

DUOCKY

Postřehová hra rychlá jako blesk
pro 2 – 8 hráčů od osmi let.

Autor: Jacques Zeimet

Příběh a cíl hry

Balduin je veselé hradní strašidlo. V tajemném sklepení hradu jednou našel staříký kouzelný fotoaparát. Z tohoto nálezu měl velkou radost a hned začal fotografovat všechny své oblíbené věci, které při svém strašení pravidelně nechává mizet a zase se objevovat...

Bohužel ale kouzelný fotoaparát už je hodně starý a není úplně v pořádku. Některé věci se na fotografiích objevují ve špatných barvách. Zelená láhev je tak někdy modrá, jindy zase bílá. Červené křeslo je někdy zelené, jindy zase šedé...

Balduin si prohlíží fotografie a ze špatně zobrazených barev je trochu zmatený. Přemýšlí, co dalšího by nechal zmizet. Pomůžete mu si vzpomenout? Nebo dokonce zvládnete nechat věci zmizet sami? Pokud rychle seberete správný předmět, máte šanci na vítězství...

Herní materiál

- 5 předmětů (duch, křeslo, láhev, kniha, myš)
- 60 karet (fotografií)



duch



křeslo



lahv



kniha



myš



karty

Příprava hry

Umístěte 5 předmětů do kruhu doprostřed stolu. Zamíchejte karty a umístěte balíček na stůl lícem dolů.

Varianta 1: BERTE PŘEDMĚTY

Průběh hry

Hráč, který byl jako poslední ve sklepe, otočí horní kartu z balíčku. V tu chvíli se všichni hráči pokusí jednou rukou co nejrychleji sebrat předmět, který je na kartě zobrazen ve **správné barvě**. Například modrá kniha nebo červené křeslo.



A co když na kartě není žádný předmět zobrazen ve správné barvě?
V tom případě se všichni hráči pokusí jednou rukou co nejrychleji sebrat předmět, který na kartě **není zobrazen a není zobrazena ani jeho barva**.



Příklad: Na této kartě je modrý DUCH a červená MYŠ. Ve hře žádný modrý duch, ani červená myš nejsou. Cílem je tedy vzít (zelenou) LÁHEV, protože na kartě není zobrazena ani láhev, ani zelená barva.



Pokud seberete správný předmět, vezměte si otočenou kartu před sebe jako vítězný bod. Pak otočte další kartu z balíčku.

Každý hráč smí sebrat pouze jeden předmět. Pokud seberete nesprávný předmět, za trest odevzdejte jednu kartu (pokud nějakou máte), hráči, který sebral správný předmět.

Konec hry a bodování

Hra končí ve chvíli, kdy už v balíčku nezůstává žádná karta. Zvítězí hráč, který před sebou má nejvíce karet.

Varianta 6: BRÁT NEBO KŘIČET?

Průběh hry

Platí pravidla předchozí varianty hry s následující změnou:
Pokud je na kartě zobrazena **kniha** (v jakékoli barvě), není cílem předmět sebrat, ale co nejdříve **zakřičet** jeho název. Pokud na kartě není zobrazena kniha, cílem zůstává co nejdříve správný předmět sebrat.

Příklady



1) Kartu dostane ten, kdo jako první zakřičí „kniha“. (zobrazena modrá kniha)



2) Kartu dostane ten, kdo jako první zakřičí „duch“. (zobrazena kniha, láhev, šedá a červená barva).



3) Kartu dostane ten, kdo jako první zakřičí „duch“. (zobrazen zlý duch)



4) Kartu dostane ten, kdo jako první sebere knihu. (zobrazen duch, křeslo, šedá a zelená barva)

Důležité

S každou kartou má každý hráč pouze jeden pokus. Kdokoli, kdo

- křičel ve chvíli, kdy měl brát ... nebo
- bral ve chvíli, kdy měl křičet ... nebo
- sebere nebo zakřičí nesprávný předmět ... nebo
- zároveň zakřičí i sebere předmět ...

... musí odevzdat jednu ze dříve sebraných karet (pokud nějaké má).

Tuto kartu (nebo karty) dostane hráč, který sebral nebo zakřičel správný předmět.

Pokud tento hráč také udělal chybu, nedostane žádné karty a musí také jednu odevzdat. Všechny odevzdané karty společně s právě otočenou kartou vraťte dospodu balíčku.

Hráč, který sebral nebo zakřičel správný předmět, otočí další kartu. (Tak, aby ji viděli všichni hráči ve stejnou chvíli).



REKLAMACE:

V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu.

V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:



MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104
Praha 10
www.mindok.cz



© 2010 Zoch GmbH
Autor: Jacques Zeimet
Ilustrace: Gabriela Silveira

DUCKY

Postrehová hra, rýchla ako blesk,
pre 2 – 8 hráčov od osem rokov
Autor: Jacques Zeimet

Príbeh a cieľ hry

Balduin je veselé hradné strašidlo. V tajomnom podzemí hradu raz našiel staručký čarovný fotoaparát. Z tohto nálezu mal veľkú radosť a hneď začal fotografovať všetky svoje obľúbené veci, ktoré pri strašení pravidelne necháva zmiznúť a zase sa objaviť...

Bohužiaľ ale čarovný fotoaparát je už dosť starý a nie je úplne v poriadku. Niektoré veci sa na fotografiách objavujú v nesprávnych farbách. Zelená fľaša je niekedy modrá, inokedy zas biela. Červené kreslo je niekedy zelené, inokedy zas šedé...

Balduin si prezerá fotografie a z nesprávne zobrazených farieb je trochu zmätený. Premýšľa, čo ďalšie by nechal zmiznúť. Pomôžete mu spomenúť si? Alebo dokonca zvládnete nechať veci zmiznúť sami? Ak rýchlo zoberiete správny predmet, máte šancu na víťazstvo...

Hrací materiál

- 5 predmetov (duch, kreslo, fľaša, kniha, myš)
- 60 kariet (fotografií)



duch



kreslo



fľaša



kniha



myš



karty

Príprava hry

Umiestnite 5 predmetov do kruhu doprostred stola. Zamiešajte karty a umiestnite balíček na stôl lícom dole.

Variant 1: BERTE PREDMETY

Priebeh hry

Hráč, ktorý bol ako posledný v podzemí, otočí vrchnú kartu balíčka. V tej chvíli sa všetci hráči pokúsia jednou rukou čo najrýchlejšie zobrať predmet, ktorý je na karte zobrazený v **správnej farbe**. Napríklad modrá kniha alebo červené kreslo.



A čo ak na karte nie je žiadny predmet zobrazený správnou farbou?
V tom prípade sa všetci hráči pokúsia jednou rukou čo najrýchlejšie zobrať predmet, ktorý na karte nie je zobrazený a **nie je zobrazená ani jeho farba.**



Príklad: Na tejto karte je modrý DUCH a červená MYŠ. V hre žiadny modrý duch ani žiadna červená myš nie sú. Cieľom je teda vziať (zelenú) fľašu, pretože na karte nie je zobrazená ani fľaša ani zelená farba.



Ak zoberiete správny predmet, vezmite si otočenú kartu pred seba ako víťazný bod. Potom otočte ďalšiu kartu z balíčka.

Každý hráč môže zobrať len jeden predmet. Ak zoberiete nesprávny predmet, za trest odovzdajte jednu kartu (ak nejakú máte) hráčovi, ktorý zobral správny predmet.

Koniec hry a bodovanie

Hra končí v momente, keď už v balíčku nie je žiadna karta. Zvíťazí hráč, ktorý má pred sebou najviac kariet.

Variant 6: BRATĚ ALBO KRIČEŤ

Priebeh hry

Platia pravidlá predchádzajúceho variantu s nasledujúcou zmenou:
Ak je na karte zobrazená **kniha** (v akejkoľvek farbe), nie je cieľom predmet zobrať, ale čo najrýchlejšie **zakričať** jeho názov. Ak na karte nie je zobrazená kniha, cieľom ostáva čo najrýchlejšie správny predmet zobrať.

Príklady



1) Kartu dostane ten, kto ako prvý zakričí „kniha“. (zobrazená modrá kniha)



2) Kartu dostane ten, kto ako prvý zakričí „duch“. (zobrazená kniha, fľaša, šedá a červená farba).



3) Kartu dostane ten, kto ako prvý zakričí „duch“. (zobrazený zlý duch)



4) Kartu dostane ten, kto ako prvý zoberie knihu. (zobrazený duch, kreslo, šedá a zelená farba)

Dôležité

S každou kartou má každý hráč len jeden pokus. Ktokoľvek, kto

- kričal v momente, keď mal brať ... alebo
- bral v momente, keď mal kričať ... alebo
- zoberie alebo zakričí nesprávny predmet ... alebo
- zároveň zakričí aj zoberie predmet ...

... musí odovzdať jednu zo skôr zobrazených kariet (ak nejaké má).

Túto kartu (alebo karty) dostane hráč, ktorý zobral alebo zakričal správny predmet.

Ak tento hráč tiež urobil chybu, nedostane žiadne karty a musí tiež jednu odovzdať. Všetky odovzdané karty spoločne s práve otočenou kartou vráťte na spodok balíčka.

Hráč, ktorý zobral alebo zakričal správny predmet, otočí ďalšiu kartu (tak, aby ju videli všetci hráči v rovnakej chvíli).



REKLAMÁCIA:

V zriedkavých prípadoch sa stane, že v hre chýba niektorá časť herného materiálu. V takom prípade sa nemusíte vracaať do predajne, ale môžete sa obrátiť priamo na nás. Napíšte e-mail na info@mindok.cz alebo zateľonujte na +420 272 656 610. My vám chýbajúci materiál okamžite pošleme.

Výhradné zastúpenie pre ČR a SR:



MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104
Praha 10
www.mindok.cz

© 2010 Zoch GmbH
Autor: Jacques Zeimet
Ilustrace: Gabriela Silveira