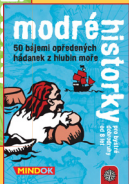


MINDOK



**ukázková
verze her
zdarma**



2+



8+



**2-20
minut**

Toho je ukázková verze hry Čtyři karty na následující straně vystřihněte a hrajte s nimi podle následujících pravidel. V plné verzi každé hry najdete 50 kvalitních karet a na nich 50 příběhů, které v sobě skrývají spoustu zábavy a přemýšlení.

Pokud je to možné, čtěte nejdříve tato pravidla a až poté texty na kartách na poslední straně!

CO PŘESNĚ JSOU BÍLÉ (RŮŽOVÉ, ZELENÉ A MODRÉ) HISTORKY?

Jsou to tajuplné a zajímavé detektivní příběhy. Zároveň je to originální společenská hra pro 2 a více hráčů od 8 let. Píekvapivé, zamotané a strašidelné příběhy se mohly stát přesně tak, jak je ve hře popsáno. Nebo téměř tak. Jeden člověk (vypravěč) je jediný, kdo zná celý příběh. Ostatní lidé (hadači) znají jen situaci na konci příběhu a pomocí důvtipných otázek, na které vypravěč odpovídá, se pokoušejí dopracovat k tomu, jak se celý příběh odehrál. Někdy najdete řešení velice rychle - stačí dvě nebo tři otázky a jít zte na správné cestě k vyřešení záhady. Jindy ale i zdánlivě jednoduchý příběh může být velmi tvrdým oříškem.

Pokud si historky předem přečtete, ztrácíte tím část zábavy. Pak má smysl hrát pouze roli vypravěče, nikoliv jít roli hadače!

Bílé historky tě naplní děsem a naženou ti hruš kůži. Setkáš se se zámeckými strašidly, upíry a tajuplnými úkazy. Budeš potřebovat odvahu a rozhodnost, ale i logické uvažování, neboť občas mívají strašidelné jevy zcela neškodné vysvětlení.

S modrými historkami se vydáš na dobrodružnou plavbu po sedmi světových mořích. Přitom narazíš na lovcé pokladů a trosečníky, na objevitele a piráty, na bájně úkazy a tajuplné obyvatele moře. Všichni ti dávají hádanky a některé se jeví jako nenozlužitelné.

V růžových historkách najdeš kouzelná setkání, napínavá dobrodružství, nejlepší přítelkyně a otavné sourozence. Narazíš v nich na čarodějnice a hrdinky, princezny a populární zpěvačky, ale i na úplně normální dívky. A všechny mají něco společného - skrývají tajemství.

Zelené historky tě zavedou do tajuplných divokých lesů plných dobrodružství. V džungli narazíš na podivuhodná zvířata a rostliny, v hustém podrostu listnatých lesů to podezřele praská a hačatí a v temné noci uslyšíš strašidelné zvuky.

PRAVIDLA HRY

Historky můžete hrát ve dvou nebo s mnoha přáteli. Jen pro jednoho nejsou tak zábavné, protože je zapotřebí někdo, kdo zná řešení a odpovídá na otázky. Tohoto člověka nazýváme ve hře vypravěč. Ostatní hráči jsou hadači. Pokud hrajete ve dvou, v roli vypravěče se střídáte. Ve více hráčích se tato role přebírá postupně dokola.

Jako **vypravěč** si vezmeš jednu kartu, přečteš nahlas historku na přední straně a ukážeš hadačům obrázek. Řešení na zadní straně si pročti sám a potichu.

Hadači nymí kladou otázky, aby přišli historce na kloub. Smí však pokládat jen takové, na něž může vypravěč odpovědět „Ano“ nebo „Ne“, např. „Je tma?“ Na otázky typu „Je den nebo noc?“ či „Kolik je hodin?“ neodpovídá. Pokud je shovívavý, může položit jinou otázku.

Řešení: Jediné správné uhádnuté řešení je vytištěno tučně na zadní straně karty. Podrobnější odpověď pod ním nemusí hadači uhodnout, pomáhá však vypravěči při odpovídání na dotazy hadačů.

HERNÍ VARIANTY VE VÍCE NEŽ DVOU HRÁČÍCH:

A) Hadači hrají jako tým proti vypravěči.

B) Každý hraje sám za sebe a smí se ptát tak dlouho, dokud nezamí odpovět „Ne“. Poté je na řadě další hráč. Kdo hádanku vyřeší, vezme si její kartu. Na konci vítězí hráč s nejvyšším počtem karet.

TIPY A TRIKY

Typy pro hadače:

Pozorně poslouchej, když vypravěč předčítá historku. Každé jednotlivé slovo může představovat vodítko, ale také falešnou stopu. Nejprve se pokus zjistit, kde jsou skryté stopy. Můžeš se např. zeptat: „Je pro řešení důležité, jestli...?“ Při všech otázkách sleduj reakce vypravěče: Váhá s odpovědí? To by mohlo znamenat, že otázka není důležitá a při řešení hádanky ti nepomůže. Možná jsi už ale také docela blízko...

Ale nezapomeň:

I když jsi si úplně jistý – vypravěč má vždy pravdu! Pouze on zná správné řešení!

Typy pro vypravěče:

Vypravěč to nemá nikdy lehké. Zjména pokud hráči pokládají otázky, na něž text řešení neposkytuje odpověď, nebo které mohou být zavádějící. Musí si vždy poradit. Jako shovívavý vypravěč smíš poskytnout užitečné tipy nebo požádat o novou otázku. Jestliže si všimneš, že hadači jsou zcela bezradní, přečti historku ještě jednou a přitom zdůrazni stopy.

Úloha vypravěče je důležitá v každé skupině. Ten se může vždy rozhodnout, jestli poskytne hadačům drobné nápovědy k řešení, nebo je nechá tápat. Vypravěč se musí držet příběhu na kartě. Pokud ale odpověď na konkrétní otázku na kartě nenajde, může ji sám podle svého nejlepšího svědomí doplnit. Důležité pravidlo je, že pro účely hry má vypravěč vždy pravdu. To je obzvláště důležité ve chvíli, kdy si hadači myslí, že se příběh mohl odehrát jiným způsobem. Řešení na rubu karty je ve hře vždy jediné správné.



MINDOK

© moses. Verlag GmbH

www.hrajeme.cz

MINDOK s.r.o.
Korunní 104, budova G, 101 00, Praha 10 - Vinohrady
www.mindok.cz

Více informací o hře
i jiných stejně kvalitních hrách najdete na:
www.hrajeme.cz

Letní noc Zadání



Byla krásná vlhká letní noc, Matěj s Emou už dávno spali, Matěj dokonce lehce pochrupoval, ale Karel se převaloval ve spacáku a nemohl usnout. Nakonec to vzdal a vylezl ze stanu. Protáhl se a zahleděl na hvězdnou oblohu. Najednou ho zkroutila prudká křeč, až hlasitě zavyl. Matěj i Ema se okamžitě probudili, podívali se na sebe a s úsměvem se obrátili k dalšímu spánku. Proč se o Karla nepostarali?

Šmrání v bříše Zadání



Lenka čeká na Jana, má přijít až za půl hodiny, ale Lenka se tak těší, že má pocit motýlích křídel v bříše. Přechází neklidně po svém pokoji, pak se donutí zklidnit, vytáhne malou krabičku a začne třdit barevné přízové nitě. Konečně zvonek. Nadšeně otevře, ale hned vidí, že něco není v pořádku. Jan uhýbá pohledem a popotahuje si rukávy přes zápěstí. Co se s ním děje?

Zelený běžící pás Zadání



Karla se účastní expedice do jihoamerického deštného pralesa. Její členové jdou po úzkých stezkách husím pochodem za vůdcem expedice. Ten náhle zůstal stát a ukazoval jim něco na zemi. Tam se pohybuji zelené kousky listů jako na běžícím pásu z jedné strany stezky na druhou. Co je to?

Piskající kachničky Zadání



James konečně našel klidné odlehle místo: „Ha! Široko daleko ani živáčka! A hlavně žádné vřešticí děti!“ radoval se. Pouze on sám. Stal se totiž před nedávnem otcem a potřeboval nutně chvíli klidu. Lehli si a okamžitě usnul. Probral ho ledový chlad. Ležel až po bradu v ledové vodě. Ale nejen to. Obklopovalo ho hejno zářivě žlutých piskajících kachniček. Co se tu stalo?

Šímrání v bříše



řešení

Jan ztratil náramek přátelství, který mu Lenka přivázala na ruku.

Náramky přátelství jsou mezi Lenčinými přáteli momentálně velmi oblíbené. Samozřejmě že i Lenka vlastní krabičku s přízvojnými nitkami všech barev. Dlouho přemýšlela, jak by měl náramek pro Jana vypadat. Nakonec se rozhodla pro modré a hnědé odstíny, protože tyto barvy se velmi dobře hodí k Janovým hezkým očím a vlasům. Když ho Janovi včera dala, byla velmi vzrušená a trochu nejistá. Ale Jan měl radost, připevnil si náramek hned na zápěstí a pozval ji následující den na zmrzlinu. Později však naneštěstí zachytil náramek o větev a náramek se přetrhl. Bohužel si ztráty všiml až nyní.

Letní noc



řešení

Karel byl vlkodlak. Jakmile vyšel měsíc v úplňku, proměnil se, zavyl na měsíc a vyrazil na lov.

Naštěstí to Ema a Matěj věděli. Proto nespali ve stanu, ale bezpečně vysoko v připraveném domku na stromě. Zde byli před ním v bezpečí a zároveň mohli být v jeho blízkosti, když proměna začala. Karel měl při každém úplňku velký strach a opravdoví přátelé nenechávají nikoho na holičkách. Kromě toho byli Ema a Matěj tenkrát u toho: Karel byl jedné noci při stanování napaden hrůzným zvířetem, když si musel odskočit. Totéž se klidně mohlo stát i jim.

Piskající kachničky



řešení

Nastal příliv a přinesl s sebou kachničky ze ztraceného lodního nákladu.

James našel při veslování opuštěný záliv. Zakotvil a usnul na pláži. Zatímco spal, překvapil ho nastávající příliv. Kachně trosečníci pocházeli z nákladu lodi, která převážela velké množství gumových zvířátek vyrobených v Číně. Dostala se do boule a část nákladu ztratila. Tento příběh se zakládá na pravdě. K neštěstí došlo v roce 1992 a mnohá zvířátka se vznášela v oceánu až 15 let, než se konečně dostala na pevninu. Vědci zkoumající oceán sledovali jejich trasy a dokázali na jejich základě získat nové poznatky o mořském proudění.

Zelený bžící pás



řešení

Je to mravenci silnice. Mravenci rodu *Atta* a *Acromyrmex* nosí kusy listů do svého hnízda.

Karla je tímto druhem mravenců fascinovaná. Mravenci, kteří nosí kusy listů nad hlavou, pod nimi nejsou vůbec vidět. Proto se jim někdy říká slunečníkovi mravenci. Mají se opravdu co ohánět: svými kusadly vykusují z listů jednotlivé kousky, až nakonec zbude pouze žilnatina. Vůdce expedice ukazuje Karle takovou kostru listu. Je opravdu obráná velmi čistě. „Co pak mravenci s těmi listy dělají?“ chce vědět Karla. „To je docela složité,“ vysvětluje vůdce expedice. „Rozžvýkají je na kaši. Z této kaše vyroste houba a tou se mravenci žíví.“



**ukázková
verze her
zdarma**

