

KLUB DOBRODRUHŮ

Kooperativní asociační hra

od Mathiase Spaana & Henrika Havighorsta

Už jste někdy bojovali se žralokem pomocí žehličky a rtěnky? Nebo jste od sebe odvraceli pozornost disko koulí a žvýkačkou? Ne? Pak je právě ten nejvyšší čas, abychom vás přivítali v KLUBU DOBRODRUHŮ!

Společně zažijete neuvěřitelná dobrodružství, při kterých se budete navzájem dostávat z mnoha svízelných situací pomocí bláznivých nápadů. K úspěchu vás dovede vynalézavost, logika a zdravá špetka bláznovství.

OBSAH

110 karet s předměty

1 hrací deska

1 figurka

3 trestné kameny

1 psací tabulka

1 stíratelné pero
(s houbou)

1 přesýpací hodiny (30 s)

1 Kniha dobrodružství

1 pravidla hry

CÍL HRY

Vášim cílem je společně prožít vzrušující dobrodružství a hledat neobvyklá řešení situací, která musí ostatní správně uhodnout. Hodně štěstí!

PŘÍPRAVA HRY

-  **Hrací desku** položte na místo doprostřed stolu. (A)
-  Umístěte **3 trestné kameny** (B) na vyznačená políčka na hrací desce a položte **figurku** na políčko s číslem 1. (C)
-  **Karty s předměty** zamíchejte a **každému hráči** rozdejte 10 karet obrázkem dolů. Hráči si karty vezmou do ruky. Zbylé karty položte obrázkem dolů do balíčku na lízání vedle hrací desky. (D)

Důležité: nikomu neříkejte, jaké předměty máte na svých kartách!

-  Vyberte si libovolné dobrodružství z **Knihy dobrodružství** (E) a vyberte jednoho hráče, který knihu obdrží. Další hráč ve směru hodinových ručiček dostane **psací tabulku** a **pero**. (F)
-  Připravte si **přesýpací hodiny**. (G)



SKLADBA DOBRODRUŽSTVÍ

V knize najdete 12 dobrodružství, ve kterých je třeba obstát. Každé z těchto dobrodružství je rozděleno do **5 kapitol** a **epilogu**, přičemž každá kapitola je zakončena jedním **úkolem**. Pokračovat ve čtení další kapitoly můžete pouze tehdy, když úspěšně vyřešíte aktuální úkol.

Některé úkoly jsou označeny symbolem přesýpacích hodin [⌚]. To znamená, že musíte použít přesýpací hodiny a část úkolu musíte vyřešit pod časovým tlakem.

Příklad:



ÚKOL #4



Jak nenápadně chytit uprchlou krysu Carrie?



PRŮBĚH HRY

Hra se skládá z vybraného dobrodružství a probíhá v několika kolech. Kolo probíhá vždy takto:

1. přečtení kapitoly
2. výběr předmětů
3. vyřešení úkolu
4. dokončení kola

1. Přechtení kapitoly

Hráč, který má Knihu dobrodružství, přečte všem **nahlas** první kapitolu a příslušný úkol.

2. Výběr předmětů

Nyní je na řadě **další hráč ve směru hodinových ručiček**. Z vlastních karet, které drží v ruce, vybírá:

 přesně **2 předměty**, které jsou podle jeho názoru **nejvhodnější** pro řešení úlohy. Tyto dva předměty tajně zapíše perem na tabulku a karty položí před sebe obrázkem dolů,

 další **3 předměty**, které jsou podle jeho názoru **nejméně vhodné** pro řešení úlohy.

Poté zamíchá všech 5 vybraných karet a položí je obrázky nahoru doprostřed stolu. *Příklad:*

 **ÚKOL #3** 
Jak se ubráníte náporu divokých opic?



Poznámka: pokud je úkol označený symbolem přesýpacích hodin [], pak máte na výběr předmětů z karet pouze 30 sekund! Vybrané předměty můžete zapsat do tabulky až po uplynutí časového limitu. Pokud v časovém limitu nestihnete předměty vybrat, bude úkol považován za nevyřešený (viz 3. Řešení úkolu - špatně).

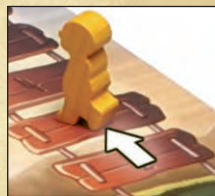
3. Vyřešení úkolu

Nyní se **všichni ostatní** pokusí **uhodnout** 2 předměty, které spoluhráč zapsal na tabulku. Přitom se mohou radit a diskutovat. Hráč, který si předměty vybral, se diskuze samozřejmě **neúčastní**, a také nesmí dávat žádné nápovědy!

Jakmile se shodnete na dvou předmětech, otočte tabulku a zkontrolujte výsledek.

SPRÁVNĚ

Pokud jste uhodli **oba** předměty, **vyřešili jste** úkol správně a můžete se posunout s figurkou o jednu příčku nahoru. Výborně!



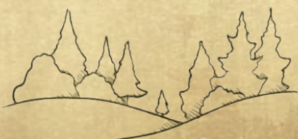
ŠPATNĚ

Pokud jste uhodli **pouze jeden** nebo **žádný** z předmětů, úkol jste nevyřešili a musíte **odevzdat jeden trestný kámen**. Vraťte ho zpět do krabice. Nesmíte číst další kapitolu dobrodružství! Společně se domluvte, **kdo z vás** bude **stejný** úkol plnit znovu.

Důležité: také nyní nesmíte mluvit o předmětech na vašich kartách.

Jakmile se dohodnete, předejte pero a psací tabulku hráči, kterého jste si vybrali a hra pokračuje dále, jak je popsáno v části 2.

Poznámka: pokud se nemůžete dohodnout, který hráč má předměty vybrat, přichází na řadu další hráč ve směru hodinových ručiček.



4. Dokončení kola

Pokračujte ve hře, dokud jste buď:



nevyřešili úkol nebo



jste **neodevzdali poslední trestný kámen**.

V tomto případě jste bohužel hru prohráli
(viz Konec hry).

Po vyřešení úkolu si všichni hráči doplní karty v ruce z balíčku na lízání na celkový počet 10. Všechny vynesené karty se odloží na odkládací hromádku. Knihu dobrodružství si vezme další hráč ve směru hodinových ručiček, který přečte další kapitolu.

Příklad kola:

Agáta přečte kapitolu, která končí úkolem: „Jak rozluštíte šifru ve faraonově hrobce?“ Na řadě je Eda, aby vybral předměty. Podívá se na své karty a vybere si vysavač (na čištění hrobky od prachu) a zápalky (aby bylo možné přečíst nápis ve tmě).

Tyto dva předměty si tajně zapíše na tabulku. Kromě toho si ze svých karet vybírá pružinu, sýr a bowlingovou kouli, protože jsou podle jeho názoru pro řešení úkolu nejméně vhodné. Nyní zamíchá 5 vybraných karet, a pak je položí obrázkem nahoru tak, aby je všichni dobře viděli. Po krátké diskusi se ostatní shodnou na zápalkách a pružině (na seškrábání nečistot). Úkol nebyl splněn, protože hráči uhodli jen jeden ze dvou zapsaných předmětů a musí odevzdat jeden trestný kámen. Při dalším pokusu se všichni shodují na tom, že by předměty měl vybrat Martin.

KONEC HRY

Hra může skončit dvěma způsoby.

Tři špatné odhady



Pokud vám po neúspěšném pokusu nezůstane na hrací desce žádný trestný kámen, pak jste bohužel hru **prohráli!** Hlavu vzhůru - zkuste to hned znovu!

Pátý úkol vyřešen



Pokud se s vaší figurkou dostanete až na poslední příčku provazového žebříku, úspěšně jste **završili** dobrodružství!

Gratulujeme! Nakonec si přečtete epilog dobrodružství a vzájemně se poplácejte po ramenou. Jste talentovaný oddíl a čestní členové KLUBU DOBRODRUHŮ! Odvážíte se hned vydat za dalším dobrodružstvím?

TIPY PRO ÚSPĚŠNÝ HERNÍ ZÁŽITEK



Snažte se najít originální, ale alespoň trochu smysluplné předměty, které vám k vyřešení úkolu pomohou.



V této hře neexistují žádná předem daná řešení úkolů. Řešení si musíte vymyslet sami na základě vašich karet s předměty a ostatní ho musí uhodnout.



Při výběru dvou karet, které se mají uhodnout, vždy přemýšlejte o možné **kombinaci** předmětů, které by ostatní mohli uznat jako řešení.

Například *salám* a *rybářský prut* mohou být velmi dobrou volbou pro to, jak odlákat pozornost žraloka. Podobně může *polštář* a *láhev* navodit romantickou atmosféru.

PŘIPADÁ VÁM, ŽE DOBRODRUŽSTVÍ JSOU PŘÍLIŠ SNADNÁ?

Úroveň obtížnosti můžete upravit jednoduchými změnami v průběhu hry:



hráč, který je na řadě s výběrem dvou předmětů, si je vybere tak, jak je popsáno a zapíše je na tabulku. **Další 3 karty**, které jsou pro řešení úlohy nejméně vhodné, si lízne z balíčku na lízání, místo toho, aby si je vybral z karet, které má v ruce. Všechny 5 karet zamíchá a vyloží obrázkem nahoru tak, jak je popsáno v pravidlech.



všichni začínáte pouze s **9 kartami**. Pokaždé, když odevzdáte jeden trestný kámen, sníží se počet karet ve vašich rukách o 1. Příklad: pokud odevzdáte dva trestné kameny, máte v ruce k dispozici pouze 7 karet.

Máte-li dotazy nebo připomínky ke hře „Klub dobrodruhů“, prosím, kontaktujte nás:
Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná,
www.piatnik.cz, info@piatnik.cz



Pozor!

Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části, které mohou být spolknuty. Nebezpečí udušení. Ušchovejte kontaktní adresu. Změna provedení vyhrazena.

Najdete nás na:



Facebook.com/PiatnikCZ



Instagram.com/piatnikcz