

Bednářský Dobble

Bednářský Dobble posloužil jako artefakt, provázející celou Bednu 2013. Na jeho vlastnostech bylo postaveno 6 šifer a těžilo z něj ještě několik dalších včetně cílové aktivity.

Byl inspirován hrou Dobble od autorů:
Denis Blanchot
Guillaume Gille-Naves
Igor Polouchine

Od originální hry se liší množstvím kartiček, jejich tvarem, použitými obrázky a mnoha dalšími vychytávkami, díky kterým se s ním dají dělat neuvěřitelné věci. Zvolené obrázky zadávají 31 písmennou abecedu, ze šestiúhelníků je možné postavit plochu s pozoruhodnými vlastnostmi a krom toho obsahuje dvě už navždy zakódované šifry. :-)

Původní hra nabízí 5 různých variant pravidel. My jich přidáváme ještě několik navíc a doufáme, že další budou přibývat (třeba i tvojí zásluhou).

	Auto
	Bedna
	Cigareta
	Čáp
	Dům
	Đábel
	Elektrárna
	Foťák
	Granát
	Husa
	Chobotnice
	Indián
	Jablko
	Klíč
	Letadlo
	Myš
	Nůžky
	Ňadra
	Oko
	Palcát
	Ryba
	Řetěz
	Socha
	Šiška
	Tábor
	Ťapka
	Uzel
	Vlak
	Zámek
	Žába
	Mezera

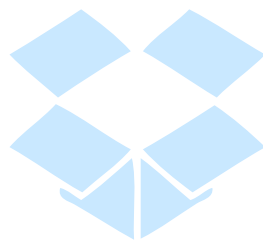


Ďábelská věž

Rozdejte každému hráči jednu kartičku lícem dolů. Ze zbylých kartiček udělejte hromádku a umístěte ji lícem nahoru doprostřed mezi hráče.

Hráči současně obrátí kartičky před sebou. Ten, který jako první pojmenuje obrázek společný pro jeho a pro středovou kartičku, si tuto kartičku vezme a umístí ji na vršek své hromádky. Tím se odkryje nová středová kartička a pokračuje se stejným způsobem dále, dokud středový balíček nedojde.

Vyhrává hráč, který nasbíral nejvíce kartiček.



Bezedná bedna

Rozdejte kartičky rovnoměrně mezi hráče lícem dolů. Jednu kartičku ponechejte stranou a položte ji lícem nahoru doprostřed mezi hráče. (Přebytečné kartičky odstraňte ze hry.)

Hráči současně obrátí balíčky před sebou. Ten, který jako první pojmenuje obrázek společný pro jeho a pro středovou kartičku, smí svou kartičku odhodit na středovou hromádku. Tím se mu odkryje nová kartička a může stejným způsobem hledat další shodný obrázek. Hra pokračuje, dokud nějnému hráči nedojde balíček.

Vyhrává hráč, který se jako první zbaví všech svých kartiček.



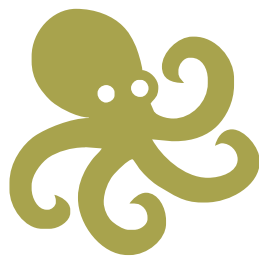
Chytej granát!

Každý hráč si vezme do ruky kartičku lícem dolů.

Všichni hráči současně druhou rukou obrátí svou kartičku. Snaží se najít obrázek na své kartičce shodný s obrázkem na některé ze soupeřových kartiček. Tento obrázek pojmenují a s tím vloží všechny své kartičky soupeři do ruky. Ten pak hledá podle své nové vrchní kartičky. Hráči takto opouštějí hru, dokud nezůstane pouze jeden, který v ruce drží všechny kartičky.

Prohrává hráč, který zůstane poslední ve hře s kartičkami v ruce.

Hraje se zpravidla na několik předem dohodnutých kol.

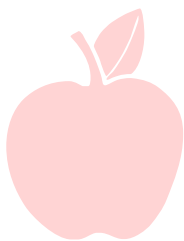


Chápavá chobotnice

Doprostřed mezi hráče umístěte kartičku lícem vzhůru. každému hráči rozdejte po jedné kartičce lícem dolů.

Hráči současně obrátí kartičky před sebou. Snaží se najít obrázek na středové kartičce společný s libovolnou další kartičkou (nemusí to být ta před nimi). Když ho správně pojmenují, tak si tuto kartičku vezmou a umístí ji lícem dolů před sebe. (Středová kartička zůstává.) Pak mohou pokračovat v hledání. Hledá se tak dlouho, dokud se nerozeberou kartičky před všemi hráči. Pak se každému rozdá další kartička a pokračuje se stejným způsobem, dokud nedojdou všechny kartičky.

Vyhrává hráč, který nasbíral nejvíce kartiček.



Otrávené jablko

Rozdejte každému hráči jednu kartičku lícem dolů. Ze zbylých kartiček udělejte hromádku a umístěte ji lícem nahoru doprostřed mezi hráče.

Hráči současně obrátí kartičky před sebou. Snaží se najít obrázek na středové kartičce společný s libovolnou další kartičkou před některým ze soupeřů. Když ho správně pojmenují, překryjí středovou kartičkou soupeřovu kartičku. Tím se odkryje nová středová kartička a pokračuje se stejným způsobem dále, dokud středový balíček nedojde.

Vyhrává hráč, který má před sebou na konci nejméně kartiček.



Indiánská řeč

Indiánská řeč pouze modifikuje ostatní varianty, ve kterých jde o co nejrychlejší hledání stejného obrázku.

Všechno probíhá stejně jako normálně, akorát místo názvu obrázku musí hráč říct jiné podstatné jméno začínající na stejné písmeno. Slova se nesmí v průběhu hry opakovat. V případě Ť, Ď a Ň jsou povolena slova jako např. těsto, tílko, dítě, dějiny, ničema, něha, apod.



Pohádkové klubko

Každý hráč si vezme jednu kartičku. Smí se na ni dívat, ale neukazuje ji ostatním. Zbytek kartiček se položí doprostřed na hromádku.

Jeden hráč začne vyprávět pohádku. Během vyprávění používá obrázky na své kartičce. V libovolné chvíli ho smí přerušit hráč se shodným obrázkem na své kartičce a převzít vyprávění místo něj. (měl by navázat právě shodným obrázkem) Minulý vypravěč si mezitím lízne novou kartičku. Hraje se, dokud nedojde balíček. (na začátku hry můžete balíček zmenšit, pokud jste spíše na kratší pohádky)

Tato hra slouží hlavně k pobavení a rozvíjení fantazie. Můžete se ale dohodnout, že zvítězí hráč, který nasbírá nejvíce kartiček.



Hledej šmudlo

Rozprostřete všechny kartičky lícem dolů doprostřed stolu.

Jeden hráč řekne nějaký z obrázků. Hráč po jeho levici otočí jednu kartičku. Pokud je na ní řečený obrázek, smí otočit další. Takto smí pokračovat jak dlouho bude chtít, dokud neotočí kartičku bez hledaného obrázku, nebo dokud se nerozhodne přestat. Pokud se včas zastavil, smí si všechny kartičky se správným obrázkem ponechat. Pokud ale otočil špatnou kartičku, nic nedostane a otočí kartičky zase lícem dolů. Pak pokračuje zase tím, že on řekne nějaký obrázek a hledá další hráč po levici.

Pokud má hledající hráč podezření, že obrázek už není ve hře, smí vznést obvinění. Hráči prohlédnou své získané kartičky a nahlásí počet hledaných obrázků. Pokud se ukáže, že jich je všech 6, musí obviněný hráč odevzdat všechny své získané kartičky hledajícímu. (pokud žádné neměl, vypadává ze hry). Hra končí, když se rozeberou všechny kartičky.

Zvítězí hráč s nejvíce kartičkami.



heXeso

Rozprostřete všechny kartičky lícem dolů doprostřed stolu.

Jeden hráč začne a otočí postupně 3 kartičky. Pokud mají všechny jeden společný obrázek, hráč si je vezme a pokračuje v otáčení. V opačném případě otočí kartičky zpět a pokračuje další hráč. Hra končí, když už ze zbylých kartiček nejde sestavit trojice (obvykle se 4 posledními kartičkami, výjimečně s jednou).

Zvítězí hráč, který nasbírá nejvíce kartiček.