

MODRÁ KRÁVA

PÁRTY HRA, KDE NEMŮŽETE VĚŘIT VLASTNÍM OČÍM

Modrá kráva je postřehová pártý hra, ve které nic není takové, jaké se zdá být. Pokud se totiž spoluhráči usnesou, že modrá je červená a kráva je pes, co můžete dělat jiného, než se přizpůsobit? Zvládnete to? To brzy uvidíme...

HERNÍ KOMPONENTY

- **48 KARET ZVÍŘAT** (kombinující čtyři druhy zvířat (prase, kráva, pes a kočka) a čtyři barvy (modrá, červená, zelená a fialová).
- 4 karty Změny Pravidel a Nového Pravidla
- **48 DÍLŮ PRAVIDEL** (16 levých dílů, 10 spojovacích dílů a 22 pravých dílů Pravidel)
- **45 ŽETONŮ ŽIVOTŮ**
- **3 ŽETONY KOL**



ZÁKLADNÍ MYŠLENKA HRY

Modrá kráva je postřehová pártý hra. Základní pravidlo je jednoduché – ve svém tahu otočíte svrchní kartu z balíčku a ihned řeknete, co na kartě je, a jakou to má barvu (např. modrá kráva nebo zelený pes). Postupně však budou do hry vstupovat Pravidla, která mění to, co při otočení karty musíte vyřknout či udělat. Chyba se rovná ztrátě jednoho života, a ten, kdo ztratí všechny prohrál.

CÍL HRY

Cílem hry je být posledním hráčem, kterému dojdou životy.

PŘÍPRAVA HRY

Každý hráč si vezme pět žetonů životů. Díly Pravidel ponechte lícem dolů spolu s kartami Změny Pravidel a Nových pravidel stranou tak, abyste je mohli kdykoli zapojit do hry. Zamíchejte balíček karet zvířat a umístěte jej lícem dolů doprostřed herního prostoru tak, aby na něj každý z hráčů snadno dosáhl. Poblíž herního balíčku položte tři žetony kol aktivní (barevnou) stranou nahoru.

PRŮBĚH HRY

ZAHŘÍVACÍ KOLO (NEPOVINNÉ)

Hru začíná hráč, kterému se nejčastěji plete jazyk. Tento hráč otočí svrchní kartu z balíčku zvířat a okamžitě nahlas prohlásí, co se na kartě nachází za zvíře a jakou má barvu. Pokud má některý ze spoluhráčů pocit, že barvu nebo zvíře určil špatně, musí vykřiknout „Chyba!“. V tu chvíli se hra přeruší, hráči prověří, jestli nebylo porušeno nějaké Pravidlo. Pokud porušeno bylo, hráč, který jej porušil, ztrácí jeden život. Pokud ne, život ztrácí hráč, který vykřikl: „Chyba!“ Pokud mají spoluhráči pocit, že zvíře i barva byly učeny správně, nic dalšího se neděje a hra pokračuje bez přerušení.

**FIALOVÝ PES!
EHM... SLOŇ!**



ZELENÝ PES!

V tom případě je na tahu další hráč po směru hodinových ručiček. Ten otočí další kartu a řekne, co se na ní nachází a jakou to má barvu, atd., dokud se hra nevrátí k prvnímu hráči. V tu chvíli přerušte hru – zahřívací kolo máte za sebou.

Poznámka: Mají-li již všichni hráči se hrou dostatečnou zkušenost, můžete zahřívací kolo vynechat. S novými hráči jej ale doporučujeme zařadit vždy.



DALŠÍ PRŮBĚH HRY

Po skončení zahřívacího kola připravte do herního prostoru svá první dvě Pravidla. Další pravidla později umísťujte pod ně. Do balíčku zvířat přimíchejte všechny karty Změny Pravidel a Nového Pravidla. Hra poté pokračuje podobně jako v případě Zahřívacího kola s tou výjimkou, že nyní se již musíte řídit vyloženými Pravidly.

PRAVIDLA

Pravidlem označujeme výrok, který se skládá ze tří dílků Pravidel – levého dílku Pravidla, dílku spojovacího výrazu a pravého dílku Pravidla.

Pravidlo vytvoříte tak, že z dílků Pravidel náhodně vyberete jeden levý dílek, jeden pravý dílek a jeden spojovací dílek. Levé dílky jsou označené růžovou barvou, pravé oranžovou barvou a spojovací dílky zelenomodrou barvou.

Poznámka: Povšimněte si, že mezi pravidly můžete najít i dvojici barev a zvířat, které nenaleznete na kartách zvířat.

Každé Pravidlo nějakým způsobem mění to, co musíte říct, když otočíte kartu zvířete. Pokud hráč Pravidlo poruší nebo se jeho následkem splete, ztrácí život.



Příklad: Utvoření pravidla



MOŽNÉ VARIANTY PRAVIDEL

ZVÍŘE = ZVÍŘE

Toto pravidlo znamená jediné – otočí-li hráč kartu, na které se nachází zvíře z levého dílku Pravidla, musí namísto něj říct zvíře z příslušného pravého dílku Pravidla.



MODRÝ PES!

BARVA = BARVA

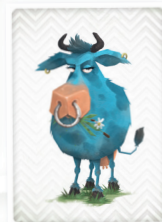
Toto pravidlo znamená, že při otočení karty s barvou z levého dílku Pravidla, musí hráč namísto ní říct barvu z příslušného pravého dílku Pravidla.



ČERVENÁ KRÁVA!

ZVÍŘE = BARVA

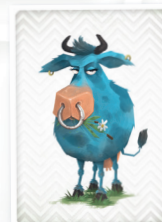
Toto pravidlo znamená, že při otočení karty se zvířetem z levého dílku Pravidla, musí hráč namísto skutečné barvy karty říct barvu z pravého dílku Pravidla.



ZELENÁ KRÁVA!

BARVA = ZVÍŘE

Toto pravidlo znamená, že při otočení karty se zvířetem v barvě z levého dílku Pravidla, musí hráč namísto skutečného zvířete na kartě říct zvíře z pravého dílku Pravidla.



MODRÉ PRASE!

NOVÁ PRAVIDLA A ZMĚNY PRAVIDEL

Táhnete-li kartu Změna Pravidel, musí hráč, který tuto kartu táhl, táhnout jeden nový levý dílek Pravidla a jeden nový pravý dílek Pravidla ze zásoby. Nyní může změnit aktivní Pravidla, a to jak vzájemnou výměnou dílků, tak výměnou za dílky, které táhl ze zásoby. Zbylé dílky se odhodí. Musí provést alespoň jednu změnu!



Nové Pravidlo Změna Pravidel

Táhnete-li kartu Nové Pravidlo, musí hráč, který tuto kartu táhl, táhnout jeden nový levý dílek Pravidla, jeden dílek spojovacího výrazu a jeden nový pravý dílek Pravidla a vytvořit z nich nové Pravidlo. Pokud z nově tažených dílků není možné vytvořit pravidlo, které by nebylo zakázané (viz dále), odhodí hráč tažený levý dílek Pravidla a táhne nový, a to, dokud nemůže vytvořit povolené Pravidlo.

Poté, co kartu Změna Pravidel nebo Nové Pravidlo vyhodnotíte, pokračujte ve hře dalším hráčem ve směru hry.

ZAKÁZANÁ PRAVIDLA

Některá pravidla jsou z logiky věci zakázaná – hráč je nesmí vytvořit ani v rámci tažení Nového Pravidla, ani v rámci Změna Pravidel.

STEJNÝ LEVÝ A PRAVÝ DÍLEK PRAVIDLA

Nelze vytvářet Pravidla, jejichž pravá a levá strana je totožná.

Příklad: Modrá = Modrá, Pes = Pes.

STEJNÝ DRUH PRAVIDLA PRO KONKRÉTNÍ ZVÍŘE/BARVU

Nelze vytvářet Pravidla, jejichž levý dílek je už použit v některém z předcházejících Pravidel stejného druhu.

PROTIŘEČÍCÍ SI PRAVIDLA

V některých případech mohou protiřečit, například ve chvíli, kdy hráč táhne zelené prase a ve hře jsou Pravidla, která říkají, že „Prase = Kráva“ a „Zelená = Pes“. Je v tuto chvíli prase krávou nebo psem? V tomto případě platí to Pravidlo, které je výše postavené v pořadí Pravidel.

Poznámka: Alternativně můžete počítat, že obě (všechny) varianty jsou správné. Domluvte se na tom však před hrou.

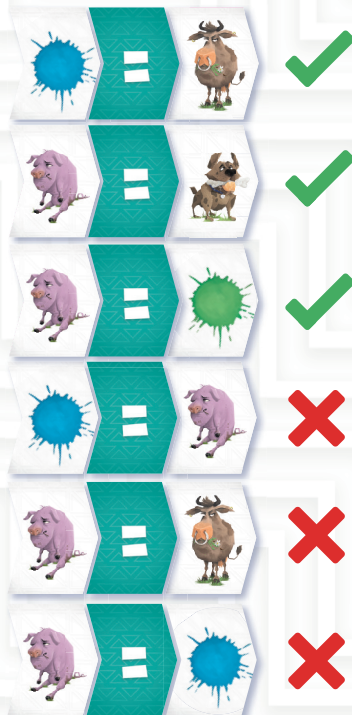


SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

Ve hře se nacházejí čtyři speciální pravé dílky Pravidel: Potlesk, Vztyk, Změna směru a Skip. Při tažení karty se zvířetem nebo barvou, ke které se váže speciální Pravidlo, je stále potřeba správně říci barvu a zvíře, kromě toho je ale ještě nutné okamžitě splnit podmínku danou speciálním Pravidlem.



Příklad: Změna pravidel



Příklad: Protiřečící si pravidla



POTLESK

Je-li tažena barva nebo zvíře, ke které se Pravidlem váže Potlesk, musí okamžitě všichni hráči zatleskat. Ten, který zatleská jako poslední, ztrácí život.



VZTYK

Je-li tažena barva nebo zvíře, ke které se Pravidlem váže Vztyk, musí okamžitě všichni vstát a postavit se do pozoru. Ten, kdo tak učiní jako poslední, ztrácí život.



ZMĚNA SMĚRU

Je-li tažena barva nebo zvíře, ke které se Pravidlem váže Změna směru, obrací se směr hry. Pokud by další kartu táhl hráč, který v důsledku tohoto Pravidla není na řadě, ztrácí život.



SKIP

Je-li tažena barva nebo zvíře, ke které se Pravidlem váže Skip, přeskakuje se jeden hráč ve směru hry. Pokud by další kartu táhl hráč, který v důsledku tohoto Pravidla není na řadě, ztrácí život.

ŘETĚZENÍ PRAVIDEL

V základní hře Modré krávy se Pravidla neřetězí. Pokud tedy například jedno Pravidlo říká: „Prase = Modrá“, a další Pravidlo „Modrá = Zelená“, neznamená to, že Prase je zelené. Prase zůstává modré.

DOBRÁNÍ BALÍČKU

Dojdou-li karty v balíčku zvířat, zamíchejte odhazovací balíček a vytvořte z něj nový dobírací balíček. Poté otočte jeden z žetonů kol šedou stranou nahoru. Pokud žádný žeton otočit nemůžete, protože jsou již všechny otočené šedou stranou vzhůru, hra končí.

KONEC HRY A URČENÍ VÍTĚZE

Hra končí buď ve chvíli, kdy ve hře zůstane pouze jediný hráč, kterému ještě zbývají nějaké životy, nebo ve chvíli, kdy po dobrání balíčku již není k dispozici žádný žeton kol, který byste mohli otočit šedou stranou vzhůru. V tu chvíli vyhrává hráč (či hráči) s nejvyšším počtem zbylých životů.

Poznámka: Jinými slovy, pokud se všichni ostatní hráči nevyřadí, končí hra poté, co počtvrté doberete balíček karet zvířat.

VARIANTA HRY: ŘETĚZENÍ PRAVIDEL

Ano, před chvílí jsme si řekli, že Pravidla nelze řetězit. Pokud to ale přesto chcete vyzkoušet, bránit Vám nebudeme. Pokud se rozhodnete hrát s řetězením Pravidel, vyhodnocujte řetěz odshora dolů. Nadále platí všechna pravidla týkající se zakázaných Pravidel a protirečících se Pravidel.



Příklad: Řetězení pravidel

Albi

Návrh hry: David Rozsival
Ilustrace: Zdeněk Vomáčka
DTP: Michal Pechl

