

Někdy k životu stačí málo. Třeba jen dobré pití a skupina přátel, ochotných pobavit se na svůj i (to hlavně) cizí účet. A pak stačí jen vhodný katalyzátor – třeba takový, který právě držíte v ruce – a vodopád zábavy je zaručen!

VAROVÁNÍ!

Tato hra může být spojena s pitím alkoholu. Pití alkoholu škodí zdraví a nemůžeme jej doporučit. Pokud se rozhodnete alkohol konzumovat, číňte tak zodpovědně. Hru lze hrát i bez alkoholu – nádobu můžete naplnit i nealko nápojem.

PRINCIP HRY

Vodopád je hra, ve které střídavě taháte karty z balíčku a plníte příslušné pokyny. Až takhle jednoduché to je. Hrát můžete doma nebo někde, kde je hbitá obsluha a lidové ceny.

OBSAH HRY

45 karet



9 karet prostředí

CÍL HRY

Cílem hry je zejména její průběh přežít bez zdravotní či psychické újmy (drobná újma je ovšem povolena, slouží-li to zábavě). Vyhrává ten, kdo nejvíc vypije, a přesto ho spoluhráči uznají za přeživšího.

PŘÍPRAVA HRY

Nejprve se pořádně najezte. Poté si opatřete spolehlivé přátele, kteří vás v případě nouze dopraví domů i s mobilem, klíči a peněženkou, a k nim následně třeba orosený půllitr. Nakonec do středu stolu umístěte balíček zamíchaných karet rubem vzhůru.

PRŮBĚH HRY

Hráči se střídají ve hře po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu vždy hráč táhne vrchní kartu z balíčku a následuje pokyny na této kartě. Ty v drtivé většině případů končí tím, že někdo pije. Kdykoli se napijete, udělejte si čárku, třeba na kus papíru. Pokud je ve skupině řidič-nepiják, může vývoj skóre zaznamenávat právě on.

Poznámka: Je povoleno hasit žízeň dobrovolně během hry, i když člověk nemusí zrovna pít. Jsme přece civilizovaní lidé. Dobrovolným hašením žízň však nelze získávat body.

Pokud někdo dopíjí a na stole už má připravený nový nápoj, počítá se do hry pouze ten, který je rozpitý.

Karty s modrým pruhem, označené jako **Prostředí**, mění pravidla hry. To znamená, že leží na stole a jejich efekt trvá, dokud se nevytáhne jiná karta **Prostředí**.



KARTY DÁMA A PALEC mohou být na stole pouze jednou. Je-li tažena nová karta stejného druhu, stávající karta se odhodí.

KARTA JAŘMO může být na stole pouze dvakrát. Je-li tažena třetí taková karta, odhodí se první tažená karta *Jařmo*.

KARET ZRCADLO A ABSTINENCE může mít hráč neomezený počet.

EFEKTY KARET PRAVIDLO se kumulují. Tzn., že při vytažení třetí karty *Pravidlo* budou před každým napitím ve hře platit celkem tři pravidla atd.

Příklady možných Pravidel: Před napitím se musíš otočit kolem své osy; před napitím musíš z piva sundat neviditelného panáčka a pak jej vrátit; před napitím musíš dát pohavek sousedovi po levici; před napitím musíš zvolat: „*Toto jest tekutý chléb národa našeho, jenž je hutný víc než dosti.*“

Nesmí se zneužívat zacyklených karetních kombinací (například *Dámou* v kombinaci s *Pravým hákem* by se teoreticky dalo nutit pít jednoho člověka donekonečna) – taková kombinace se vyhodnotí pouze jednou. V stole platí na rozdíl od mnoha jiných míst demokracie – existuje-li pochybnost o legitimitě nějaké akce, musíte se na ní shodnout.

U karty Kategorie nesmí být počet jednotlivých prvků nízký a dobře známý – například dny v týdnu, názvy prstů na rukou, hlavní světové strany apod.

Příklady pro kartu Já nikdy: Nikdy jsem neřídil traktor. Nikdy jsem nezvracel z alkoholu. Nikdy jsem nešel na půdu pro hrábě, kde jsem užíval dědečka na bábě.



KONFLIKTNÍ SITUACE

Poněvadž je *Vodopád* komplexní hrou s hlubokou strategií a širokým taktickým záběrem, může se stát, že dojde k nějaké karetní kombinaci, která může způsobit zacyklení, nebo dokonce paradox v pravidlech. V těchto situacích vždy velí selský rozum a to, na čem se shodne většina u stolu. Nicméně přikládáme i pár příkladů, v jakých situacích se tak může stát a jak se v nich zachovat.

- **ŠIKANA + DELIRIUM TREMENS** = Hráč, který je šikanován, se napije za každého hráče u stolu včetně sebe.
- **DÁMA + BONTON** = Vzhledem k tomu, že „*Jdi do prdele*“ by v této situaci porušilo prostředí *Bonton*, může tázaný hráč výjimečně poslat *Dámu* i „*Do háje*“, a to bez postihu.

KONEC HRY

Pojmem „hráč se napije“ se rozumí jeden hlt dle základních fyzikálních veličin schválených v roce 1869 Spolkem hostinských a pivařů Jeho císařského a královského apoštolského veličenstva Františka Josefa I.

Hra končí v momentě, kdy se dobere hrací balíček. Je-li společnost soutěživá, mohou si hráči spočítat body. Kdo pil v průběhu hry nejvícekrát (a je stále schopen se o své vítězství přihlásit), vyhrává. Alternativně se balíček dá zamíchat a připravit znovu po každém dobrání a hra končí v momentě, kdy je společnost příliš znavena.

VARIANTA PRO ABSTINENTY

Namísto pití můžete zvolit nějakou jinou, lehce ponižující, a ne zcela nenáročnou činnost. Podobně jako při hře s alkoholem si zapisujte množství „napití“, abyste zjistili, kdo se stal vítězem – kdyby vás to tedy zajímalo.

VYZKOUŠEJTE TAKÉ



AUTOŘI



Ilustrace a DTP:
Michal Peichl

Návrh hry:
Jan Havlíček
Jakub Malchárek