

VAROVÁNÍ!

Kostky jsou dáblův nástroj, to snad víte. Tyhle kostky navíc lžou a šidí. Dokážete je prokouknout, nebo skončíte pod stolem?

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 – sklenici či panáka můžete naplnit i nealko nápojem.

Sada obsahuje 25 šestistěnných kostek

PROLHANÝ KOSTKY

Počet hráčů: 2 až 5

Herní doba: 15+ minut

CÍL HRY

Prohnaný kostky, známé v anglofonním prostředí jako Liar's Dice, jsou blufovací a tipovací kostkovou hrou, ve které se snažíte zůstat posledním hráčem, kterému ještě zbývají nějaké kostky.

PRŮBĚH HRY

Na začátku hry si každý hráč vezme pět kostek. Kolo probíhá tak, že všichni hráči najednou hodí skryté svými kostkami. Výsledek hodů neukazují protihráčům. Poté, začíná hráčem, který v posledním kole rozporoval tip (v prvním kole nejvíce opilý hráčem), musí říct svůj tip.

Tipuje se vždy hodnota a počet kostek (např. tři jedničky). Další hráč po směru hry má poté na výběr ze dvou možností:

1. Rozporovat tip předcházejícího hráče.
2. Nabídnout vyšší tip.

ROZPOROVÁNÍ TIPU PŘEDCHÁZEJÍCÍHO HRÁČE

Pokud hráč rozporuje tip předcházejícího hráče, odhalí všichni hráči své kostky. Je-li počet kostek dané hodnoty stejný nebo vyšší než tip daného hráče (sčítají se kostky všech hráčů), prohrál rozporující hráč – musí se napít svého nápoje a ztrácí pro další průběh hry jednu kostku. Pokud byl ale počet kostek dané hodnoty nižší, musí se napít a odezdat kostku tipujícím.

Příklad: Při hře čtyř hráčů Karel tipuje šest čtyřek. Pavel sám žádou čtyřku nemá, a tak si myslí, že je Karlův tip nepravděpodobný, a rozporuje jej. Hráči tedy odhalí své kostky. Ukáže se, že ve hře je celkem pět jedniček, tři dvojky, tři trojky, čtyři pětky, dvě šestky a pouze tři čtyřky (a všechny má Karel). Pavel tak Karlův tip rozporoval úspěšně. Karel se musí napít a přichází o jednu kostku. Poté začíná další kolo s Pavlem jako prvním tipujícím.

NABÍDKA VYŠŠÍHO TIPU

Pokud hráč nechce předcházející tip rozporovat, musí nabídnout vyšší tip. Vyšší tip musí obsahovat buď:

1. Vyšší počet kostek stejné hodnoty jako v předcházejícím tipu.
2. Stejný nebo vyšší počet kostek vyšší hodnoty oproti předcházejícímu tipu.

Příklad: Karlův tip byl čtyři čtyřky. Pavel se rozhodne jej nerozporovat – musí tedy nabídnout vyšší tip. Povolené vyšší tipy jsou například „pět čtyřek“ (vyšší počet kostek), „čtyři pětky“ (stejný počet kostek o vyšší hodnotě) nebo třeba „pět pětek (vyšší počet kostek o vyšší hodnotě). Nelze ale tipovat například „osm dvojek“ (protože dvojky mají nižší hodnotu než čtyřky) nebo „dvě pětky“ (protože minimální počet kostek v tuto chvíli činí čtyři).

Pokud hráč nabídl vyšší tip, je na řadě další hráč ve směru hry a tak dále, dokud se někdo nerozhodne předcházející tip rozporovat.

KONEC HRY

Hráč, který přijde o všechny kostky, vypadává ze hry a musí dopít svůj nápoj. Hra končí ve chvíli, kdy ve hře zůstává pouze jeden hráč. Ten se může na oslavu napít.

MACHÁČEK

Počet hráčů: Neomezený

Herní doba: Dokud nepadnete

CÍL HRY

Macháček je všeobecně známá blufovací hra v podstatě pro neomezený počet hráčů. Cílem hry je oblafnout protihráče a sám nebyť oblafnutý.

PRŮBĚH HRY

Hráč na tahu hodí skryté dvěma kostkami a nahlásí dalšímu spoluhráči ve směru hry hodnotu hodu. Ta může být pravdivá nebo nepravdivá, vždy ale musí být vyšší než hodnota hodu předcházejícího hráče (viz dále). Další hráč může říct buď „věřím“, čímž je tah aktuálního hráče u konce a další hráč pokračuje stejným způsobem, nebo může říct „nevěřím“. V takovém případě musí hráč na tahu odhalit kostky. Pokud lhal, musí se napít. Pokud ne, musí se napít protihráč, který hodnotu rozporoval. Tento protihráč také zároveň začíná další kolo.

HODNOTY HODU

Padne-li 1 a 2, jedná se o Macháčka, nejvyšší hodnotu. Padnou-li dva stejné symboly, jedná se o tolik „Apačů“ (například 2 a 2 jsou „2 Apačové“). Apačové jsou druhou nejvyšší hodnotou (s tím, že „1 Apač“ je nejméně a „6 Apačů“ nejvíce). Ostatní hodnoty se pak čtou vždy od vyšší hodnoty (padne-li 5 a 2, je to „padesát dva“, padne-li 3 a 4, je to „čtyřicet tři“). Pořadí hodnot od nejnižší k nejvyšší je následující:

3 1 – 3 2 – 4 1 – 4 2 – 4 3 – 5 1 – 5 2 – 5 3 – 5 4 – 6 1 – 6 2 – 6 3 – 6 4 – 6 5 – 1 1 – 2 2 – 3 3 – 4 4 – 5 5 – 6 6 – 2 1

Příklad: Karel začíná a hodí 1 a 4. Nemá důvod lhat, tak řekne „41“. Pavel mu věří, vezme si kostky a hází. Padne mu 6 a 3, chce ale Jiřího, který hraje po něm, vystavit většímu stresu, a tak řekne „dva Apačové“. Jiří mu věří, vezme si kostky a hází. Padne mu 1 a 1, což nestačí, tak řekne „čtyři Apačové“. To mu ale Karel nebaští, Jiří musí ukázat kostky, a protože byl přistižen, tak se musí i napít. Nové kolo začíná znovu Karel.

KONEC HRY

Macháček v podstatě žádný konec nemá. Skončete, když už nechcete, nebo v horším případě nemůžete pokračovat.

KOSTKOVÝ POKER

Počet hráčů: 2–5

Herní doba: 5+ minut

CÍL HRY

Kostkový poker je hrou o štěstí a dobrém odhadu. Cílem hry je mít na konci kola nejvyšší kombinaci.

PRŮBĚH HRY

Každý hráč si vezme pět kostek. Určete prvního hráče (může to být třeba ten nejveselejší). Tento hráč hodí svými kostkami. Může se rozhodnout libovolným počtem z nich hodit znovu. Pokud se rozhodne této možnosti nevyužít, i všichni ostatní hráči budou mít pouze jeden hod. Poté postupně házejí další hráči po směru hry. Pokud házel první hráč dvakrát, smí i oni znovu hodit libovolným počtem svých kostek, pokud se jim výsledek prvního hodu nezamlouvá. Ve chvíli, kdy mají všichni hráči své kombinace před sebou, vyhodnotte vítěze.

POŘADÍ KOMBINACÍ (OD NEJNIŽŠÍ PO NEJVYŠŠÍ):

Pár stejných hodnot – Dva páry stejných hodnot – Trojice stejných hodnot – Postupka (hodnoty 1, 2, 3, 4, 5 nebo hodnoty 2, 3, 4, 5, 6) – Full house (Trojice a dvojice stejných hodnot) – Poker (čtyři stejné hodnoty) – Pětice stejných hodnot.

Při rovnosti kombinací rozhoduje vyšší hodnota kostek dané kombinace (v páru, trojici, postupce, pokeru a pětiice stejných hodnot), případně nejprve vyšší hodnota kostek trojice (u Full house) a první dvojice (u dvou párů) a poté dvojice (u Full house) a druhé dvojice (u dvou párů). Pokud rovnost přetrvává, jsou oba (všichni) takoví hráči vítězi.

Příklad: *Karloví padly hodnoty 3, 3, 3, 4 a 5, Pavlovi hodnoty 6, 6, 5, 5 a 2 a Jiřímu hodnoty 4, 4, 1 a 2. Vítězem je tedy Jiří – Pavel má pouze dva páry a Karlova trojice má nižší hodnotu než Jiřího.*

KONEC HRY

Hra končí poté, co vyhodnotíte, kdo je vítězem. Všichni, kdo vítězi nejsou, se musejí napít a okamžitě můžete rozehrát další partii.

BOSS FIGHT

Počet hráčů: 1 až 5

Herní doba: 15+ minut

CÍL HRY

Boss Fight je kooperativní kostková hra, ve které je vaším cílem porazit v několika kolech zlovlného bossa, a to tak, že součet na kostkách, které hodili hráči, bude vyšší než na kostkách bossa.

PRŮBĚH HRY

Připravte pro bossa 15 kostek. Deset kostek rozdělte mezi hráče pokud možno rovným dílem. Je ale možné, že někteří hráči budou mít více kostek než jiní.

V každém kole hodí jeden z hráčů kostkami bossa. Pro bossa házejte v 1. kole 8 kostkami a v každém dalším kole jednu kostku přidejte (až do maximálního počtu 15). Poté, co bylo vrženo kostkami bossa, hodí všichni hráči skrytě svými kostkami. I když hrají hráči spolu, nesmějí si navzájem prozrazovat hodnoty, které jim na kostkách padly, pouze obecné údaje typu „velký špatný“, „dost slušný“ a podobně. Sečtěte hodnotu na kostkách bossa – to je hodnota, kterou musíte překonat. Libovolný hráč se může kdykoli rozhodnout utratit jednu ze svých

kostek. Odloží ji stranou a musí se napít. Hodnota na utracené kostce určuje počet kostek, které může okamžitě přehodit. Smí přehazovat kostky bossa, nebo svých spoluhráčů, ne však svoje. Nelze za jednu utracenou kostku přehazovat některou z kostek vícekrát – musí se jednat o různé kostky.

Poznámka: Přehazujete-li kostku spoluhráče, smíte se na ni v tu chvíli podívat. Už si to ovšem nesmíte rozmyslet a vybrat si jinou.

Takto pokračujte a sdělujte si své dojmy z toho, jak si stojíte, až do chvíle, kdy máte pocit, že součet na vašich kostkách je dohromady větší než součet hodnot kostek bossa. Poté odhalte svoje kostky a proveďte součet. Pokud je skutečně váš součet vyšší než součet hodnot bossa, vyhráli jste toto kolo a postupujete do dalšího. Pokud ne, musíte se všichni napít a přicházíte o jednu kostku. Poté můžete aktuální kolo zapakovat.

KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy hráči porazí bossa v posledním kole (když měl boss 15 kostek), nebo ve chvíli, kdy hráči přijdou o tolik kostek, že boss není efektivně možné v aktuálním kole porazit. V takovém případě musejí hráči vypít své kalichy hořkosti až do dna.

BETL

Počet hráčů: 3 až 6

Herní doba: 20+ minut

CÍL HRY

Betl je hra o blafování a simultánním boji se dvěma protivníky zároveň. Cílem je zůstat posledním hráčem, kterému zbude nápoj v jeho nádobě.

PRŮBĚH HRY

Každý hráč si vezme 4 kostky. V každém kole všichni hráči najednou skrytě hodí svými 4 kostkami. Poté první hráč odhalí jednu kostku, kterou přidělí pro boj s hráčem po své levici, a druhou kostku, kterou přidělí pro boj s hráčem po své pravici. Následně totéž učiní další hráč po směru hodinových ručiček a tak dále, dokud takto každý hráč neodhalí dvě kostky.

Poté hráči tajně přiřadí každému ze svých protivníků (po levici a po pravici) po jedné ze svých neodhalených kostek. Mají-li všichni přiřazeno, kostky najednou odhalí a v pořadí od prvního hráče vyhodnotí „bitvy“ nejprve s hráčem po levici a poté s hráčem po pravici.

Hráč v „bitvě“ zvítězí, má-li na dvojici kostek (odhalené a skryté), kterou k této bitvě přiřadil, vyšší součet než protihráč. Za každou porážku v bitvě se hráč musí napít (v jednom kole se tedy může napít až dvakrát, ale také vůbec). Při remíze pijí oba hráči.

Poté, co jsou všechny bitvy vyhodnoceny, začíná další kolo, přičemž začínajícím hráčem je hráč po pravici aktuálního začínajícího hráče.

Poznámka: Chcete-li se střetávat s jinými protivníky, můžete po každém kole změnit zasedací pořádek.

KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy ve hře zbývají už pouze 2 hráči. Vítězem se stává ten, kterému v tu chvíli zbývá v nádobě více nápoje. Porážení musí svůj nápoj dopít.

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

AUTOŘI

« Návrh hry
lidová slovesnost
a David Rozsíval

Ilustrace a DTP
Michal Peichl



VYZKOUŠEJTE TAKÉ

