

BLUDIŠTĚ

PRAVIDLA

Hra pro: 2 týmy hráčů, minimálně 2 dvojice

Věk: od 8 let

Délka hry: 30 minut

Hra obsahuje: bodovací tabulku, 48 žetonů s Bludišťáky, 60 karet s otázkami, 2 válečky – červený a modrý. Připravte si pro každý tým papír a tužku, které nejsou součástí balení.



Bludišťáci u vás doma! Zahrajte si zábavnou soutěžní hru pro týmy podle oblíbené televizní soutěže Bludiště. Utužte svaly a roztočte mozkové závity. Hra je vhodná pro větší skupiny hráčů, které mohou být i věkově smíšené. Zábavu najdou i hraví dospělí. Hra podporuje smysl pro týmovou spolupráci a hru fair play.

Cíl hry:

Vyhrává tým, který má na konci hry více bodů.

Příprava hry:

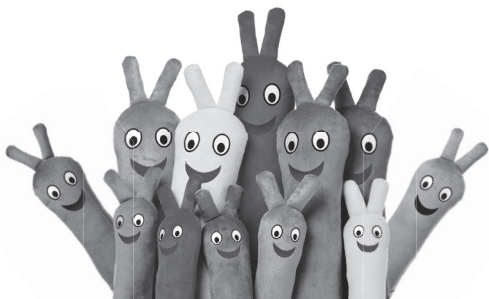
Před první hrou opatrně vylopujte všechny žetony z kartonové mřížky. Dvě mřížky od každé barvy uchovejte pro použití ve čtvrtém kole. Bodovací tabulku položte doprostřed stolu. Vedle položte všechny herní potřeby včetně 2 válečků. Kvízové karty rozdělte podle témat otázek. Vyberte libovolná čtyři témata do nabídky pro první kvíz. Balíčky karet v nabídce jednotlivě zamíchejte a položte vedle bodovací tabulky.

Začátek hry:

Na začátku hry se hráči rozdělí do dvou rovnocenných týmů modrých a červených. Snažte se tvořit pokud možno vyrovnané skupiny, které spolu mohou soutěžit. Případné neshodné podmínky řešte během hry v duchu fair play. Například v případě nerovného počtu může jeden hráč vynechat kolo apod.

Každý tým si určí svého kapitána. Nyní si tajně zvolte Tvář týmu, která je mezi soutěžícími obou týmů dobře známá, např. herec, zpěvák, pohádková postava, učitelka, soused, apod. Napište jeho jméno na papír a k němu napište 8 indicií, podle kterých lze osobu uhodnout. Náповědy očísľujte v pořadí od nejobecnější po nejvíce určující. Pravidlem je, že s osmi náповědami lze Tvář týmu určit.

Každý správný turnaj začíná vítězným pokřikem! Můžeme začít!



Pravidla hry:

První zvonění - souboj o přednost při výběru témat pro 1. kolo

Vyberte jednoho zástupce za každého týmu pro první sportovní disciplínu. Určete si pomyslnou startovní čáru, trasu a kontrolní mety podle prostoru, ve kterém hraje. Startovní čára může být u operadla židle, první meta dveře kuchyně, případně druhá meta vchodové dveře. Cíl je u bodovací tabulky. Oba soutěžící si stoupnou vedle sebe na startovní čáru. Na povel vyrazí na trasu. Podmínkou je skákání po jedné noze. Každé mety se hráč musí dotknout. Vyhrává hráč, který jako první umístí váleček své barvy na startovní šipku. Svůj váleček umístí následně i hráč druhého týmu. Vítězný tým si vybere 2 témata otázek z nabídky pro následující kvíz. Zbývá 2 témata zůstávají pro soupeře.

Poznámka: Pro pohyb na trase můžete zvolit jinou podmínku. Hráči běží pozadu, skáčou žabáky apod. Podobná úprava pravidel během soutěží je možná. Na úpravě je potřeba se domluvit před zahájením soutěží. Ideální je, pokud se vám podaří postavit trasu tak, že poslední metou je domovní nebo jiný zvonek. První zvonění tak bude opravdové. Ale netrapte se, když to nebude možné. Na průběh hry to nemá vliv.

1. kolo – Bludišťácký kvíz

Kapitáni střídavě zadávají kvízové otázky protihráčům. Vezmou spodní kartu z balíčku karet s vybraným tématem a přečtou podbarvenou otázku příslušného tématu. Odpovídat začíná vítězný tým z prvního zvonění. Dále se týmy střídají. Z každého tématu se přečte jedna otázka. Za správnou odpověď získají 3 body. Pokud neznají správnou odpověď, nezískají nic. O získané body posunou hráči váleček své barvy na bodovací tabulce. Použité karty se vyřadí ze hry.

Poznámka: Na odpovědi si můžete stanovit časový limit 30 vteřin nebo podle dohody.

2. kolo – Koše

Před samotnou soutěží připravte do dna krabice 12 žetonů s červeným okrajem, 12 s modrým a 1 zlatého Bludišťáka od obou barev. Celkem je tedy v krabici připraveno 26 žetonů.

Hráči obou týmů si stoupnou do řady za sebe. Vytvoří 2 fronty vedle sebe u společné startovní čáry. Kapitáni společně umístí na druhý konec místnosti dno krabice s žetony. Dále na dohodnutou vzdálenost směrem zpět k týmům umístí víko jako cíl. Kapitáni se vrátí ke svému týmu a na pokyn začne závod štafety. Poslední stojící hráč podleze mezi nohama všech spoluhráčů v řadě a běží pro žeton Bludišťáka. Vezme žeton své barvy a ihned ho hodí do víka krabice. V případě, že se netrefí, nechá žeton na místě, kam dopadl. Pro hod platí pomyslná startovní čára u dna krabice, která se nesmí překročit. Jakmile odhodí, vrátí se zpět ke svému týmu. Postaví se jako první do řady ke startovní čáře a odsune tak dozadu celý tým. V tu chvíli poslední hráč začne stejným způsobem podlézat pod nohama a opět běží hodit žeton. Takto se hra opakuje současně v obou týmech, dokud každý neběžel dvakrát nebo do spotřebování připravených žetonů. Tým, který proběhl celou štafetu jako první, získá 2 body. Na závěr si hráči spočítají Bludišťáky své barvy ve víku krabice. Za každý umístěný žeton se posunou o 1 bod. Za Zlatého Bludišťáka trefeného do krabice o 5 bodů. Všechny žetony se vrátí do krabice.

3. kolo – Kvíz víš nebo nevíš

Pro druhé kvízové kolo se smíchají všechny karty dohromady. Zvolte si nehrajícího moderátora, který bude číst otázky. Moderátor vezme spodní kartu z balíčku a postupně přečte dvě otázky označené číslem. Ihned po přečtení otázky napoví počtem písmen v žádané odpovědi. Správná odpověď je napsaná za otázkou. Týmy hrají současně. Kdo první odpoví správně, získá bod. Po přečtení druhé otázky je možné zvolit nového moderátora. Kolo končí po přečtení 12 otázek.

Poznámka: Na odpovědi si můžete stanovit časový limit 10 vteřin. Pokud nikdo nezná odpověď, hra pokračuje bez náhrady dál. Správná odpověď se řekne všem. Do role moderátora můžete přizvat nehrající diváky.

4. kolo – Kód bludiště

Žetony s Bludišťáky rozdělte podle barvy rámečku a přidělte týmu shodné barvy. Dále si hráči vezmou kartonovou mřížku své i soupeřovy barvy. Týmy se

postaví proti sobě k protilehlým stěnám místnosti. Kapitáni týmů sestaví z 6 Bludišťáků libovolnou kombinaci do mřížky své barvy a položí ji na zem ke své stěně lícem nahoru. Červený tým využije pro kombinaci žetony s čísly 1–12, modrý tým použije 13–24. Týmy současně vysílají po 1 hráči, který běží po čtyřech k protilehlému týmu a snaží se zapamatovat sestavenou kombinaci. Ihned se vrací zpět ke svému týmu a sestaví odhalenou kombinaci do druhé mřížky. Týmy můžou vyslat až 3 libovolné hráče a kombinaci upravovat. Jakmile si jsou jistí správností, nechají si kombinaci překontrolovat. Za správnou kombinaci získají 5 bodů. Za špatnou kombinaci 5 bodů ztrácí.

Bonus – prémiová soutěž, kde můžete získat důležité body.

Pexeso s Bludišťáky. Zájem o bonus může projevít kterýkoliv tým kdykoliv během hry až do vyhlášení vítězů. Druhý tým nemůže odmítnout. Během jedné soutěže se může hrát pouze jednou. Všechny žetony s Bludišťáky otočte rubem nahoru a promíchejte. Týmy se pravidelně střídají a podle pravidel hry pexesa otáčí postupně vždy 2 kartičky. Pokud najdou pár, kartičky získávají. Vyhrává tým, který najde více párů. Ihned posune svůj váleček o 5 bodů.

Poznámka: K prémiové soutěži můžete přizvat na pomoc i dosud nehrající diváky, např. učitele, rodiče a další.

5. kolo – Hádání tváře týmu

Pro hádání tváře máte možnost získat indicie. Každá nápověda stojí 4 body. Odpočítejte tolik bodů na tabulce, kolik chcete nápověd. Oba týmy tak učiní současně. Myslete ale na to, že vyhrává tým, který má na konci hry nejvíce bodů. Podle odečtených bodů nyní přečtou kapitáni nahlas příslušný počet nápověd. V případě, že nikdo Tvář neuhádnul, můžou si týmy dokoupit další nápovědy. Za uhádnutí Tváře získáte 15 bodů.

Konec hry:

Hra končí po odehrání všech kol. Vítězí tým, který má více bodů.

Varianta pro 2 hráče:

Chcete si zahrát Bludiště doma a nesehnali jste dost kamarádů? Nevadí. Vyndejte z krabice žetony s Bludišťáky a zahrajte si pexeso.

Přejeme hodně zábavy.