

CRAZY CIRCUS

BLÁZNIVÝ CIRKUS

Rýchlo rozmýšľaj. Rýchlo reaguuj.
Hra pre 2 – 6 hráčov.

Herný materiál:

1 ľadový medveď
1 slon
1 lev
24 kariet s pozíciami zvierat
5 príkazových kariet
1 hrací plán

Cieľ hry:

Hráči sú krotitelia zvierat v cirkuse. Ak dajú zvieratám správny príkaz, zvieratá urobia, čo sa od nich žiada. Vyhráva ten hráč, ktorého zvieratá sú najšikovnejšie a najlepšie poslúchnu príkazy.

Príprava hry:

24 kariet s pozíciami zvierat vytvorí balíček, ktorý sa zamieša a položí lícom nadol na stôl. Vrchná karta sa otočí a tri zvieratká sa uložia podľa karty. Karta sa potom opäť otočí lícom nadol a položí na spodok balíčka. Položte 5 príkazových kariet lícom nahor na stôl tak, aby na nich videli všetci hráči.

Všetci hráči by mali sedieť na rovnakej strane stola, aby mali rovnaký pohľad na hrací plán a zvieratká. Žiaden hráč by nemal sedieť za hracím plánom.

Priebeh hry:

Začínajúci hráč otočí vrchnú kartu a umiestni ju lícom nahor na stôl tak, že všetci hráči na ňu dobre vidia.

Teraz každý hráč rozmýšľa, aký príkaz alebo sériu príkazov dá svojim zvieratkám tak, aby zmenili svoju pozíciu na novú, ktorá je na karte. Vo väčšine prípadov je nutné použiť dva alebo viac nasledovných príkazov, aby ste prinútili zvieratká zaujať novú pozíciu.

Päť možných príkazov:

Každý príkaz prinúti zvieratká zmeniť pozíciu inak. Ak použijete správnu sériu príkazov, zvieratká zmenia svoju súčasnú pozíciu na novú, ktorá je na novo odkrytej karte. Rovnaký príkaz môže byť použitý opakovane v príkazových sériach.

- LO** zvieratko, ktoré je navrchu pyramídy na modrom pódiu preskočí na druhú stranu a pristane navrchu pyramídy na červenom pódiu.
- KI** zvieratko, ktoré je navrchu pyramídy na červenom pódiu preskočí na druhú stranu a pristane navrchu pyramídy na modrom pódiu.
- SO** zvieratká na vrchu pyramíd na oboch pódiov si vymenia miesta
- NI** zvieratko, ktoré je naspodku pyramídy na červenom pódiu vylezie navrch pyramídy.
- MA** zvieratko, ktoré je naspodku pyramídy na modrom pódiu vylezie navrch pyramídy.

Vykonanie príkazov:

Hneď ako jeden z hráčov zvolá svoju sériu príkazov, vykonajú sa. Ak niektorý iný z hráčov si je istý, že táto séria príkazov nie je správna, môže byť navrhnutá nová séria príkazov.

1) Ak je séria príkazov správna, hráč, ktorý ju zvolal, dostane kartu s pozíciou.

2) Ak je séria príkazov nesprávna, hráč, ktorý ju zvolal, je už na toto kolo vylúčený a ostatní hráči pokračujú. Ak séria obsahuje príkaz, ktorý nemôže byť vykonaný, je nesprávna!

Napríklad: Ak hráč dá príkaz MA, keď na modrom pódiu je len jedno zvieratko, celá séria príkazov je nesprávna.

3) Ak nikto z hráčov nenájde správnu sériu príkazov, karta s pozíciou ide naspodok balíčka.

(poznámka: knižka s pravidlami znázorňuje ako funguje séria príkazov SO MA LO NI – pohni slonom na červenom pódiu a levom na medveďovi na modrom pódiu, tak, aby bol lev na medveďovi na červenom pódiu a slon na modrom).

Ďalšia výzva:

Nová karta s pozíciou sa otočí, umiestni pred hráčov a celý postup sa opakuje. Hráči by mali mať predchádzajúcu kartu uloženú tak, aby bola viditeľná, aby bolo jasné, aká bola východzia pozícia pre zvieratká v tomto kole. Hra pokračuje až pokým sa nevyriešia všetky karty s pozíciami. Hráč, ktorý získa najviac týchto kariet sa stáva víťazom.

Variant pre skúsených hráčov:

Ak chcete zložitejšiu hru, odstráňte z hry príkaz SO. Všetky karty sa dajú vyriešiť, aj bez tohto príkazu, ale série príkazov budú pravdepodobne oveľa dlhšie.

pre iHRYsko preložila: Daniela Štrbová