



DUCH!

Fezťovní
vydání!

Bleskurychlá hra
pro 2 - 8 hráčů
od osmi let.

Příběh a cíl hry

Během strašení, našel duch Balduin podivný předmět. Zprvu ho považoval za stínítko nebo za kbelík, ale pak si uvědomil, že našel kouzelný fez, který dokáže skrýt různé věci a dokonce i jeho! Je to pravý orientální fez.

Co se ukrývá pod fezem? Zakřičte nebo zvedněte fez rychlostí blesku anebo seberte správný předmět spoluhráčům přímo pod nose.

Připravít, rozestavit... Čáry - máry - fez!

Herní materiál

- 1 fez
- 4 další předměty (duch, láhev, soudek, myš)
- 60 karet



fez



duch



láhev



soudek



myš



karty

Příprava hry

Umístěte ducha, láhev, myš a soudek doprostřed stolu. Skryjte jeden předmět pod fez. Zamíchejte karty a umístěte balíček na stůl lícem dolů.

Průběh hry

Nejstarší hráč otočí horní kartu z balíčku, aby ji viděli všichni hráči ve stejný okamžik. V tu chvíli se všichni hráči pokusí co nejrychleji odhalit správný předmět, pomocí jedné z možných akcí.

1) Seberte předmět

Je některý předmět na kartě zobrazen ve **správné barvě**? Pak beze slova seberte předmět jednou rukou.



**Seberte šedou
mýš**



**Seberte bílého
ducha**



A co když na kartě není žádný předmět zobrazen ve správné barvě?

V tom případě se všichni hráči pokusí jednou rukou co nejrychleji sebrat předmět, který na kartě není zobrazen a není zobrazena ani jeho barva.



***Příklad:** Ani duch, ani bílá barva nejsou zobrazeny na kartě.*



**Proto seberte
ducha**

2) Zvedněte fezi

Smekněte! Pokud je hledaný předmět skrytý pod fezem, zvedněte beze slova fez a odhalte správný předmět.



Příklad: Ani soudek, ani modrá barva nejsou zobrazeny na kartě. Proto zvedněte fez k odhalení modrého soudku.

3) Zakřičte předměti

Je předmět, který hledáte fez? Pak zakřičte předmět, který je schovaný pod fezem, ale ničeho se nedotýkejte, ani fezu!



Příklad: Ani fez, ani červená barva nejsou zobrazeny na kartě. Proto zakřičte jméno předmětu ukrytého pod fezem: „DUCH!“

Duch!



Pokud jste jako první sebral nebo zakřičel správný předmět, vezměte si otočenou kartu před sebe jako vítězný bod. Všechny předměty se vrátí doprostřed stolu. Pokud jste zvedli fez nebo zakřičeli jméno předmětu pod ním, můžete pod fez skrýt jakýkoli jiný předmět. Pak otočte další kartu z balíčku.

Důležité: S každou kartou má každý hráč pouze jeden pokus.

Kdokoli, kdo ...

- křičel ve chvíli, kdy měl brát
- bral ve chvíli, kdy měl křičet
- sebral **nebo** zakřičel nějaký předmět, když měl zvednout fez
- zvedl fez, když neměl
- **sebral nesprávný předmět**
- **zakřičel nesprávný předmět**
- zároveň zakřičel i sebral předmět

nebo
nebo

nebo
nebo
nebo
nebo



... musí odevzdat jednu ze dříve získaných karet (pokud nějaké má). Tuto kartu (nebo karty) dostane hráč, který sebral nebo zakřičel správný předmět.

Pokud všichni udělali chybu, nikdo nedostane žádné karty a všichni musí jednu ze dříve získaných karet odevzdat na hromádku bokem. Vytvořte bonusový balíček, obsahující také kartu, kterou nikdo nezískal. Příští správná odpověď získává všechny odevzdané karty společně s právě otočenou kartou.

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy už v balíčku nezbývá žádná karta. Zvítězí hráč, který před sebou má nejvíce karet.