



Pohádky na dobrou noc

ukázková verze k tisku
(pravidla se ještě mohou lišit od finální verze)

(C) Dřevěné deskovky, 2023

Autor Dušan Vít
Grafika pohádek děti (hlavní obrázky v knize pohádek)
ilustrace Midjourney (doplňková grafika do knihy pohádek)
freepik, Omelapics (titulní obrázky)

Herní doba 10 minut / hráče
Počet hráčů 2-4

Obsah balení

- kniha pohádek
- 4x sada hlasovacích žetonů (4 pro každého hráče)
- 4x sada žetonů vyprávění (8 pro každého hráče)
- 5 záložek
- 8 žetonů zpochybnění
- bodovací plán
- desetistěnná kostka
- pravidla

Příprava hry

Do středu stolu hráči položí knihu pohádek. Společně se dohodnou, kolik kol má jejich partie mít a s jakou obtížností chtějí hrát.

Zvolte obtížnost
Lehká
Střední
Těžká

S pomocí desetistěnné kostky si vylosujete pohádku z každé z pěti sekcí (15, 30, 45, 60 a 90 vteřin). Na volbě stránek se můžete místo hodu kostkou hráči také dohodnout. Výsledné stránky si označí záložkami tak, aby šipka ukazovala vlevo nebo vpravo na stránku, kterou budou používat.

Vedle plánu položte bodovací desku.

Každý z hráčů si zvolí barvu a dostane odpovídající sadu hlasovacích žetonů a žetonů vyprávění. Jeden z žetonů vyprávění položí na políčko s hodnotou nula na bodovací desce.

Kromě výše popsanych komponent budete potřebovat stopky, které umí měřit všechny potřebné intervaly.

Průběh partie

Hráči postupně prochází pohádky ve vzestupném pořadí, od nejkratší po nejdelší vyprávění.

Partie se dělí na dvě fáze, které se opakují pro každou pohádku zvlášť. Hráči si nejdříve jeden za druhým rozmístí na obrázek pohádky žetony vyprávění. Tím si zvolí části příběhu, které zahrnou do svého vyprávění.

Jakmile jsou všechny žetony vyprávění umístěné, přistoupí hráči k druhé fázi. Během předepsané doby (15-90 vteřin) se pokusí odvyprávět zajímavou pohádku ostatním hráčům a skončit vyprávění ve správnou chvíli.

Na konci dostanou hráči body podle toho, jak se příběh líbil ostatním, kolik použili žetonů vyprávění, a jak dobře dokázali odhadnout časový limit.

Fáze přípravy vyprávění

Hráči nalistují první vylosovanou pohádku označenou záložkou s číslicí 15. Hodnota záložky vyjadřuje, kolik budou jednotliví hráči mít času na vyprávění svého příběhu.

Začíná hráč, který naposledy viděl pohádku. Hráči se na tahu střídají ve směru hodinových ručiček.

Když na hráče přijde řada, vezme jeden vybírací žeton své barvy. Vybere si na obrázku místo s předmětem, o kterém chce pohádku vyprávět a žeton na něj položí (viz. Pravidla umístění žetonu).

Místo umístění dalšího žetonu může pasovat a rozhodnout se další žeton nepokládat.

Takto se hráči střídají na tahu, dokud všichni neumístí všechny žetony nebo nepasují.

Pravidla umístění žetonu

- vybírací žeton se musí alespoň částí ležet na zvoleném obrázku
- hráč při umísťování nesmí nijak posouvat žetony ostatních hráčů

Fáze vyprávění

Hráči se postupně vystřídají ve vyprávění a to ve stejném pořadí, ve kterém umísťovali žetony na obrázek pohádky.

Hráč po pravě ruce aktivního hráče se stane časoměřičem. Nastaví na stopkách odpočet předepsaného času (15-90 vteřin) podle zvolené obtížnosti.

POZOR! Stopky nesmí na konec intervalu upozorňovat žádným časovým signálem!

Jakmile začne aktivní hráč vyprávět, časoměřič spustí odpočet.

Hráč na tahu vypráví ostatním účastníkům pohádku. Do svého vyprávění musí zahrnout všechny části obrázku, které žetonem označil. Mohou při tom obrázek interpretovat volně a nejsou vázání jeho přesným vzhledem a významem, ale mohou z něj odvozovat i vlastnosti.

Tip: Například rozsvícenou lucernu lze kromě jejího klasického významu použít například jako slova žlutá, světlo, teplo plamen, atd.

Označené obrázky může používat v libovolném pořadí. Kdykoliv některé použije, vezme ihned odpovídající žeton zpět a přesune jej na oblast nadpisu pohádky. Tím je ostatním jasné, který význam použil. Kdokoliv ze soupeřů může v tuto chvíli umístit na stejné místo žeton zpochybnění.

Kromě vyprávění se ale hráč musí snažit soustředit také na čas. Pohádku musí ukončit ve chvíli, kdy si myslí, že uběhnul předepsaný čas (15-90 vteřin).

Jakmile hráč skončí vyprávění, dá signál časoměřiči, který čas okamžitě zastaví. Délka vyprávění se měří v celých vteřinách, s desetinnými zaokrouhlenými podle matematických pravidel.

Pokud na pohádce leží nějaké žetony zpochybnění, musí aktivní hráč vysvětlit význam, ve kterém označené slovo použil. Pokud se mu to nepodaří, musí vrátit jeden z vyprávěcích žetonů zpět na plán.

Zvolte si sami, jestli chcete hrát scénu na 15, 30 nebo 45 vteřin.

Bodování

Aktivní hráč nyní získá body. Jeho skóre odpovídá počtu žetonů, které se mu podařilo do pohádky zařadit a nebyly zpochybněny.

Tuto hodnotu ale musí ponížít o počet vteřin, o které skončil dříve nebo později, než bylo předepsané. Nikdy ale nemůže získat záporný počet bodů.

O výsledný počet bodů posune svůj ukazatel skóre na bodovací stupnici. V případě, že je penalizace za čas vyšší než počet žetonů, pak svůj ukazatel skóre neposouvá.

Nyní je s vyprávěním na řadě další hráč po směru hodinových ručiček.

Konec kola

Jakmile všichni hráči využili svoji možnost vyprávět, je čas na poslední vyhodnocení pohádek.

Všichni hráči současně vezmou své hlasovací žetony a potají (hodnotou dolů) je rozmístí před ostatní hráče podle toho, jak se jim jejich pohádky líbily. Pouze jednomu hráči dají žeton +1, před ostatní položí prázdný žeton.

Teprve když všichni své žetony rozdaly, mohou je hráči otočit. Každý hráč dostane tolik bodů navíc, kolik dostal žetonů +1. Tyto body si ihned poznačí na bodovací stupnici.

Poté hráči nalistují další pohádku v pořadí a pokračují znovu fází **přípravy vyprávění**.

Konec partie

Jakmile hráči dokončí fázi vyprávění u posledního příběhu a rozdají všechny body, partie je konce.

Vítězem se stává ten hráč, který získal v součtu nejvíce bodů.



Temný lord útočí

Zvolte si sami, jestli chcete hrát scénu na 15, 30 nebo 45 vteřin.

Zvolte si sami, jestli chcete hrát scénu na 15, 30 nebo 45 vteřin.



Hladové příšerky

Návštěva zoo

Hlasovací žetony pro hráče

Každý tvar je pro jednoho hráče.
Vytiskněte na tvrdý papír.
Lze nahradit libovolnými dřevěnými žetony z jiné hry.



Žetony vyprávění pro hráče

Každý tvar je pro jednoho hráče.
Vytiskněte na tvrdý papír.
Lze nahradit dřevěnými žetony z jiné hry.



Žetony zpochybnění

společné žetony pro všechny hráče



Doplňkové pokyny pro ukázkovou verzi

Oproti výše uvedené verzi pravidel se můžete u každé ze scén rozhodnout, jestli chcete hrát na 15, 30 nebo na 45 vteřin. Je také omezený počet vyprávěcích žetonů na čtyři, protože se jedná o jednoduché scény, pokud ale chcete, můžete si jich připravit a použít více.

Doporučujeme hrát partii, kde budou obsaženy všechny tři délky vyprávění, tedy hrát partii na tři kola.

Přejeme hodně zábavy při vymýšlení příběhů a odhadování jejich konce,
Tým Drevenedekovky.cz