

# MODRÁ KRAVA

PÁRTY HRA, V KTOREJ NEMÔŽETE VERIŤ VLASTNÝM OČAMI!

*Modrá krava je postrehová pártý hra, v ktorej nie je nič také, ako sa zdá. Pokiaľ sa totiž spoluhráči zhodnú, že modrá je červená a krava je pes, čo iné môžete robiť, než sa prispôsobiť? Zvládnete to? To čoskoro uvidíme...*

## HERNÉ KOMPONENTY

- **48 KARIET ZVIERAT** – kombinujúce štyri druhy zvierat (prasa, krava, pes a mačka) a štyri farby (modrá, červená, zelená a fialová)
- **4 KARTY** – Zmeny Pravidiel a Nového Pravidla
- **48 DIELOV PRAVIDIEL** – 16 ľavých dielikov, 10 spojovacích dielikov a 22 pravých dielikov
- **45 ŽETÓNOV ŽIVOTOV**
- **3 ŽETÓNY KÔL**



## ZÁKLADNÁ MYŠLIENKA HRY

Modrá krava je postrehová pártý hra. Základné pravidlo je jednoduché – vo svojom ťahu otočíte vrchnú kartu z balíčka a ihneď povieť, čo na karte je a akú to má farbu (napr. modrá krava alebo zelený pes). Postupne však budú do hry vstupovať Pravidlá, ktoré menia to, čo pri otočení karty musíte vykriknúť či urobiť. Chyba sa rovná strate jedného života a ten, kto stratí všetky, prehrá.

## CIEĽ HRY

Cieľom hry je byť posledným hráčom, ktorému sa minú životy.

## PRÍPRAVA HRY

Každý hráč si vezme päť žetónov životov. Diely Pravidiel ponechajte lícom dole spolu s kartami Zmeny Pravidiel a Nových Pravidiel bokom tak, aby ste ich mohli kedykoľvek zapojiť do hry. Zamiešajte balíček kariet zvierat a umiestnite ich lícom dole doprostred herného priestoru tak, aby na ne každý z hráčov ľahko dočiahol. Blízko herného balíčka položte tri žetóny kôl aktívnou (farebnou) stranou nahor.

## PRIEBEH HRY

### ZAHRIEVACIE KOLO (NEPOVINNÉ)

Hru začína hráč, ktorému sa najčastejšie pletie jazyk. Tento hráč otočí vrchnú kartu z balíčka zvierat a okamžite nahlas povie, aké zviera sa na karte nachádza a akú má farbu. Ak má niektorý zo spoluhráčov pocit, že farbu alebo zviera určil nesprávne, musí vykriknúť „Chyba!“. V tej chvíli sa hra preruší, hráči preveria, či nebolo porušené nejaké Pravidlo. Ak porušené bolo, hráč, ktorý ho porušil, stráca jeden život. Ak nie, život stráca hráč, ktorý vykrikol: „Chyba!“. Ak majú spoluhráči pocit, že zviera i farba boli určené správne, nič ďalšie sa nedeje a hra pokračuje bez prerušenia.



**ZELENÝ PES!**

V tom prípade je na ťahu ďalší hráč v smere hodinových ručičiek. Ten otočí ďalšiu kartu a povie, čo sa na nej nachádza a akú to má farbu, atď., kým sa hra nevráti k prvému hráčovi. V tej chvíli prerušte hru – zahrievacie kolo máte za sebou.

**Poznámka:** Ak majú už všetci hráči s hrou dostatočnú skúsenosť, môžete zahrievacie kolo vynechať. S novými hráčmi ho ale odporúčame zaradiť vždy.



## ĎALŠÍ PRIEBEH HRY

Po skončení zahrievacieho kola pripravte do herného priestoru svoje prvé dve Pravidlá. Ďalšie pravidlá neskôr umiestňujte pod ne. Do balíčka zvierat primiešajte všetky karty Zmeny Pravidiel a Nového Pravidla. Hra potom pokračuje podobne ako v prípade Zahrievacieho kola s tou výnimkou, že teraz sa už musíte riadiť vyloženými pravidlami.

### PRAVIDLÁ

Pravidlom označujeme výrok, ktorý sa skladá z troch dielikov Pravidiel – ľavého dielika Pravidla, dielika spojovacieho výrazu a pravého dielika Pravidla.

Pravidlo vytvoríte tak, že z dielikov Pravidiel náhodne vyberiete jeden ľavý dielik, jeden pravý dielik a jeden spojovací dielik. Ľavé dieliky sú označené ružovou farbou, pravé oranžovou farbou a spojovacie dieliky zelenomodrou farbou.

**Poznámka:** Všimnite si, že medzi pravidlami môžete nájsť i dvojicu farieb a zvierat, ktoré nenájdete na kartách zvierat.

Každé Pravidlo nejakým spôsobom mení to, čo musíte povedať, keď otočíte kartu zvierat'a. Pokiaľ hráč Pravidlo poruší alebo sa jeho následkom pomýli, stráca život.



Příklad: Utvorenie pravidla



### MOŽNÉ VARIANTY PRAVIDIEL

#### ZVIERA = ZVIERA

Toto pravidlo znamená jediné – ak hráč otočí kartu, na ktorej sa nachádza zviera z ľavého dielika Pravidla, musí namiesto neho povedať zviera z príslušného pravého dielika Pravidla.



#### FARBA = FARBA

Toto pravidlo znamená, že pri otočení karty s farbou z ľavého dielika Pravidla, musí hráč namiesto nej povedať farbu z príslušného pravého dielika Pravidla.



#### ZVIERA = FARBA

Toto pravidlo znamená, že pri otočení karty so zvierat'om z ľavého dielika Pravidla, musí hráč namiesto skutočnej farby karty povedať farbu z pravého dielika Pravidla.



#### FARBA = ZVIERA

Toto pravidlo znamená, že pri otočení karty so zvierat'om vo farbe z ľavého dielika Pravidla, musí hráč namiesto skutočného zvierat'a na karte povedať zviera z pravého dielika Pravidla.





## NOVÉ PRAVIDLÁ A ZMENY PRAVIDIEL

Ak ťaháte kartu Zmena Pravidiel, musí hráč, ktorý túto kartu ťahal, ťahať jeden nový ľavý dielik Pravidla a jeden nový pravý dielik Pravidla zo zásoby. Teraz môže zmeniť aktívne Pravidlá, a to ako vzájomnou výmenou dielikov, tak aj výmenou za dieliky, ktoré ťahal zo zásoby. Zvyšné dieliky sa odhodia. Musí urobiť aspoň jednu zmenu!



**Nové Pravidlo** **Zmena Pravidiel**

Ak ťaháte kartu Nové Pravidlo, musí hráč, ktorý túto kartu ťahal, ťahať jeden nový ľavý dielik Pravidla, jeden dielik spojovacieho výrazu a jeden nový pravý dielik Pravidla a vytvoriť z nich nové Pravidlo. Ak z novo ťahaných dielikov nie je možné vytvoriť pravidlo, ktoré by nebolo zakázané (pozri ďalej), odhodí hráč ťahaný ľavý dielik Pravidla a ťahá nový, a to dovtedy, kým nevytvorí povolené Pravidlo.

Potom čo kartu Zmena Pravidiel alebo Nové Pravidlo vyhodnotíte, pokračujte v hre ďalším hráčom v smere hry.

## ZAKÁZANÉ PRAVIDLÁ

Niektoré pravidlá sú z logického hľadiska zakázané – hráč ich nesmie vytvoriť ani v rámci ťahania Nového Pravidla, ani v rámci Zmena Pravidiel.

### ROVNAKÝ ĽAVÝ A PRAVÝ DIELIK PRAVIDLA

Nie je možné vytvárať Pravidlá, ktorých pravá a ľavá strana je totožná. **Príklad:** Modrá = Modrá, Pes = Pes.

### ROVNAKÝ DRUH PRAVIDLA PRE KONKRÉTNE ZVIERA/FARBU

Nie je možné vytvárať Pravidlá, ktorých ľavý dielik je už použitý v niektorom z predchádzajúcich Pravidiel rovnakého druhu.

## PROTIREČIACE SI PRAVIDLÁ

V niektorých prípadoch si pravidlá môžu protirečiť, napríklad vo chvíli, keď hráč ťahá zelené prasa a v hre sú Pravidlá, ktoré hovoria, že „Prasa = Krava“ a „Zelená = Pes“. Je v tejto chvíli prasa kravou alebo psom? V tomto prípade platí Pravidlo, ktoré je vyššie postavené v poradí Pravidiel.

**Poznámka:** Alternatívne môžete počítať, že oba (všetky) varianty sú správne. Dohodnite sa na tom pred hrou.

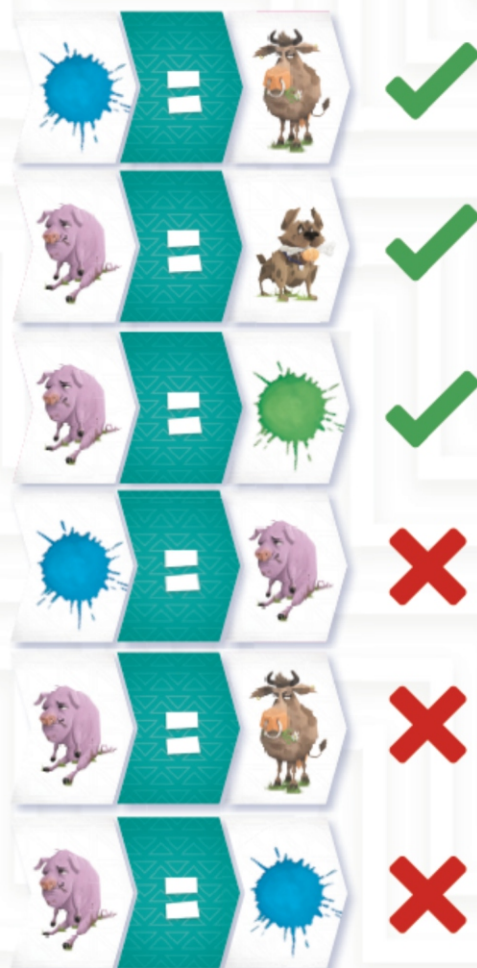


## ŠPECIÁLNE PRAVIDLÁ

V hre sa nachádzajú štyri špeciálne pravé dieliky Pravidiel: Potlesk, Vztyk, Zmena smeru a Skip. Pri ťahaní karty so zvieratom alebo farbou, ku ktorej sa viaže špeciálne Pravidlo, je stále potrebné správne povedať farbu a zviera, okrem toho je ale ešte nutné okamžite splniť podmienku danú špeciálnym Pravidlom.



**Príklad:** Zmena Pravidiel



**Príklad:** Protirečiacie si pravidlá





## POTLESK

Ak je ťahaná farba alebo zviera, ku ktorým sa podľa Pravidla viaže Potlesk, musia okamžite všetci hráči zatlieskať. Ten, ktorý zatlieska ako posledný, stráca život.



## VZTYK

Ak je ťahaná farba alebo zviera, ku ktorým sa podľa Pravidla viaže Vztyk, musia okamžite všetci vstať a postaviť sa do pozoru. Ten, kto tak urobí ako posledný, stráca život.



## ZMENA SMERU

Ak je ťahaná farba alebo zviera, ku ktorým sa podľa Pravidla viaže Zmena smeru, obracia sa smer hry. Ak by ďalšiu kartu ťahal hráč, ktorý v dôsledku tohto Pravidla nie je na rade, stráca život.



## SKIP

Ak je ťahaná farba alebo zviera, ku ktorým sa podľa Pravidla viaže Skip, preskakuje sa jeden hráč v smere hry. Ak by ďalšiu kartu ťahal hráč, ktorý v dôsledku tohto Pravidla nie je na rade, stráca život.

## REŤAZENIE PRAVIDIEL

V základnej hre Modré kravy sa Pravidlá neretazia. Ak teda jedno Pravidlo hovorí: „Modrá = Zelená“, neznamená to, že Prasa je zelené. Prasa zostáva modré.

## DOBRATIE BALÍČKA

Ak sa minú karty v balíčku zvierat, zamiešajte odhadzovací balíček a vytvorte z neho nový doberajúci balíček. Potom otočte jeden zo žetónov kôl šedou stranou nahor. Pokiaľ žiaden žetón otočiť nemôžete, pretože sú už všetky otočené šedou stranou hore, hra končí.

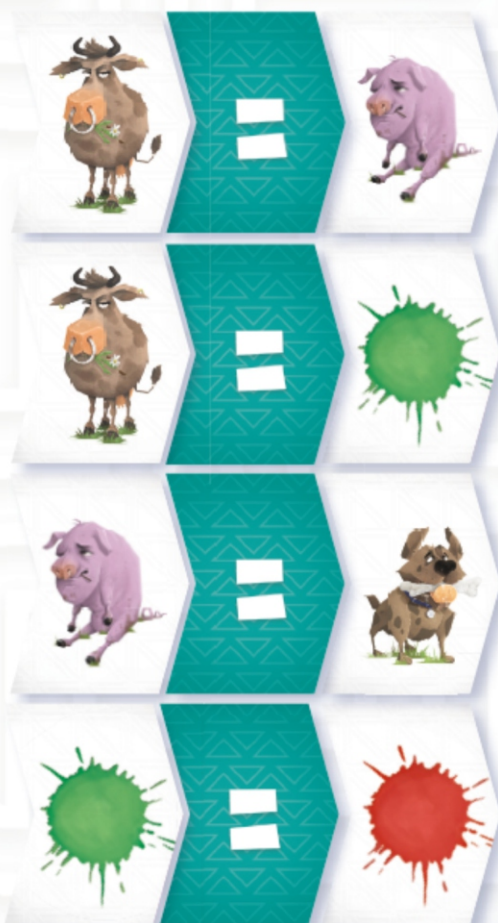
## KONIEC HRY A URČENIE VÍŤAZA

Hra končí buď vo chvíli, keď v hre zostane len jediný hráč, ktorému ešte zostávajú nejaké životy, alebo vo chvíli, keď po dobratí balíčka už nie je k dispozícii žiaden žetón kôl, ktorý by ste mohli otočiť šedou stranou hore. V tej chvíli vyhráva hráč (či hráči) s najvyšším počtom zvyšných životov.

**Poznámka:** Inými slovami, pokiaľ sa všetci hráči nevyradia, končí hra po tom, čo štvrtýkrát doberiete balíček kariet zvierat.

## VARIANT HRY: REŤAZENIE PRAVIDIEL

Áno, pred chvíľou sme povedali, že Pravidlá nie je možné reťaziť. Ak to aj napriek tomu chcete vyskúšať, brániť Vám nebudeme. Ak sa rozhodnete hrať s reťazením Pravidiel, vyhodnocujte reťaz zhora dole. Nadalej platia všetky pravidlá týkajúce sa zakázaných Pravidiel a protirečiacich si Pravidiel.



Príklad: Reťazenie pravidiel

# Albi

Máte chýbajúci alebo poškodený komponent?  
Napíšte nám  
na [info@albi.sk](mailto:info@albi.sk),  
radi Vám zadarmo  
pošleme nový!

