

ČESKÁ PRAVIDLA HUSTÝ ČI HUSTĚJŠÍ



OBSAH:

240 hustých karet, 8 bílých žetonů,
8 černých žetonů,
česká a slovenská pravidla.

Chybí vám komponenta
nebo máte nějakou poškozenou?
Napište nám na info@albi.cz,
rádi vám zdarma zašleme novou!



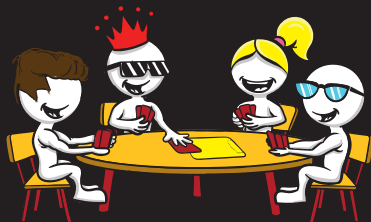
Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen)
o našich hrách popovídat
s dalšími nadšenými hráči?
Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!

Nechcete číst pravidla?
Podívejte se na videonávod:



JAK SE TO HRAJE?

- Zamíchejte karty a položte je na hromádku doprostřed stolu – tím jste vytvořili **hustý balíček**. Vedle balíčku položte tato pravidla hry, otevřená na straně 6 (žlutá strana bez číselného označení).
- Rozdejte šest náhodných hustých karet z balíčku a dva žetony (jeden bílý a jeden černý) každému hráči. Tyto žetony slouží k hlasování.
- Nejšťastnější hráč je korunován **ministrem hustářem** pro první kolo. Jeho úkolem je postavit hráče před dilema, kterou ze dvou stejně hustých možností zvolit.
- Ministr si vybere jednu kartu z ruky a umístí ji na políčko pro **bílou hustou kartu** na příslušné straně pravidel hry.



2

- Poté si ostatní hráči vyberou ze své ruky kartu, která je podle nich stejně hustá jako karta, kterou zahrál ministr. Tyto karty položí **lícem dolů** před ministra.
- Ministr postupně přečte všechny karty, které obdržel. Vybere kartu, o které si myslí, že nejlépe odpovídá kartě, kterou zahrál, a položí ji na políčko pro **černou hustou kartu**. Ostatní karty se odhodí. Poté se ministr zeptá hráčů: „Kterou z možností byste si vybrali, aby se vám přihodila?“



- Každý hráč hlasuje pomocí svých žetonů tak, že si tajně vloží bílý nebo černý žeton do ruky. Barva vybraného žetonu udává, zda by dal přednost bílé, nebo černé kartě.
- Jakmile se všichni hráči rozhodnou, žetony se odhalí a body se sečtou.

3

- Na začátku nového kola si **VŠICHNI** hráči vytáhnou kartu z balíčku a hráč nalevo od stávajícího ministra se stává **novým ministrem hustářem**.

JAK SE POČÍTÁJÍ BODY?

- Po odhalení žetonů se hlasy spočítají a vytvoří se většinová skupina (která z černých/bílých má více hlasů) a menšinová skupina (méně hlasů). **Za každý hlas v menšinové skupině získá ministr 1 bod. Pokud všichni hráči hlasovali pro stejnou kartu, získá ministr 0 bodů** (není žádná menšinová skupina).
- **Všichni hráči, kteří hlasovali pro většinovou skupinu, získávají 1 bod.** Pokud je počet hlasů mezi černou a bílou skupinou rovnoměrný, ministr získá bod za každého hráče v jedné ze skupin a všichni ostatní 1 bod.
- **Hráč, jehož kartu vybral ministr na začátku tahu, navíc získá 1 bonusový bod.**

Poznámka: Pro sledování bodů použijte karty z odhazovací hromádky nebo karty ze spodní části balíčku.

4

KONEC HRY

- Poté, co se všichni hráči stanou dvakrát ministrem (nebo kolik kol chcete hrát), vyhrává hráč s největším počtem bodů.

JAK HRÁT S BLBÝ ČI BLBĚJŠÍ

Blbý či blbější
a **Hustý či hustější**
jsou samostatné hry.
Pokud je však spojíte,
vzniknou další dvě
varianty, jak hrát.



- Použijte *** karty z obou her a vytvořte Blbý balíček (žluté karty) a Hustý balíček (červené karty). Jako obvykle dejte každému hráči jeden černý a jeden bílý žeton.
- Hráč, který je nejvíce nerozhodný, je korunován ministrem dilematu pro první kolo.
- Nyní se rozhodněte, kterou variantu chcete hrát:

5

ČERNÁ HUSTÁ KARTA



BÍLÁ HUSTÁ KARTA

Varianta 1:

- Ministr dilematu si vezme si 3 blbé karty a 3 husté karty. Poté si vybere po jedné z nich (jednu žlutou a jednu červenou) a položí je lícem nahoru vedle sebe. Přečte obě karty nahlas a zeptá se: „Chtěli byste, aby s vám kombinace těchto dvou věcí přihodila?“
- Hráči hlasují pomocí svých žetonů. Bílá barva je pro „ano“ a černá pro „ne“. Poté se hlasy odhalí a přidělí se body podle pravidel jako v základní hře, s výjimkou toho, že se zde neuděluje bonusový bod.

NE



ANO



- Na začátku nového kola ministr odhodí veškeré zbylé karty a hráč nalevo od stávajícího ministra stane novým ministrem dilematu.
- Poté, co se všichni hráči stali ministrem dvakrát (nebo kolik kol chcete hrát), se hráč s největším počtem bodu stává vítězem.

Varianta 2:

- Ministr dilematu si vezme 3 blbé karty a 3 husté karty.
- Z karet vytvoří dvě dvojice (každá z dvojic musí obsahovat jednu blbou a jednu hustou kartu) s cílem vytvořit co největší dilemma, tzn. dvě možnosti, které jsou stejně blbé/husté.
- Podobně jako v základní hře, jednu dvojici karet umístí na místo pro bílé karty a druhou na místo pro černé karty. Zbylé dvě karty odhodí.
- Poté ministr přečte obě dvojice nahlas a zeptá se hráčů: „Kterou z možností byste si vybrali, aby se vám přihodila?“
- Každý hráč hlasuje pomocí svých žetonů tak, že si tajně vloží bílý nebo černý žeton do ruky. Barva vybraného žetonu udává, zda by dal přednost bílé, nebo černé dvojici karet.
- Bodování je stejné jako v základní hře, tedy dle většinové a menšinové skupiny, s výjimkou toho, **že se zde neuděluje bonusový bod.**
- Poté, co se všichni hráči stanou dvakrát ministrem (nebo kolik kol chcete hrát), vyhrává hráč s největším počtem bodů.