

KVÍDO

POMŮZ PEPOVI



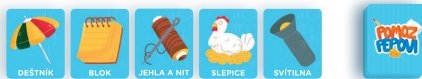
50 karet situací



65 karet nástrojů

PŘÍPRAVA HRY

Zamíchejte 50 karet se situacemi a oddělte 25 z nich, protože k hraní budete potřebovat pouze tento počet; zbytek může zůstat v krabici. Rozdejte **každému hráči 7 karet s nástroji** a **5 karet s nástroji položte obrázkem nahoru na stůl**, aby byly všechny vidět. **Poté položte také 5 karet se situacemi obrázkem nahoru na stůl**. Zbytek karet, jak s nástroji, tak se situacemi, položte obrázkem dolů na stranu.



5 karet nástrojů



5 karet situací



PRŮBĚH HRY

Hru začíná hráč, který má účes co nejpodobnější tomu Pepovému. Pokud to nelze určit, začíná nejmladší hráč. Je-li mezi hráči nějaký Pepa, má výsadní právo začínat.

Hráč na tahu si musí **vybrat jednu ze situací na stole**, kterou chce vyřešit, a **použít k tomu co nejvíce nástrojů**, které má v ruce, a/nebo které jsou na stole obrázkem nahoru. Jakmile vymyslí řešení, musí ho nahlas popsat a v případě potřeby své řešení zdůvodnit.

Například: Situaci „**Pepa padá z letadla**“ lze vyřešit použitím **deštníku** jako padáku.

Po vysvětlení návrhu řešení jej musí ostatní hráči přijmout. Pokud návrh nedává většině hráčů smysl, musí hráč, který je na tahu, návrh upravit tak, aby byl schválen, nebo vymyslet jinou alternativu pro danou nebo jinou situaci. Pokud nedokáže vymyslet žádnou možnou alternativu, předá tah dalšímu hráči.

Když hráč vyřeší situaci, vezme si danou kartu spolu s použitými nástroji a odloží je stranou, aby si na konci hry mohl spočítat body.

Na konci každého tahu se musí počet karet na stole doplnit. Dodejte další situaci a nástroje na stůl a hráč, který byl na tahu, si dobere nové nástroje tak, aby jich měl opět 7.



BODOVÁNÍ

Hra končí, když již nejsou žádné situace k vyřešení, nejsou k dispozici žádné nástroje nebo není možné vyřešit žádnou situaci s dostupnými nástroji. V takovém případě se nepoužité situace a nástroje odloží.

Každá **vyřešená situace má hodnotu 2 body** a každý **nástroj** použitý k vyřešení situace má hodnotu **1 bod**.

Hráč, který nasbíral **nejvíce bodů**, vyhrává.



OBECNÉ POZNÁMKY

Tato hra vybízí hráče ke kreativnímu hledání nových řešení problémů.

Neexistují zde jen jediná správná řešení; každý hráč musí použít svou vynalézavost, aby s pomocí nástrojů, které má k dispozici, vyřešil situace, do kterých se náš hlavní hrdina dostává. Podmínkou řešení je pravidlo, že se Pepovi ani žádné další postavě nestane úraz (už vůbec ne smrtelný).

Nástroje musí být použity k řešení problému, nikoli k řešení vedlejších otázek.

Příklad: Pokud je Pepovi zima, svetr problém vyřeší, ale není povoleno použít sýr k jídlu a poté si svetr obléknout, protože sýr nevyřeší problém zimy, pouze uspokojí jeho hlad.

Zbytečné přidávání nástrojů není povoleno. Příklad: Pokud by Pepa chtěl vylézt na strom pomocí lana, aby sundal kočku, nemůže k sestupu použít žebřík, protože by to bylo použití dalšího nástroje. Měl by buď vylézt přímo po žebříku, nebo sestoupit pomocí lana, po kterém vylezl. Totéž platí pro rozdělování ohně: nemůžete spálit vše, co je hořlavé; stačí spálit jednu věc.

Při přijímání návrhu jiného hráče je třeba, aby s návrhem souhlasili všichni ostatní hráči. Pokud nelze dosáhnout shody, doporučujeme hlasovat s tím, že nejstarší hráč má v případě nerozhodnosti 2 hlasy.

PŘÍJEMNOU ZÁBAVU!

Váš Kvído

