

PRAVIDLA HRY TĚHOTNEJ KUCHAŘ: TAJEMSTVÍ UZENÉ PAPRIKY

Jestli nechceš číst pravidla (vim, že nechceš), nascanuj QR kód a já ti to vysvětlím tak, abys to pochopil/a, jo? – Těhotnej kuchař



Nebo jdi na tehotnejkuchar.cz/pravidla

PŘÍPRAVA NA DOBRODRUŽSTVÍ

1. **Figurku Těhotného kuchaře** umístěte na pole Start.
2. Všechny **žetony Uzené papriky** vložte do sáčku.
3. Připravte **5 balíčků karet**. Rozřadte karty dle jednotlivých kategorií do balíčků, zamíchejte je a umístěte je rubem nahoru (aby nebyl vidět jejich obsah) vedle herní desky.
4. Každý hráč si k sobě vezme **1 kartu Vyfikundace**, její obsah nikomu neukazuje.
5. Připravte si **časomíru** – stopky na mobilu či hodinkách.
6. Nakonec si každý hráč vezme **papír** z bloku a **tužku**.
7. Určete začínajícího hráče – prvního Vedoucího výpravy. Tím bude ten, kdo naposledy viděl video od Těhotného kuchaře. Vezme si k sobě **žeton Vedoucí výpravy** a **kostku** 1–3.

TIP!

Pokud si chcete hru zrychlit, použijte pro pohyb kostku 1–6.

VEDOUČÍ VÝPRAVY (HRÁČ NA TAHU)

Hráč, který je na tahu se nazývá Vedoucí výpravy a má u sebe žeton Vedoucí výpravy. Hráči se střídají na tahu ve směru hodinových ručiček a žeton si předávají. Jeho smyslem je, aby hráči nezapomněli, kdo je zrovna na řadě.

Vedoucí výpravy ve svém tahu:

1. Hodí **kostkou** (1 až 3) a posune **figurku** o daný počet polí vpřed.
2. Pole, na které vstoupí, platí právě na něj. Pokud nevstoupí na Prokletou past (viz dále), vezme si z balíčku **kartu** aktivity se stejným obrázkem, který je na herním poli. Jednotlivé aktivity jsou popsány dále.
3. Podívá se na **čísla** na herním poli, ta určují, která slova či termíny si na kartě může vybrat.
4. Po pár vteřinách, které má na přípravu, se spustí **časomíra** s 30 sekundami. To je časový limit na **představení** dané aktivity a **hádání** správné odpovědi ostatními hráči. Pokud se někomu podaří v časovém limitu uhodnout dané slovo či spojení, nastává tzv. Chálování (viz dále). Pokud nikdo nestihne v limitu správně uhodnout, tah končí.
5. Vedoucí výpravy předá žeton dalšímu hráči na tahu (po levici). Pokračuje nový Vedoucí výpravy.

TIP!

Pokud si hru chcete ztížit či naopak usnadnit, změňte časový interval např. na 20 nebo 40 s.



NÁSTRAHY KUCHAŘSKÉHO LABYRINTU

Vedoucí výpravy může figurkou Těhotného kuchaře vstoupit na 4 pole s aktivitami (Maska němeého kuchaře, Truhla kuchařských pokladů, Vzácná gastromapa, Stará kniha receptů) a případně pole Prokletá past.

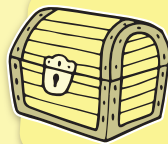
MASKA NĚMÉHO KUČAŘE

Vedoucí výpravy si dle čísel na poli vybere pojem či činnost na kartě a řekne počet slov. Poté se spustí časomíra a **vedoucí výpravy daný pojem či činnost představuje pomocí gest** – nesmí u toho na nic ukazovat, vydávat zvuky ani mluvit! Kdo během 30 sekund uhodne, o co jde, může s Vedoucím výpravy chálovat. Pokud nikdo neuhodne, nikdo necháluje.



TRUHLA KUČAŘSKÝCH POKLADŮ

Vedoucí výpravy si dle čísel na poli vybere surovinu, která se bude hádat. Následně řekne počet slov, která daná surovina obsahuje. Poté se spustí časomíra a **vedoucí výpravy může použít maximálně 3 slova jako nápovědu**. Tato slova mohou být jakákoliv, nesmí však obsahovat kořen slov, která se hádají. Zároveň tato slova nesmí být vymyšlená. Kdo během 30 sekund uhodne, o co jde, může s Vedoucím výpravy chálovat. Pokud nikdo neuhodne, nikdo necháluje.



Př.: Mám možnost se rozhodovat mezi surovinami Klobása (1) a Slanina (3). Vyberu si klobása. Moje nápověda bude: udírna + uzenina + masitá.

STARÁ KNIHA RECEPTŮ

Vedoucí výpravy si dle čísel na poli vybere recept z karty. Poté se spustí časomíra a **vedoucí výpravy může libovolně popisovat daný recept** ostatním hráčům. Nesmí však použít kořeny jednotlivých slov a nesmí používat tato slova v jiných jazycích. Kdo během 30 sekund uhodne, o co jde, může s Vedoucím výpravy chálovat. Pokud nikdo neuhodne, nikdo necháluje.



VZÁCNÁ GASTROMAPA

Vedoucí výpravy vezme vrchní kartu a položí ji viditelně na stůl, aby na ni všichni viděli. Následně dle čísel na poli vybere jeden pojem. Každý hráč si připraví papír a tužku. Jednotlivé pojmy na kartě znázorňují příležitosti či místa, kde se může podávat jídlo nebo představují nějaký typ jídla. **Vedoucí výpravy se snaží napsat 3 jídla** (resp. nápoje, značky apod.), která mu přijdou pro daný pojem nejvhodnější. **Ostatní hráči píšou 3 jídla zároveň s ním** a snaží se trefit do co nejvíce stejných jídel. Po 30 sekundách Vedoucí výpravy odkryje svá 3 jídla, ostatní hlásí, zda se do některého z nich trefili. Pokud se nikdo netrefil do žádného ze 3 jídel Vedoucího výpravy, žádný z hráčů chálovat nebude.



Obecně platí, že hráč, který trefil nejvíce stejných jídel jako Vedoucí výpravy, bude společně s ním chálovat. V případě, že mají někteří hráči stejný počet uhodnutých jídel, proběhne **rozstřel**. Každý z hráčů si hodí kostkou 1–6 a hráč s nejvyšším číslem bude chálovat s Vedoucím výpravy.

Pozor! Pokud všichni hráči trefí jedno konkrétní jídlo, které Vedoucí výpravy napsal, aktivitu ukončí a všichni mohou chálovat. Pouze Vedoucí výpravy chálovat nebude.

Cílem Vedoucího výpravy je tedy napsat taková jídla, aby se alespoň někdo trefil, ale nesmí se trefit všichni. To dává velký prostor pro strategii.

Příklad: Vedoucí výpravy si vybere na kartě číslo 1: Typický ženský oběd.

Vedoucí výpravy napíše:

Druhý hráč napíše:

Třetí hráč napíše:

1. ZELENINOVÝ SALÁT
2. KUŘECÍ MASO S RÝŽÍ
3. TĚSTOVINY S TUŇÁKEM

1. TĚSTOVINY S RYBOU
2. ZELENINOVÝ SALÁT
3. OVOCNÝ SALÁT

1. KUŘECÍ S RÝŽÍ
2. ŠPAGETY
3. SALÁT

Vždy je potřeba k vyhodnocení přistupovat objektivně. Význam slov by měl být co nejvíce podobný tomu, co píše Vedoucí výpravy, jinak nejsou uznána. Pokud se jedná o stejné jídlo, jen jinak napsané, uznává se.

Druhý hráč trefil správně **ZELENINOVÝ SALÁT**. **TĚSTOVINY S RYBOU** nelze uznat. Nejedná se o jednoznačně stejné jídlo jako jsou **TĚSTOVINY S TUŇÁKEM**. Druhý hráč má 1 odpověď správně.

Třetímu hráči lze uznat **KUŘECÍ S RÝŽÍ** (jedná se o stejný pokrm jako **KUŘECÍ MASO S RÝŽÍ**). Naopak se mu neuzná **SALÁT** (jedná se o obecný název, salát může být jakýkoliv, nejedná se o jednoznačně stejné jídlo). Třetí hráč má tedy také 1 odpověď správně.

Na řadu tedy přichází **rozstřel**. Druhý hráč hází kostkou a padne mu 4. Třetímu hráči padne 2 a rozstřel prohrává. S Vedoucím výpravy tedy cháluje druhý hráč.

Pojďme situaci trochu upravit a podívat se na další příklad. Pokud by třetí hráč zvolil tato slova, **měli by všichni hráči napsán ZELENINOVÝ SALÁT**. Aktivita by proto byla ukončena a **druhý a třetí hráč by chálovali**. Vedoucí výpravy by byl jediný, který by necháloval (byl přesně odhalen).

1. KUŘECÍ S RÝŽÍ
2. ŠPAGETY
3. ZELENINOVÝ SALÁT



PROKLETÁ PAST

Hráč, který stoupne na toto pole, vrátí jeden ze svých žetonů Uzené papriky. Žeton mu náhodně vylosuje jeden ze soupeřů.

CHÁLOVÁNÍ

Vždy, když někdo uhodne danou aktivitu, nastává tzv. chálování. Vždy cháluje Vedoucí výpravy a hráč, který byl v dané aktivitě nejúspěšnější (jedinou výjimkou je situace, kdy Vedoucí výpravy selhal v aktivitě Vzácná gastromapa). **Chálování znamená, že si hráč může ze sáčku vylosovat náhodný žeton Uzené papriky nebo si vzít kartu Vyfikundace**. Jako první vždy cháluje aktuální Vedoucí výpravy.

TIP!

Pokud se vám ve hře některá karta již opakuje, vezměte si další, která je na řadě.



KARTY VYFIKUNDACE

Tyto prastaré a vzácné karty jsou tzv. „vylepšováky ve hře“. Jsou velmi silné a hráči s nimi mohou ovlivnit hru. Na každé kartě je vysvětlena její funkce a použití. Každý hráč na začátku hry obdrží 1 tuto kartu. Ve hře ji pak může získat během chálování. Hráč u sebe může mít **maximálně 3 karty** Vyfikundací. Další si může vzít jen v případě, že si uvolní místo (kartu využije, nebo ji zahodí). V každém kole hráč může použít maximálně 1 kartu Vyfikundace (jedno kolo = 1 hod kostkou Vedoucího výpravy).

ŽETONY UZENÉ PAPRIKY

Hlavním cílem hry je **nasbírat nejvyšší hodnotu žetonů vzácné Uzené papriky**. Hodnoty těchto žetonů jsou 0 až 6. Žetony lze sbírat pomocí chálování – formou vylosování nebo i pomocí Vyfikundací. Hráč si vždy žeton vylosuje ze sáčku tak, aby ostatní neviděli, jakou má hodnotu. Poté se může podívat a dát ho před sebe na stůl tak, aby nebyla hodnota žetonu vidět.

VZPOURA VÝPRAVY

Uzená paprika je vzácná surovina. Během hry se může stát, že všechny žetony budou ze sáčku rozebrány. V tu chvíli nastane vzpoura výpravy. Od této chvíle, **mají-li hráči chálovat, nebudou brát žetony ze sáčku, ale přímo mezi sebou** – chálující hráč si náhodně vylosuje některý žeton od libovolného soupeře. Stále platí možnost vzít si místo žetonu kartu Vyfikundace.

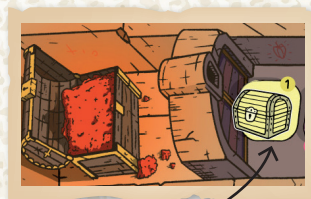
UKONČENÍ HRY

Jakmile hráč vstoupí na **cílové pole Truhla kuchařských pokladů**, odehraje se poslední aktivita a hra je ukončena. Hráč na toto pole musí vstoupit přesně. Pokud pole přehodí, ztrácí svůj tah a hraje další hráč na řadě.

Po ukončení hry přijde na řadu **sčítání bodů**. V této chvíli lze ještě zahrát některé z Vyfikundací. Poté každý hráč otočí své žetony Uzené papriky a spočítá si jejich hodnotu. **Hráč, který má v součtu nejvyšší hodnotu všech svých žetonů, hru vyhrává.**

OBEČNÁ DOPORUČENÍ K ÚSPĚŠNÉ VÝPRAVĚ

- ✓ **Budte shovívaví a objektivní** při posuzování správnosti jednotlivých odpovědí. Vždy záleží na přesném významu slov. Pořadí slov, zdvořnliny, zkráceniny či jednotná a množná čísla nejsou vůbec důležitá.
- ✓ **Myslete na žeton** Vedoucího výpravy a předávejte si ho po každé aktivitě.
- ✓ **Taktizujte**, snažte se hru ovlivnit pomocí Vyfikundací.
- ✓ **Pokud si nejste jisti**, kdo odpověděl první, proveďte **rozstřel**. Hráči hodí kostkou 1–6, vyšší číslo vyhrává.



Cílové pole