

Medvěd WRR

bonusová hra pro přispěvovatele na Hithitu / pro 2-5 hráčů / od 3 let

Slovo autora

Každá crowdfundingová kampaň by měla určitým způsobem gradovat a přispěvovatelům nabídnout něco, co nebude dostupné pro ty, kteří si až následně hru koupí ve volném prodeji. V případě karetní hry Medvěd WRR nebylo vůbec snadné nějaké ty postupné cíle vymyslet. Lesklá krabička nebo alternativní ilustrace se logicky promítnou do celého vyráběného nákladu, takže k té pomyslné třešničce na dortu mě nakonec dovedly mé dcery (3 a 5 let). Obzvláště ta mladší si karetní hru jako takovou ještě nějaký ten pátek nezahraje, ale knížku má ráda, takže jsem chtěl udělat něco pro ní. Vzhledem k tomu, že mám ve svém zaměstnání přístup k nepřebernému množství vzorků her pro všechny věkové kategorie, nechal jsem se inspirovat hrou „Coconuts“, ve které se hází dvoubarevnou kostkou a následně se pod kokosovými skořápkami hledají zvířátka hosené barvy. Rozhodl jsem se tedy využít karet knih z karetní hry, mezi kterými mohou i mladší děti, v kombinaci s házením kostkou, hledat součástky tiskařského stroje. Kostka byla jako cíl v kampani nastavena na cílovou částku 250000,- a byť se na ní nedosáhlo, měl jsem už hlavu nastavenou tak, že to celé dotáhnu do konce. Domluvil jsem se tedy s grafickým studiem Gamerock, které dělalo tiskovou přípravu pro karetní hru, že kostku zasponzoruje a vy všichni dostanete svou zaslouženou odměnu. Co se týče pravidel hry, napadlo mě asi 5 různých variant. Jednu z nich najdete popsanou níže, ale kombinaci kostky a karet berte spíše jako příležitost, vymyslet pro své děti několik různých paměťových her. Ještě jednou děkuji za podporu.

Michal Ekrť

PRAVIDLA HRŮ

Příprava:

Zamíchejte všech 24 karet knih a rozmístěte je lícem dolů na stůl (koberec dětského pokojíčku,...).



Cíl hry:

Při hře 2 hráčů získajte jako první 6 libovolných součástí tiskařského stroje.

Při hře 3 hráčů získajte jako první 5 libovolných součástí tiskařského stroje.

Při hře 4-5 hráčů získajte jako první 4 libovolné součástky tiskařského stroje.

Průběh hry:

Začíná nejmladší hráč a dále pokračujte ve směru hodinových ručiček.

Hráč, který je na řadě, hodí kostkou a podle hozeného symbolu provede následující:



- odhalí jednu z odpovídajících karet. Pokud najde součástku stroje, položí si jí před sebe. Pokud tím splní podmínku vítězství (viz cíl hry), ihned vyhrává hru. Pokud najde piráta (kartu se symbolem lebky se zkříženými hnáty), musí vrátit lícem dolů jednu již získanou kartu (pokud nějakou má) zpět na libovolné místo mezi neodhalené karty. Piráta otočí zpět lícem dolů a nechá ho na jeho původním místě.



- odhalí jednu jakoukoliv kartu. Pokud najde součástku stroje, položí si jí před sebe. Pokud tím splní podmínku vítězství (viz cíl hry), ihned vyhrává hru. Pokud najde piráta (kartu se symbolem lebky se zkříženými hnáty), musí vrátit lícem dolů jednu již získanou kartu (pokud nějakou má) zpět na libovolné místo mezi neodhalené karty. Piráta otočí zpět lícem dolů a nechá ho na jeho původním místě.



- nic se neděje.

Po vyhodnocení hodu kostkou pokračuje ve hře další hráč po směru hodinových ručiček.

POZOR: Jakmile zůstanou ve hře 2 poslední karty od některé z karet knih = 100% se jedná o 2 piráty, odstraňte je ze hry. Hráč, který na kostce hodí symbol, k němuž už není ve hře žádná karta, ve svém kole nemůže nic udělat a musí počkat na šťastnější hod.