Sen – do „obláčkové" komiksové bubliny nakreslete libovolný obrázek – o čem se obludě zdá?

Klobouk – obludě nakreslete libovolnou pokrývku hlavy.

Mazlíček – obludě nakreslete na vodítko libovolného tvora.

Módní doplňky – obludě nakreslete (pokud chcete, tak i vybarvěte) libovolné oblečení či módní doplněk (např. prsten apod.). Nesmíte však kreslit pokrývky hlavy!

Něco do ruky – obludě nakreslete do ruky libovolný předmět.

POZOR! Součástí kreseb nesmí být žádný text!

Sázka

Každý hráč představuje jednu konkrétní obludu, kterou nakreslil (za tuto obludu opět reaguje pouze v prvním kole). V jednom kole si musíte vsadit, že právě v daném kole se vaše obluda do odpovědí nedostane (napište pod odpovědi aktuálního kola slovo „sázka"). Za každého hráče, který vaši obludu neměl mezi svými odpověďmi, získáváte 2 body (v případě 6 a více hráčů pouze 1 bod).

Další rozšíření najdete brzy také na ***www.jirasgames.com***

Ukázka vyhodnocovací tabulky (tabulka ke stažení a tisku na www.jirasgames.com)

Herní kolo	1. místo (nejpravděpodobnější) +3 body za každé stejné jméno v tabulkách spoluhráčů pro toto kolo	2. místo (pravděpodobný) +2 body za každé stejné jméno v tabulkách spoluhráčů pro toto kolo	3. místo (méně pravděpodobný) +1 bod za každé stejné jméno v tabulkách spoluhráčů pro toto kolo	Rozšíření (např. sázka)	Počet bodů
1. kolo	*jméno obludy*	*jméno obludy*	*jméno obludy*		

Závěr

Hodně příjemných chvil nejen s touto hrou přeje autor hry Jiří Mikoláš. Hra vznikala opět s přispěním mých přátel. Za celkovou korekturu vděčím své manželce Darince. Kamarádovi Lomimu za spoustu důležitých připomínek a názorů. Velmi významnou měrou se na vzniku hry podílela i ilustrátorka Aneta Kýrová, která hře vtiskla osobitou tvář.

© Jiří Mikoláš - Jirasgames 2010
Autor hry a pravidel: Jiří Mikoláš
Ilustrace: Aneta Kýrová
Grafika: Jiří Mikoláš
Vydavatel: Jiří Mikoláš - Jirasgames
Berounská 21, Králův Dvůr, 2670
www.jirasgames.cz, www.jirasgames.com

Bizzarie

Úvodní příběh a stručný obraz hry

Králi nedají spát ty záhadné obludy ze Severního lesa, snad neusilují o královský trůn... potřeboval by o nich vědět víc. Rozhodl se, že dá odměnu tomu odvážlivci, který mezi obludy pronikne a zjistí, co jsou zač. Stanete se dobrodruhy či vědci, přestrojíte se za obludy a vyrazíte do jejich doupěte, abyste poznali jejich každodenní život. Ke svému úžasu zjistíte, že největší zábava oblud je sledování televize a následné bouřlivé diskuse.

Na začátku všichni nakreslíte obludy, které se postupem času budou rozvíjet ve svébytné individuality. Jejich charakter bude určovat to, jak vypadají, jak se jmenují, i to, co budou říkat pomocí vámi doplňovaných komiksových bublin. Každé herní kolo si hráči vylosují jednu otázku. Z oblud pak budou vybírat podle jejich charakterů ty, které se nejvíce hodí jako odpověď na danou otázku.

Cíl a konec hry

Ve 2-6 hráčích hra končí po 8. kole.
V 7 a 8 hráčích hra končí po 6. kole. Cílem hry je získat co nejvíce bodů v součtu všech kol. Body budete získávat za odpovědi na otázky. Čím lépe dokážete odhadnout odpovědi ostatních hráčů, tím více bodů získáte.

Před začátkem hry

Doprostřed stolu rozložte tři prázdné papíry A4. Vyloupejte části obličejů z platíčka a rozložte je vedle těchto papírů. Každý si vyberte jedny oči a jednu pusu a položte je na bílé papíry tak, aby tvořily základ obličeje. Poté k tomuto obličeji dokreslete fixou libovolnou obludu. Její tvar je zcela libovolný, stejně jako počet rukou, nohou atd. Vzhled obludy je tedy zcela ponechán na vaší fantazii. Vedle obludy by však měl být dostatek místa. Zkuste obludy kreslit tak, aby mezi nimi na papíře byly stejné mezery. Tvořte je pouze jednou barvou, nevybarvujte je a nekreslete k nim žádné doplňky, ať už oblečení nebo předměty. Když dokreslíte obludu, pojmenujte ji, a její název napište čitelně tiskacím písmem vedle obludy. Při hře méně než 6 hráčů, poté, co každý dokončí svojí obludu, ti z vás, které nejvíce bavilo kreslení, dokreslí další obludy výše popsaným způsobem tak, aby jich bylo celkem 6. Pokud vás hraje 6 a více hráčů, nakreslete celkem tolik oblud, kolik je hráčů.

Položte karty příběhů v balíčku vedle papírů s obludami. Karty by měly být otočené vámi vybranou jazykovou verzí směrem dolů. Karty otázek stejným způsobem položte v balíčku vedle karet příběhů.

Dále si před sebe položte jeden prázdný papír a vezměte si něco na psaní. Na papír si připravte jednoduchou tabulku dle příkladu, který je uveden na zadní straně návodu.

TIP pro zkušenější hráče: Aby obludy měly méně jednoznačné charaktery, nedávejte obludám jména, ale pouze je očíslujte!

Herní kolo

Jeden z hráčů sejme první kartu z balíčku příběhů a přečte příběh na kartě. Příběh čte stylem televizního reportéra, nahlas a srozumitelně. Ostatní hráči si představí, že příběh poslouchají jako jedna z oblud. **POZOR! V prvním kole jsou hráči vždy obludou, kterou sami nakreslili! V každém dalším kole musí být obludou, kterou ještě ve hře nebyli!** Dále si představí, že v kůži této obludy budou

reagovat na přečtený příběh. Jako kdyby dotyčná obluda viděla televizní zprávu a chtěla se k ní vyjádřit. K obludě nakreslete komiksovou bublinu a do této bubliny napište libovolnou slovní reakci. Reagujte buď na události v příběhu nebo na otázku na konci příběhu. Reakce by měla vycházet z charakteru dotyčné obludy, tak jak jej vnímáte a také do ní můžete promítnout vaše aktuální pocity. Reakce se snažte psát co nejčitelněji. Za menší děti je mohou psát rodiče.

Shrnutí: V každém kole reagujte z pozice jiné obludy. Snažte se reakcí vystihnout charakter této obludy. Charakter obludy určuje to, jak vypadá, jak se jmenuje a co již řekla (co má již napsáno v komiksových bublinách). Reagujte libovolně buď na událost nebo otázku. Pokud skutečně nevíte, jak reagovat, reagujte alespoň citoslovcem.

Jakmile všichni, včetně hráče, který četl příběh, napíšete svou reakci, otočte první kartu z balíčku otázek.

● **Losování otázky z karet otázek**
Otázky jsou rozděleny na čtyři tematické celky. Otázky číslo 1 a 2 jsou určené dětem. Otázky č. 3 a 4 jsou pro teenagery. Otázky č. 5 a 6 směřují na dospělé a otázky č. 7 a 8 na intelektuály. Otázka č. 9 je otázka s vyšší obtížností, určena spíše starším a zkušenějším hráčům. Pokud nechcete mezi otázkami rozlišovat, vylosujte svou otázku hodem desetistěnnou kostkou. V losování se popořadě střídejte. Číslo, které padne na kostce, je číslo vaší otázky. Padne-li číslo 10, můžete si vybrat libovolnou z otázek na kartě! Pokud se na začátku hry domluvíte, že budete losovat otázky pouze z některé kategorie, určete jednu z dvojice otázek vždy podle toho, jestli na kostce padne sudé nebo liché číslo. Vylosovanou otázku všem přečtěte.

K losování na sudé a liché číslo můžete zachovat pravidlo, že pokud na kostce padne číslo 9, vyberte otázku s vyšší obtížností č. 9. Pokud padne číslo 10, může si hráč, který losování provádí, vybrat ze všech 10 otázek.

● **Odpovědi na otázku**
Nyní si pořádně prohlédněte všechny obludy (zaměřte se na to, jak vypadají, co říkají a jak se jmenují) a každý si v duchu vyberte tři z nich, které by mohly být nejpravděpodobnějšími odpověďmi na otázku. Jejich jména napište do svého papíru do připravené tabulky a seřaďte je dle míry pravděpodobnosti. Na první místo dejte jméno té obludy, která je z vašeho pohledu nejpravděpodobnější odpovědí. Obludy vybírejte v duchu a jména do svého papíru pište skrytě!
POZOR! Výjimku tvoří pouze odpovědi na otázku č. 9. Odpovědí na tuto otázku je vždy dvojice oblud. Proto seřaďte do své tabulky tři dvojice jmen.

● **Vyhodnocení**
Jakmile všichni napíší své tři tipy do tabulky, můžete přistoupit k vyhodnocení. Jeden hráč přečte jméno obludy, kterou má na prvním místě. Ostatní hráči se podívají na své odpovědi, a pokud je mezi nimi jméno této obludy, přiznají to. Hráč získá tři body za každého spoluhráče, který má dané jméno obludy v odpovědích pro toto kolo. Přičemž nezáleží, na jakém místě spoluhráči jméno mají. Poté pokračuje obludou na druhém místě. Za každého spoluhráče, který má stejné jméno v odpovědích pro toto kolo, získá 2 body. Stejným způsobem vyhodnotí i třetí jméno, pouze s tím rozdílem, že za každého spoluhráče získá pouze jeden bod. Takto postupně vyhodnotí všichni hráči své odpovědi.

POZOR! Za každou obludu ve vašich odpovědích, kterou nikdo ze spoluhráčů v odpovědích pro toto kolo nemá, dostanete mínus body. Mínus body se liší dle počtu hráčů. Ve dvou hráčích nedostanete žádné mínus body, ve třech hráčích -1 bod, ve čtyřech -2 body, v pěti a více hráčích vždy -5 bodů.

POZOR! Výjimku tvoří pouze vyhodnocení odpovědí na otázku č. 9. Dvojice jmen oblud se vždy vyhodnocuje jako jedno jméno. Např. hráč vyhodnocuje dvojici „Bublík a Hulvát", jeho spoluhráč má mezi svými odpověďmi dvojici „Bublík a Mufík. Tato dvojice se považuje za rozdílné jméno (přestože jedno jméno z dvojice je shodné). Pokud má někdo dvojici v obráceném pořadí „Hulvát a Bublík" je to považováno za stejné jméno.

Každé kolo (příběh + otázka + 3 odpovědi) vyhodnocujte zvlášť. Při hře méně než 7 hráčů hrajte celkově na 8 kol, přičemž na konci třetího a na konci pátého kola přikreslete další obludu, takže na konci hry byste jich měli mít osm. Obludu kreslí hráč, který má aktuálně nejméně bodů. Přikreslená obluda je vždy neutrální a nepatří žádnému hráči. K přikresleným obludám také můžete doplňovat komiksové bubliny s textem. V 7 a 8 hráčích hrajte pouze na šest kol a další obludy již nepřikreslujte!

Vítězem se stává ten, kdo bude mít na konci nejvyšší součet bodů ze všech kol.

Vítěz králi předložil dokonalou sociologickou studii a analýzu života oblud ze Severního lesa. Za tuto prokázanou službu dostal od krále šlechtický titul (který si můžete vymyslet a kterým vás ostatní hráči následující hodinu musí oslovovat) a k tomu celé území Severního lesa. Když král z odborné studie zjistil, že obludy jsou veskrze mírumilovná stvoření a že svými řečmi královu autokracii neohrozí, může opět v klidu spát...

Rozšíření hry pro zkušenější hráče (tato rozšíření mohou udělat hru ještě mnohem zábavnější).

O Centrální otázka
Každý hráč představuje jednu konkrétní obludu, kterou nakreslil. Po prvním kole, kdy reaguje právě touto obludou, vylosujte otázku navíc. Tato otázka se stane „centrální otázkou". Nyní se budete po zbytek hry snažit, aby tou nejpravděpodobnější odpovědí na tuto centrální otázku byla právě vaše obluda. Po každém jednotlivém vyhodnocení klasické otázky získá hráč nebo hráči, kteří v daném kole získali nejvyšší počet bodů, právo na dokreslení své obludy. Na každé kartě s otázkami je malý obrázkový symbol, který určuje, co můžete obludě dokreslit. Může se stát, že budete moci kreslit stejnou věc vícekrát, a je pouze na vás, jestli této možnosti využijete. Pouze pomocí dokreslování můžete změnit obludu tak, aby se stala co nejvíce pravděpodobnou odpovědí na centrální otázku. (Svou obludou po prvním kole již nesmíte do konce hry reagovat prostřednictvím komiksové bubliny.) Na konci hry zavolejte neutrální osobu, nechte ji, ať si prohlédne všechny obludy a položte jí centrální otázku. Pokud neutrální osoba jako odpověď zvolí vaši obludu, získáváte ještě 5 bonusových bodů (v případě 6 a více hráčů dokonce 10 bodů). Na další straně je seznam obrázkových symbolů a možností, které můžete dokreslovat: