

### Príprava hry

Umiestnite 5 predmetov do kruhu doprostred stola. Zamiešajte karty a umiestnite balíček na stôl lícom dole.

### Variant 1: BERTE PREDMETY

Hráč, ktorý bol ako posledný v podzemí, otočí vrchnú kartu balíčka. V tej chvíli sa všetci hráči pokúsia jednou rukou čo najrýchlejšie zobrať predmet, ktorý je na karte zobrazený v správnej farbe. Napríklad modrá kniha alebo červené kreslo.

2

A čo ak

na karte nie je žiadny predmet zobrazený správnu farbou? V tom prípade sa všetci hráči pokúsia jednou rukou čo najrýchlejšie zobrať predmet, ktorý na karte **nie je zobrazený a nie je zobrazená ani jeho farba.**

*Príklad: DUCH ani KRESLO na tejto karte nemajú správnu farbu. Cieľom je teda vziať (zelenú) fľašu, pretože na karte nie je zobrazená ani fľaša ani zelená farba.*

Ak zoberiete správny predmet, vezmite si otočenú kartu pred seba ako víťazný bod. Potom otočte ďalšiu kartu z balíčka.

3



Každý

hráč môže zobrať len jeden predmet. Ak zoberiete nesprávny predmet, za trest odovzdajte jednu kartu (ak nejakú máte) hráčovi, ktorý zobrať správny predmet.

### Variant 2: BRAŤ ALEBO KRIČAŤ?

Platia pravidlá predchádzajúceho variantu s nasledujúcou zmenou: Ak je na karte zobrazená kniha (v akejkoľvek farbe), nie je cieľom predmet zobrať, ale čo najrýchlejšie **zakričať** jeho názov. Ak na karte nie je zobrazená kniha, cieľom ostáva čo najrýchlejšie správny predmet zobrať.

4

### DÔLEŽITÉ:

S každou kartou má každý hráč len jeden pokus. Ktokoľvek, kto

- kričal v momente, keď mal brať ... **alebo**
- bral v momente, keď mal kričať ... **alebo**
- zoberie alebo zakričí nesprávny predmet ... **alebo**
- zároveň zakričí aj zoberie predmet ...

...musí odovzdať jednu zo skôr zobrazených kariet (ak nejaké má).

Túto kartu (alebo karty) dostane hráč, ktorý zobrať alebo zakričal správny predmet.

Ak tento hráč tiež urobil chybu, nedostane žiadne karty a musí tiež jednu odovzdať.

5

V tomto prípade všetky odovzdané karty spoločne s práve otočenou kartou vráťte na spodok balíčka.

Hráč, ktorý zobrať alebo zakričal správny predmet, otočí ďalšiu kartu (tak, aby ju videli všetci hráči v rovnakej chvíli).

### Koniec hry a bodovanie

Hra končí v momente, keď už v balíčku nie je žiadna karta. Zvíťazí hráč, ktorý má pred sebou najviac kariet.

Detailnejšie pravidlá nájdete na stránkach [www.mindok.cz](http://www.mindok.cz)

6



Autor: Jacques Zeimet  
Ilustrácie: Gabriela Silveira

**MINDOK**  
HRÁME ♥ SRDCOM

Výhradný distribútor pre ČR a SR:  
**MINDOK, s. r. o.**  
Korunní 810/104  
101 00 Praha 10



[mindok.cz](http://mindok.cz)



[/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)



[/hry.mindok](https://www.instagram.com/hry.mindok)

7

### UPOZORNENIE!

Nevhodné pre deti do 3 rokov! Obsahuje malé časti. Nebezpečenstvo udusenía.

Art.Nr.: 601105140 005

2023 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1  
D-90765 Fürth  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)



8

Jacques Zeimet

**DUCKY!**



### Herní materiál

• 60 karet  
• 5 předmětů (duch, kniha, lahev, myš, křeslo)



8+



2-8



20-30



Art.Nr.: 601105140 005

9

## Příprava hry

Umístěte 5 předmětů do kruhu doprostřed stolu. Zamíchejte karty a umístěte balíček na stůl lícem dolů.

## Varianta 1: BERTE PŘEDMĚTY

Hráč, který byl jako poslední ve sklepě, otočí horní kartu z balíčku. V tu chvíli se všichni hráči pokusí jednou rukou co nejrychleji sebrat předmět, který je na kartě zobrazen ve správné barvě. Například modrá kniha nebo červené křeslo.

2

A co když na kartě není žádný předmět zobrazen ve správné barvě? V tom případě se všichni hráči pokusí jednou rukou co nejrychleji sebrat předmět, který na kartě **není zobrazen** a **není zobrazena ani jeho barva**.

**Příklad:** DUCH ani KŘESLO na této kartě nemají správnou barvu. Cílem je tedy vzít (zelenou) LÁHEV, protože na kartě není zobrazena ani láhev, ani zelená barva.

Pokud seberete správný předmět, vezměte si otočenou kartu před sebe jako vítězný bod. Pak otočte další kartu z balíčku.

3



Každý hráč smí sebrat pouze jeden předmět. Pokud seberete nesprávný předmět, za trest odevzdejte jednu kartu (pokud nějakou máte), hráči, který sebral správný předmět.

## Varianta 2: BRÁT, NEBO KŘIČET?

Platí pravidla předchozí varianty hry s následující změnou: Pokud je na kartě zobrazena **kniha** (v jakékoli barvě), není cílem předmět sebrat, ale co nejrychleji **zakřičet** jeho název. Pokud na kartě není zobrazena kniha, cílem zůstává co nejrychleji správný předmět sebrat.

4

## DŮLEŽITÉ:

S každou kartou má každý hráč pouze jeden pokus. Kdokoli, kdo

- křičel ve chvíli, kdy měl brát ... **nebo**
- bral ve chvíli, kdy měl křičet ... **nebo**
- sebere nebo zakřičí nesprávný předmět ... **nebo**
- zároveň zakřičí i sebere předmět ...

... musí odevzdat jednu ze dříve sebraných karet (pokud nějaké má). Tuto kartu (nebo karty) dostane hráč, který sebral nebo zakřičel správný předmět.

Pokud tento hráč také udělal chybu, nedostane žádné karty a musí také jednu odevzdat.

5

V tomto případě všechny odevzdané karty společně s právě otočenou kartou vraťte dospodu balíčku.

Hráč, který sebral nebo zakřičel správný předmět, otočí další kartu. (Tak, aby ji viděli všichni hráči ve stejnou chvíli.)

## Konec hry a bodování

Hra končí ve chvíli, kdy už v balíčku nezůstává žádná karta. Zvítězí hráč, který před sebou má nejvíce karet.

Detailnější pravidla najdete na stránkách [www.mindok.cz](http://www.mindok.cz)

6



Autor: Jacques Zeimet  
Ilustrace: Gabriela Silveira

**MINDOK**  
HRAJEME ♥ SRDCEM

Výhradní distributor pro ČR a SR: [mindok.cz](http://mindok.cz)  
 /hry.mindok  
 /hry.mindok  
Korunní 810/104  
101 00 Praha 10

7

## VAROVÁNÍ!

Nevhodné pro děti do 3 let! Obsahuje malé části. Nebezpečí udušení.

Art.Nr.: 601105140 005

2023 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1  
D-90765 Fürth  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)



8

Jacques Zeimet

# DUCH



## Herní materiál

- 60 karet
- 5 předmětů (duch, kniha, flaša, myš, křeslo)



Art.Nr.: 601105140 005