

# lonđji

## LONDJI HRA – JAKÉ MÁM OBLČENÍ GUESS MY DRESS



POČET HRÁČŮ: 2  
VĚK HRÁČŮ: 5 – 105 LET  
DOBA JEDNÉ PARTIE: 20 MINUT  
HRA OBSAHUJE: 2 OBOUSTRANNÉ HERNÍ  
PANELY (1 PO KAŽDÉHO HRÁČE); 1  
BODOVACÍ PANEL (B;  
URČUJE POČET HÁDÁNÍ); 1 HODNOTÍCÍ  
PANEL (C; NA JEDNOTLIVÉ KOUSKY  
OBLEČENÍ); 54 KOUSKŮ  
OBLEČENÍ (27 PRO KAŽDÉHO HRÁČE, S  
MODRÝM POZADÍM PRO HRÁČE A A SE  
ŽLUTÝM POZADÍM PRO  
HRÁČE B); 24 ŽETONKŮ (3 S NÁPISEM  
OK, 9 S BARVAMI A 9 SE VZORY); 2  
ZNAČKY NA BODOVACÍ  
PANEL; ŠATNU (ODDĚLUJÍCÍ HERNÍ  
PANELY HRÁČŮ); BAVLNĚNÝ PYTLÍČEK  
NA NEPOUŽITÉ KOUSKY  
OBLEČENÍ.

Popis: Obleč svou postavičku co nejkreativněji to dokážeš, tvůj soupeř musí hádat, jak jsi ji oblékl. Pokud uhodne, vyhrává.  
Účel hry: Uhodni, jak tvůj protihráč oblékl svoji postavičku na co nejmenší počet pokusů.

Než začnete: Oba hráči dostanou herní panel, který si položí před sebe tou postavičkou, která se jim více zamlouvá, a kompletní sadu oblečení. Hráč č. 1 dostane žetonky.

Postup hry:

Jedna hra má dvě kola, a v každém kole je třeba udělat tři kroky.

KROK 1: Hráč č. 1 obleče svou postavičku tak, aby to hráč č. 2 neviděl, použije k tomu šatnu, aby ukryl svůj herní panel i bavlněný pytlíček s nepoužitými kousky oblečení.

KROK 2: Hráč č. 2 použije svou intuici, aby oblékl postavu tak, jak si myslí, že ji oblékl hráč č. 1 a pak požádá hráče č. 1, aby ohodnotil jeho volbu.

KROK 3: Jestliže hráč č. 2 správně uhodl všechny tři kousky oblečení, získá 3 žetonky s písemem OK a tohle kolo vyhrál. Jestliže některé kousky oděvu dobře neuhodl, musí

správně interpretovat hodnotící žetonky, aby si odvodili správnou kombinaci. Pak hráč č.

2 opakuje svůj pokus, pozmění oblečení na postavičce a požádá hráče č. 1 o ohodnocení.

Jestliže hráč č. 2 neuhodne správnou kombinaci oblečení ani po pěti pokusech, prohraje

toto kolo. Počet pokusů se značí na bodovacím panelu. Když skončilo první kolo, hráči si prohodí role a hrají druhé kolo.

Pravidla hry:

Hráč č. 1 nemůže dělat žádné změny v oblečku, který postavě vybral, až do konce hry.

Hráč č. 1 musí použít pokrývku hlavy, tričko a kalhoty, aby postavičku oblékl a tyto

kousky oděvu musí být umístěny tam, kam patří (tedy nemůžete dát kalhoty postavě na

hlavu – to je přeci jasné!). Hráč č. 2 nesmí pokukovat po hracím panelu hráče č. 1 nebo po kouscích oděvu.

KONEC HRY: KDYŽ SE ODEHRÁLA DVĚ KOLA, TAK \* POKUD POUZE JEDEN Z HRÁČŮ VYHRÁL JEDNO Z KOL, VYHRÁVÁ CELKOVOU HRU

\* JESTLIŽE OBA HRÁČI VYHRÁLI SVÁ KOLA, TAK V CELKOVÉ HŘE VÍTĚZÍ TEN, KDO UHODL OBLEČENÍ V NEJMENŠÍM POČTU POKUSŮ.

\* JESTLIŽE OBA HRÁČI SVÉ KOLO PROHRÁLI, NEBO JESTLI OBA VYHRÁLI SE STEJNÝM POČTEM POKUSŮ, MĚLI BY HRÁT ZNOVU

DO TÉ DOBY, NEŽ LZE URČIT JASNÉHO VÍTĚZE.

JK HODNOTIT:

HODNOCENÍ ZNAMENÁ, ŽE

HRÁČ Č. 1

DÁVÁ HRÁČI Č. 2 ŽETONKY

TAK, ABY HRÁČ Č. 2 MOHL

ODVODIT, JAKÁ JE SPRÁVNÁ

KOMBINACE OBLEČENÍ, KTEROU

MUSÍ

UHODNOUT. JSOU TŘI RŮZNÉ

OBTÍŽNOSTI, KTERÉ JE MOŽNÉ

ZVOLIT:



\* Začátečníci (basic; 5 – 6 let)

Hra se hraje s hodnotícím panelem.

Hráč č. 1 ohodnocuje každou část

oděvu

zvlášť.

Jestliže hráč č. 2 uhodl správnou

barvu, nebo

vzor třeba pokrývky hlavy, hráč č. 1

umístí odpovídající žetonek k

obrázku klobouku na hodnotícím

panelu.

(Příklad: Jestliže hráč č. 1 použil

červený puntíkový klobouk a hráč

č. 2 si tipl červený pruhovaný

klobouk, hráč č. 1 umístí žetonek s

červenou barvou vedle obrázku

klobouku na hodnotícím panelu)

Hráč č. 1 opakuje hodnocení pro  
tričko a kalhoty.

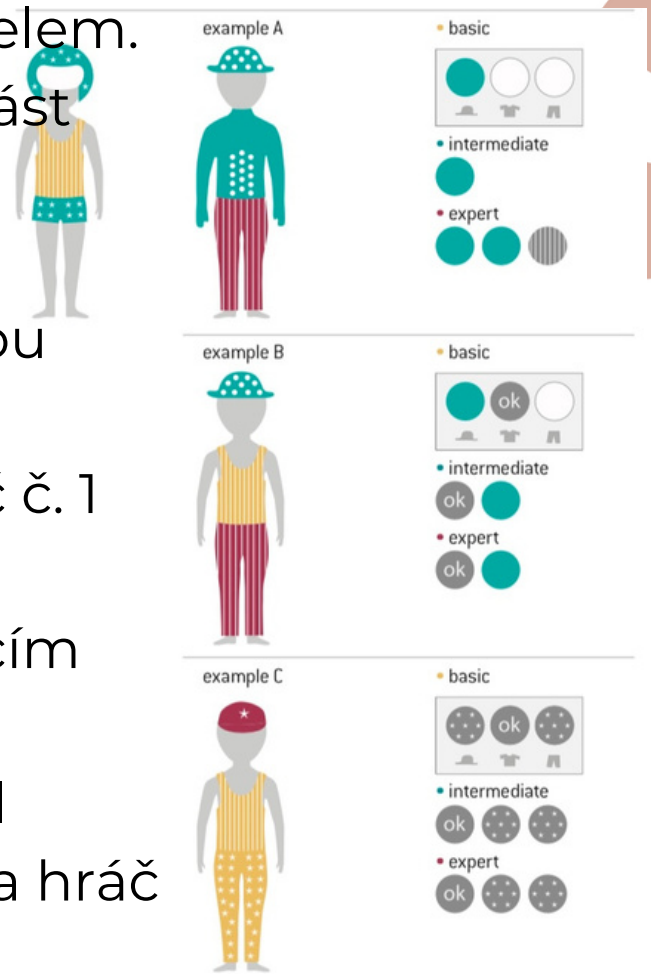
Jestliže hráč č. 2 uhodl správnou

barvu a vzor (tedy přesně ten

identický kus oděvu), hráč

č. 1 umístí na hodnotící panel žeton s

nápisem OK.



\* Pokročilí (intermediate; 6 – 8let)

Hra se hraje bez hodnotícího panelu.

Hráč č. 1 ohodnocuje každou část oděvu zvlášť.  
Jestliže hráč č. 2 uhodl správnou barvu, nebo vzor  
třeba pokrývky hlavy, hráč č. 1 si připraví  
odpovídající žetonek.

(Příklad: Jestliže hráč č. 1 použil červený  
puntíkový klobouk a hráč č. 2 si tipl červený  
pruhovaný klobouk, dostane hráč č. 2 žetonek s  
červenou barvou)

Hráč č. 1 opakuje hodnocení pro tričko a kalhoty.

Jestliže hráč č. 2 uhodl správnou barvu a vzor (tedy přesně ten identický kus  
oděvu), hráč

č. 1 mu dá žeton s nápisem OK.

Důležité: Na této úrovni jsou žetonky umístěny na hromádku, takže hráč č. 2  
neví, pro

který kousek oděvu který žetonek platí, a který tedy uhodli, a který ne.

\* Experti (expert; od 8mi let)

Hra se hraje bez hodnotícího panelu.

Hráč č. 1 ohodnocuje kompletní oblečení.

Prvně se hráč č. 1 ujistí, zda je některý kus oděvu zvolen správně (jak barva,  
tak vzor) a

vybere žeton s nápisem OK za každý takto uhodnutý kus oděvu.

Pokud nějaký kousek oděvu nebyl uhodnutý správně, hráč č. 1 zjistí, jestli hráč  
č. 2 trefil

někde alespoň barvu nebo vzor. Bez ohledu na to, zda jde o jeden identický  
kus oděvu

nebo ne, hráč č. 1 dá hráči č. 2 odpovídající žetonky.

(Příklad: Jestliže hráč č. 1 použil červený puntíkový klobouk a hráč č. 2 si tipl  
červené

puntíkové kalhoty, dostane hráč č. 2 jeden žetonek s červenou barvou a  
jeden žetonek s  
puntíkami)

Hráč č. 1 svoje hodnocení předá na jedné hromádce.