

PŘIJDE TI OBTÍŽNOST ÚKOLŮ A OTÁZEK NEPŘIMĚŘENÁ?

V tuto chvíli můžeš použít jakoukoliv jinou otázku/úkol, kterou zvládneš zodpovědět/předvést. V případě, že si vymyslíš něco absurdního, může to protihráč odmítnout a říct ti, že to dělat nebude, a tím pádem to musíš předvést ty! Pokud to nezvládneš, skandál je tvůj (mysli na to, že se nevyplácí zadávat úkol, který bys nechtěl dělat).

Příklad 1

Hraješ se svojí babičkou. Na kartě otázky máš úkol udělej 5 kliků s tlesknutím. Babičku máš rád, proto se rozhodneš nevyužít kartu s úkolem a vymyslíš jí jiný úkol, např. zapíšeš na prsty. Mysli na to, že úkol musíš umět předvést taky, protože jsi nevyužil otázku z karty.

Příklad 2

Hraješ s kamarádem, co je vášnivý golfista, a máš otázku „Co je to hole in one?“ Protože chceš, aby byl o skandál blíž k tomu stát se Burešem, tak se jako vášnivý tenista rozhodneš otázku změnit na „Co znamená breakball?“

Tímto je Chyťte Bureše unikátní. Jedinou hranicí hry je tvoje představitivost, a ty si tak hru můžeš přizpůsobit podle toho, s kým zrovna hraješ.

Upozornění! Tvůrci hry nemají žádnou odpovědnost za zranění či usmrcení při hraní hry Chyťte Bureše. Proto zkoušej pouze úkoly, které tě neohrožují na životě či zdraví.

CHYŤTE BUREŠE®

POSLEDNÍ VEČEŘE

HRAJTE, NEŽ TO ZAKÁŽOU!



Vítej u hry **CHYŤTE BUREŠE – POSLEDNÍ VEČEŘE**. Přelsti své protihráče, kteří se ti budou snažit za každou cenu přišít ty nejhlupečjší skandály dějin. Staň se kvízovým mágem nebo předved' bláznivý úkol, aby ses uchránil před skandálem. **Úkol je jasný, zjistit, kdo z vás je největší Bureš!** A ten se posměchu určitě nevyhne.

CÍL HRY?

Zjistit, kdo z vás je Bureš. První z vás, kterému společně přišijete 5 skandálů do jeho barevné tabulky, se stává **BUREŠEM!**

Burešovi pak můžete vymyslet speciální úkol nebo trest za usvědčení. Fantazii se meze nekladou!

POSTUP HRY

Rozbal hrací desku, polož karty na vyznačená místa, figurky umísti na políčko START, každý hráč si před sebe položí velkou barevnou tabulku s nápisem „Bureš“. Hra začíná!

Vrhněte kostky a posuňte se po hracím poli vpřed.

- Stoupl jsi na **prázdné pole**? Tvůj tah končí a hraje další hráč.
- Stoupl jsi na **barevné pole**? Z balíčku karet s otázkami si vezmi kartu a dle barvy, na kterou jsi stoupl, polož vybranému protihráči otázku, kterou musí zodpovědět, aby se vyhnul skandálu. Přejde ti, že otázka na kartičce je pro tvého soka moc jednoduchá, nebo naopak těžká? Nevadí! Otázku můžeš jakkoliv upravit nebo změnit, dokud znáš správnou odpověď, vše je povoleno. Má tvůj protihráč barvu, na kterou jsi stoupl, v tabulce obsazenou? Nevadí, můžeš se řídit „podbarvou“ nebo mu zaplnit jeho políčko s jokerem.

VÝZNAM KARET

Karty skandál – Na kartách jsou sepsány kauzy inspirované patáliemi našich politiků. Pokaždé, když někdo nezvládne odpovědět na zadanou otázku či předvést úkol, vkládá si tuto kartu do své barevné tabulky Bureš.

Karty otázek – Na kartách jsou k dispozici otázky, které můžeš položit soupeři. Kartu si vezmi vždy, když stoupneš na barvené políčko. Následně vyber protihráče, kterému chceš dát skandál, a dle barvy pole, na které jsi stoupl, mu zadej otázku/úkol. Jestliže nemůžeš na nikoho útočit, použij „PODBARVU“.

Karty kampaň – Jsou to karty, které mohou být tvou výhodou či nevýhodou. Kartu si bereš vždy, když stoupneš na pole „K“. Text na kartě ti vždy napoví, k čemu daná karta slouží.

Tabulka Bureš – Slouží pro vkládání obdržených skandálů. Každé písmeno má svoji barvu, dle okruhu otázek, ze kterých skandál do písmena patří. Výjimkou je prostřední písmeno „R“, které plní funkci jokera, a lze ho tak využít pro všechny barvy kdykoliv.

HRACÍ DESKA – VÝZNAM POLÍČEK

„K“ **Kampaň** – Stoupneš-li na „K“, lízni si kartu kampaň. Pokud je součástí kampaně obdržení skandálu, hráč, který skandál obdrží, si vybírá, na jaké místo v tabulce skandál umístí.

„T“ **Teleport** – Stoupneš-li na „T“, přesuň se na libovolné políčko na hracím poli. Pokud se přesuneš na barevné políčko, tvůj tah pokračuje.

Kostka – Házíš znovu.

Barevné pole – Stoupneš-li na barevné pole, z balíčku otázek si lízni jednu kartu. Následně určí protihráče, kterému chceš přidělit skandál. Podle barvy políčka, na kterém stojíš, vyber protihráči otázku/úkol z kartičky. **POZOR!** Protihráč může mít ve své tabulce pouze jeden skandál od každé barvy. Pokud již skandál v barvě, na které stojíš, v tabulce má, můžeš využít barevné „podpole“, případně pak vícebarevné písmeno „jokera“. Jestli nemůžeš využít ani jednu ze tří možností, tvůj tah končí.

Barvy otázek

- **Osobnosti**
- **Všeobecné**
- **Československo**
- **Úkol a vyjmenuj**

„Podbarva“ – Každé barevné políčko má i svoji druhou „podbarvu“, kterou můžeš využít v případě, že hráč, kterého sis vybral, již ve své tabulce má skandál od barvy, na které stojíš.

Joker „R“ – Jestliže nemůžeš na nikoho útočit, protože všichni už mají skandál barvy, na kterém stojíš, použij „podbarvu“. Jestli ti ani toto nepomohlo, zaútoč protihráči na čtyřbarevné písmeno „R“.

WWW.CHYTTEBURESE.CZ

 @chytte_burese  @chytteburese

