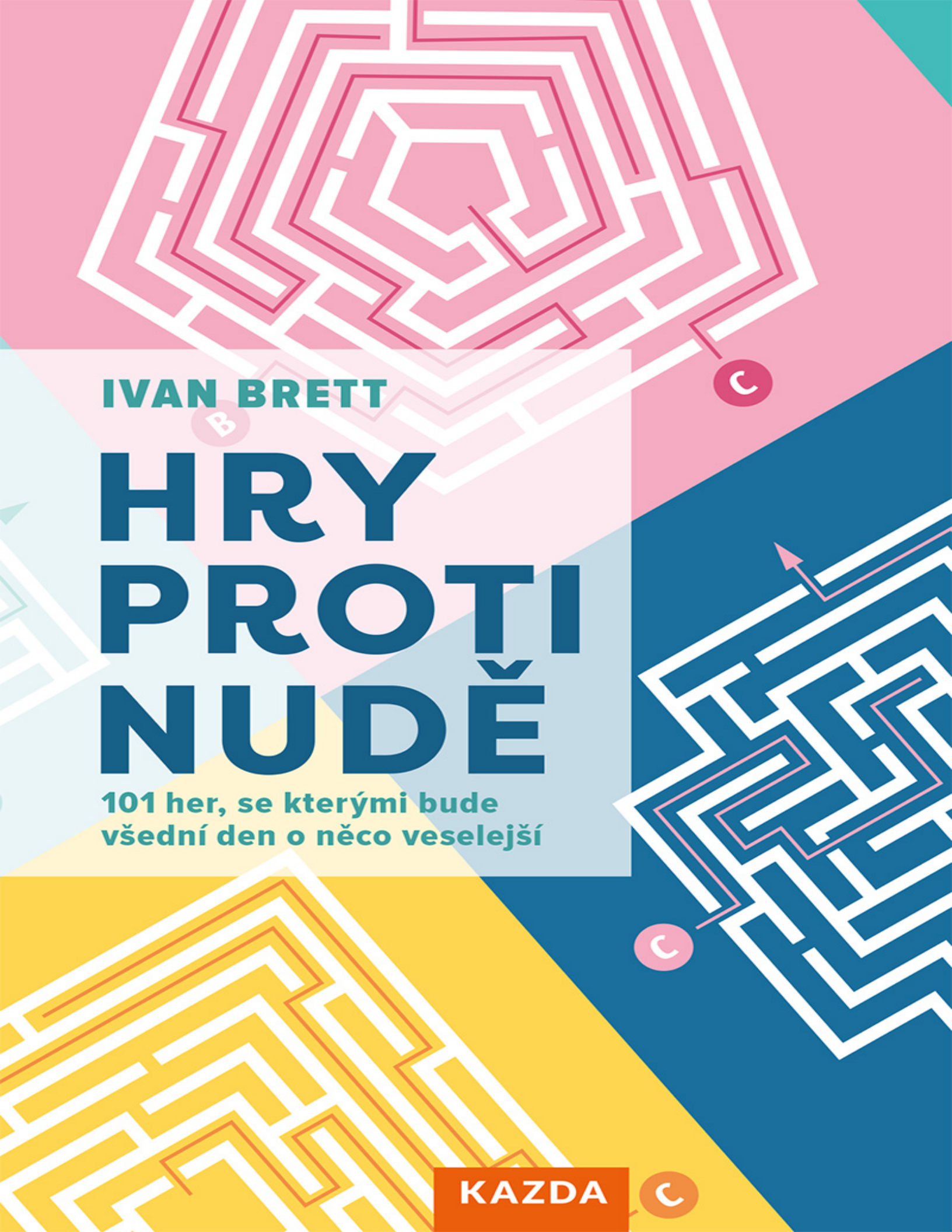




IVAN BRETT

HRY PROTI NUDĚ

101 her, se kterými bude
všední den o něco veselejší

KAZDA

HRY PROTI NUDĚ

**101 her, se kterými bude
všední den o něco veselejší**

IVAN BRETT

KAZDA

Vydalo Nakladatelství KAZDA, s.r.o., v roce 2020.

Nové sady 2

602 00 Brno

www.knihykazda.cz

info@knihykazda.cz

Tel. +420 725 518 237

Elektronické vydání:

Vydalo Nakladatelství KAZDA, s.r.o.

Všechna práva vyhrazena

Datum poslední aktualizace: listopad 2020

Formát elektronické knihy: EPUB

ISBN 978-80-7670-018-5

Vytvoření elektronické verze, 2020

Papírové vydání:

Původní název *Bored? Games!* od Ivana Bretta

Copyright © Ivan Brett 2020

The right of Ivan Brett to be identified as the author of the work has been asserted by him in accordance with the Copyright, Designs and Patents Act 1988.

First published in 2020 by Headline Home an imprint of Headline Publishing Group.

1. vydání

Přeložil: Tomáš Bíla

Jazyková redakce: Radka Klimičková

Diagrams: Jason Cox

Návrh obálky a sazba: Jindřich Hoch

Tisk a vazba: PBtisk a.s., Dělostřelecká 344, Příbram, Česká republika

ISBN: 978-80-88316-97-8

Knihy lze zakoupit se slevou 20 % přímo u nakladatele na

www.knihykazda.cz nebo v knihkupectvích.

Ediční poznámka: Autor odkazuje na svoji předchozí knihu *Podlaha je láva* (*The Floor is Lava*), která v češtině zatím nevyšla.

Úvod

Píšu tyto řádky, tak jako celou tuto knihu, během světové pandemie koronaviru, nemoci, jež nás v mnoha ohledech zaskočila a donutila nás přehodnotit, jak prožíváme každý okamžik svého života. Mám pocit, že tím to, co se chystám napsat, dostává trochu hlubší smysl.

Hraní je nakažlivé. Šíří se bez našeho svolení, nekontrolovatelně, jako by mělo svou vlastní vůli. Můžeme podniknout kroky, jak se před ním chránit a omezit jeho vliv, anebo je prostřednictvím společenské interakce podporovat. Ale nemůžeme je zastavit.

Podobně jako další velké ústní lidové tradice – hudba a vyprávění příběhů – se i hry předávají z generace na generaci tím, že se praktikují. Zpíváme lidové písně, abychom je naučili své děti, a s hraním je to úplně stejné. Hry se předávají jedinečně hraním, mutují ve svém novém hostiteli, přizpůsobují se prostředí, do kterého se dostaly, a hledají v jeho mysli živnou půdu, kterou potřebují. Lidová píseň může mít pomíjivou „standardní“ verzi, iluzorní základ, který si každý hudebník při její interpretaci přizpůsobuje podle svých vlastních představ, ale nikdo nemůže tvrdit, že ji vymyslel. Některé z her v této knize jsou sice úplně nové, ale jiné jsou jen upravenými variantami her, které už dávno existují. Ale ať už je popíšu jakkoliv, vaše verze bude vždycky trochu odlišná od té mé. Není to skvělé?

Žádná hra nemá striktně daná pravidla, a právě v tom je jejich krása. Nemám v úmyslu to měnit. Nabízím vám tu výtažek z milionů her, které lidé hrají – 101 her, jež nejsou o nic víc moje než vaše.

Od vydání své knihy *Podlaha je láva* (*The Floor is Lava*) jsem strávil každý okamžik života tím, že jsem chodil po světě a hrál, přijímal a vymýšlel hry. Má cesta mě s diktafonem zavedla do všech koutů země, kde jsem se spoustou nových přátel hrál hry v lesích, hospodách, zoologických zahradách i zahradních kůlnách. Ujel jsem se svou parťáčkou Amy na kole 13 000 km napříč Spojenými státy, vyměňovali jsme si hry se superboháči i s bezdomovci a hravě překonali zasněžené vrcholky hor, vyprahlé pouště i měsíční krajinu lávových polí. A když jsem se vrátil, zamknul jsem se do své kůlny a každé ráno volám mámě, abychom si po telefonu zahráli nějakou hru,

protože společným smíchem překonáváme vzdálenost, která nás dělí, úzkost i touhu po objetí.

Kde se v hrách ukrývá hodnota? Jistě ne v pravidlech – ta jsou vlastně jen skořápkou. Hodnota spočívá v potenciálu hraní schovaném mezi slovy, a právě ten bych vám rád předal. Poslední dva roky jsem strávil sbíráním, vytvářením a upravováním nejlepších příležitostí si zahrát, abyste se i vy mohli nakazit. Místo toho, abychom si spolu zahráli, což by určitě bylo to nejlepší řešení, jsem se snažil předložit vám pravidla her v té nejprostší a nejhravější podobě, abyste se do nich mohli pustit prakticky bez přípravy a bez rozmýšlení. Nemáte zač.

Celkem 101 her v této knížce je rozdělených podle toho, co při nich budete používat (ruce, hlavu nebo nohy) a kolik lidí budete potřebovat. Vyberte si oddíl, který vám vyhovuje, a pusťte se do toho. Podělte se o svou zábavu s hashtagem #BoredGames a napište mi, které hry máte nejraději, na Twitteru @IvanBrett.

HRY, KTERÉ SE HRAJÍ RUKAMA

Lidé jsou jedním z mála živočišných druhů vybavených rukama s palcem v opozici, a i z této nepočetné skupinky (šimpanzi, gorily, pár šťastnějších druhů žab) jsme jediní, kdo má dobrý přístup ke stolům. Byla by škoda této výhody nevyužít. V tomto oddílu najdete spoustu her, které vyžadují trochu zručnosti prstů a nejlépe se hrají, když se posadíte kolem stolu. Na některé je potřeba tužka a papír, na pár z nich hrací karty, mince nebo kostky (ale *opravdu* jen výjimečně).

Je jich tu dost na to, abyste už nikdy nemuseli sedět s rukama v klíně.

PRO JEDNOHO HRÁČE

1. Vitrážové okno

POČET HRÁČŮ 1

OBTÍŽNOST lehká

DOBA HRANÍ 30 minut

V KOSTCE: Vyplňte vitrážové okno, aniž by se barvy dotýkaly.

TAGY: VÝTVARNÁ, JEDNODUCHÁ, TICHÁ

Vyrůstal jsem ve Winchesteru, historickém městě s úžasnou katedrálou. Její obrovské vitrážové okno bylo během občanské války rozbito a nějací laskaví dobrovolníci ho pak poskládali dohromady jako velké a ostré puzzle. Jediný problém byl, že moc nekoukali, co dělají, a nechtěně z něj vytvořili krásnou ukázkou abstraktního umění. Tady je hra, k níž mě inspirovali.

CO BUDETE POTŘEBOVAT:

- papír a tužku
- pravítko
- pastelky (aspoň 4 různé barvy)

JAK NA TO:

Položte papír na pevný podklad a pomocí pravítka přes něj nakreslete asi dvacet čar pod různými úhly, aby vznikla pavučina protínajících se přímk. Tím jste si list rozdělili na spoustu malých střípků. Vyberte pět pastelek a každou barvou vymalujte jeden náhodně zvolený dílek. Teď teprve začíná hra: Vybarvujte dál, ale dávejte si pozor, aby se vedle sebe nikdy neocitly dva střípky stejné barvy. Pokud se vám podaří vybarvit celou stránku, vyhráváte!

TIP:

- Obtížnost hry závisí na dvou věcech: na počtu střípků a na tom, kolik barev si dovolíte použít. Pokud chcete mít hru těžší, udělejte víc čar a používejte méně barev. Pokud vás baví spíš vybarvování, udělejte čar méně a použijte třeba šest barev.

VYŠŠÍ LEVEL:

Za stejných pravidel hrajte ve dvou a střídejte se ve vybarvování. Taktika se

úplně změní a výsledkem bude společně vytvořené umělecké dílo.

2. Kosočtverce

POČET HRÁČŮ 1

OBTÍŽNOST těžká

DOBA HRANÍ 10 minut

V KOSTCE: Geniální procvičování slovní zásoby pro jednoho hráče.

TAGY: SLOVNÍ, TICHÁ, TRÉNINK MOZKU

CO BUDETE POTŘEBOVAT:

- papír a tužku (anebo tabulku na psaní a fix)

JAK NA TO:

Začněte tím, že si na papír doprostřed nahoru napíšete dvoupísmenné slovo. Můžete zkusit třeba NA, OD, ZA a podobně.

Pak hledejte třípísmenné slovo, které začíná posledním písmenem toho dvoupísmenného. Napište ho o řádek níž a opět zarovnané na střed.

Na třetím řádku pokračujte čtyřpísmenným slovem, které začíná na poslední písmeno toho třípísmenného, a opět ho posuňte na střed, aby text na stránce začal připomínat tvar kosočtverce.

- Můžete si stanovit cíl třeba deset písmen, anebo ještě víc.
- Po dosažení deseti písmen můžete začít zase ubírat na devět, pak osm a tak dál až ke dvěma písmenům.

Když se zaseknete, můžete se vrátit zpátky a předchozí slovo změnit anebo začít úplně nanovo.

PŘÍKLAD:

OD
DAV
VÍTR
ROSOL
LODYHA
AEROSOL
LIMONÁDA
AKROPOLIS

*SYMPATICKÝ
YTTERBIUM
MELUZÍNA
AVOKÁDO
OBÝVÁK
KOLEM
MLOK
KAZ
ZA*

TIPY:

- Pokud vás napadne slovo, které je o fous kratší, než potřebujete, zkuste třeba množné číslo nebo zdrobnělinu.
- Přitom si ale dávejte pozor, jaké písmeno bude na konci. Hledat slova začínající na Y není úplně snadné.

VYŠŠÍ LEVEL:

- Pokuste se zapsaná slova popořadě přečíst, jako kdyby to byl příběh. Kolik emocí a významů dokážete vyjádřit nesmyslnou řadou slov?
- Pokuste se napsat příběh, ve kterém se všechna slova objeví.

3. Upřené oči

POČET HRÁČŮ 1

OBTÍŽNOST střední

DOBA HRANÍ 10 minut na 1 obrázek

V KOSTCE: Hra s kreslením, která vás naučí dívat se.

TAGY: VÝTVARNÁ, TVOŘIVÁ, TICHÁ

Malířka Corita Kentová krásně popsala styl, který sama nazvala *kreslení kontur*. Ve své knize jej popsala jako „způsob nejenom kreslení, ale hlavně dívání se, který vás naučí pozorovat věci a intuitivně se rozhodovat“. Pokud jde o mě, je to dost legrační nápad, jak něco nakreslit, a příležitost procvičit si koordinaci očí a ruky hodně neobvyklým způsobem.

CO BUDETE POTŘEBOVAT:

- papír a tužku
- předmět, který budete kreslit – cokoliv!

JAK NA TO:

Postavte si předmět před sebe, abyste na něj dobře viděli. Zaměřte se na drobné detaily: odštípnutý okraj, zažloutlé skvrny od čaje. (Vybral jsem si hrnek. Poznali jste to?)

Ted' ho budete kreslit, ale máte dvě velká omezení:

- Jakmile se tužkou dotknete papíru, nesmíte ji zvednout, dokud nebudete hotovi.
- Po celou dobu se musíte dívat na předmět, který kreslíte, a ne na obrázek.

Přiznávám, že napoprvé je to dost těžké, zvláště pro lidi, kteří neumí moc dobře kreslit, ani když se *můžou* dívat na papír. Ale taková procházka po konturách předmětu bez starosti o to, jak bude výsledný výtvar vypadat, je velice osvobozující. Můžete kreslit tak podrobně, jak jen budete chtít. Nemyslete na to, že něco pokazíte – všechno, co na papír přenesete, bude součástí vašeho díla. Už za pár vteřin se do toho dostanete a začnete kreslit podvědomě.

TIP:

- Když budete hrát denně, začnete si líp uvědomovat, jak daleko posouváte ruku, jaký je to pocit, když kreslíte rovnou čáru, nebo jak si ohlídat, kde zrovna jste. Neřekl bych, že mě tahle hra naučila líp kreslit, ale rozhodně mě díky ní kreslení začalo víc bavit!

VYŠŠÍ LEVEL:

- Poté co svůj hrnek nakreslíte, aniž byste se dívali na papír, otočte list na druhou stranu a udělejte to obráceně. Teď jste se pár minut dívali jenom na hrnek, tak už se na něj nedívejte a zkuste ho nakreslit čistě po paměti. Až skončíte, porovnejte si skutečnost se svým výtvorem a podívejte se, v čem se liší.

4. Hláskování písmen

POČET HRÁČŮ 1

OBTÍŽNOST střední

DOBA HRANÍ 20 minut

V KOSTCE: Jak vyhláskujete písmeno abecedy?

TAGY: HLÁSKOVACÍ, DLOUHODOBÁ, TICHÁ

Dávejte pozor. Zní to šíleně, ale s touhle hrou jsem strávil spousty hodin. Tak, teď se vás ptám: Když písmeno A vyhláskujeme jako á, jak vyhláskujeme písmeno B? V téhle hře nám jde o název písmene – převedeme ho na písmena, ta zase zvuky, ty zase na písmena... a tak dál, třeba do nekonečna.

CO BUDETE POTŘEBOVAT:

- papír a tužku

JAK NA TO:

Podle mého písmeno B vyslovíme jako bé. C jako cé, D jako dé – a tak dále.

Napište si na kousek papíru písmeno, kterým chcete začít. Pod něj запиšte, jak se vyslovuje. Na další řádek napište, jak se vyslovují všechna písmena na předchozím řádku, a tak dále. Schválně, kolikrát tenhle krok zvládnete zopakovat, než vám dojde místo?

Můžete taky začít od slova, zapsat si všechna vyslovená písmena v něm, pak hlásky písmen, kterými jste ty hlásky zapsali, atd.

Víte co? Tady je příklad.

PŘÍKLAD:

X
IKS
Í KÁ ES
Í KÁ Á É ES
Í KÁ Á Á É É ES
nebo:
SLOVO

ES EL Ó VÉ Ó
É ES É EL Ó VÉ É Ó

TIPY:

- Tato hra v češtině trochu ztrácí půvab, protože samohlásky čteme tak, jak je píšeme. V dalších krocích se množí pořád dál a dál. Tím spíš si můžete zkusit, jak dlouho vydržíte, než se do nich zamotáte!
- Pokud vám tahle hra připadá nesmyslná, položte si otázku, proč by hry měly mít smysl. A pak si ji zkuste zahrát třeba s „W“.

5. Klikipédie

POČET HRÁČŮ 1 a více

OBTÍŽNOST střední

DOBA HRANÍ 10 minut

V KOSTCE: Dostaňte se od Miloše Formana ke Škodě Forman na co nejmenší počet kliknutí.

TAGY: ONLINE, VĚDOMOSTNÍ, TAKTICKÁ

Tahle hra je stejně stará jako on-line encyklopedie, ale nikdy se neomrzí. Je to jediná hra v této knížce, ke které potřebujete elektroniku, ale je tak zábavná, že jsem ji nemohl vynechat.

CO BUDETE POTŘEBOVAT:

- počítač nebo jiné zařízení s připojením na internet

JAK NA TO:

Otevřete si stránky nějaké on-line encyklopedie. Nejužívanější je zřejmě Wikipedie, která je pro tuto hru ideální. Každá její stránka je odkazy propojená s desítkami dalších – a právě o to jde. Začnete si číst o francouzských sýrech a po pár kliknutích jste u článku o varanech. Cílem téhle hry je tuhle její vlastnost využít.

Vyberete si dvě hesla, která spolu nemají prakticky nic společného, a pak se pokusíte mezi nimi najít cestu jen pomocí hypertextových odkazů.

Jakmile takovou cestu najdete, zaznamenejte si počet kliknutí a vyzvěte kamaráda, aby se pokusil najít cestu kratší. Anebo to zkuste sami a hledejte dál, dokud neobjevíte tu nejkratší trasu.

Tady je pár tipů, odkud a kam se vypravit. Dejte vědět, na kolik kliknutí se vám to podařilo!

- od Stevieho Wondera k Wonder Woman
- od Brooklyn (New York) k Brooklyn Beckhamovi
- od Benedicta Cumberbatche k vejším Benedikt
- od andulky k žížale

- od vody k vínu
- od čtvrt k devíti
- od letu k Měsíci

TIP:

- Snažte se nejdřív co nejrychleji vystoupat na co nejobecnější úroveň a pak se zaměřit na to, k čemu se chcete dobrat. Je to snazší než proklikávat stovky stránek a nahodile hledat odkaz tím správným směrem.

VYŠŠÍ LEVEL:

- Tady je pár pravidel, která si pro zpestření do hry přidávám. Jestli jste puristé, zkuste to taky:
 - Nikdy neklikejte „zpět“.
 - Nikdy neklikejte na odkazy v sekci „viz také“ nebo „kategorie“.
 - Nikdy nepoužívejte Ctrl + F nebo obdobné vyhledávání na stránce.
 - Kromě nejmenšího počtu prokliků můžete hrát i na čas. Dejte si dva počítače vedle sebe nebo zavolejte kamarádovi a dejte si závod, kdo se mezi danými hesly prokliká nejrychleji.

6. Monotónní báseň

POČET HRÁČŮ 1

OBTÍŽNOST těžká

DOBA HRANÍ 30 minut

V KOSTCE: Skládání básní s jedním omezením.

TAGY: ONLINE, VĚDOMOSTNÍ, TAKTICKÁ

CO BUDETE POTŘEBOVAT:

- papír a tužku

JAK NA TO:

Odborně by se tahle hra dala nazvat „univokální psaní“, ale to moc hravě nezní. Jednoduše řečeno smíte používat libovolné souhlásky, ale jen jedinou samohlásku. Je báječné číst si po sobě své výtvořky a při vymýšlení si skvěle procvičí mozkové závitky.

Na výběr máte z pěti samohlásek:

A E I O U

(Pokud na sebe chcete být extra přísní, můžete rozlišovat I a Y, ale protože při přednášení básně budou tyto hlásky znít stejně, můžeme s klidným svědomím říct, že jde o stejnou hlásku.)

Nejprve si vyberte jednu z nich. Pak chvíli přemýšlejte a hledejte slova, ve kterých se nevyskytuje žádná jiná samohláska než tahle. Pokud si na příklad vyberete O, mohlo by se vám hodit „oko“, „kolo“ nebo „hogo fogo“, ale už ne „polobotka“, protože tam se vzadu motá jedno A (leď byste ji v básni chtěli oslovit „polobotko“).

Snažte se najít takových slov co nejvíce. To myslím vážně. Ale když jich budete mít pár pohromadě, můžete začít se skládáním. Snažte se ze slov skládat krátké věty. Delší větu se vám asi vytvořit nepovede, ale i do stručných výkřiků se dá vtělit nějaký význam.

Začněte z vět skládat báseň. Budou stačit kratičké verše, třeba jen fragmenty vět. Kolik významu do nich dokážete vložit, aniž byste používali slova s jinými samohláskami?

PŘÍKLAD:

Nebudu psát dlouhou báseň, abych nevyplýtl všechna slova na jednu samohlásku.

Vybral jsem si samohlásku O. Tak jdeme na to:

Okolo ohňostroj,

otoč to, Otko,

pozor, pojd' pod orloj!

Ó, polobotko...

Tak nějak. Doufám, že vám to půjde líp.

VYŠŠÍ LEVEL:

- Zkuste napsat báseň o pěti verších, z nichž v každém budete používat výhradně jednu z pěti samohlásek.
- Jak dlouho byste vydrželi fungovat v běžném životě jen se slovy obsahujícími jedinou zvolenou samohlásku? A kolik lidí ve svém okolí byste za tu dobu stačili naštvat?

7. Píář

POČET HRÁČŮ 1

OBTÍŽNOST těžká

DOBA HRANÍ 5 minut denně

V KOSTCE: Zábavný (a jedinečný) způsob, jak si vést deník pomocí čísla pí.

TAGY: ONLINE, VĚDOMOSTNÍ, TAKTICKÁ

CO BUDETE POTŘEBOVAT:

- opravdu pěkný diář a tužku

JAK NA TO:

Pí je iracionální číslo. To znamená, že je není možné vyjádřit jako zlomek, a když ho budeme chtít zapsat jako desetinné číslo, bude jeho rozvoj pokračovat donekonečna. Na světě dokonce existují počítače, jejichž jediným úkolem je chrlit další a další cifry čísla pí. Tady je prvních sto:

3,14159265358979323846264338327950288419716939937510582097494
4592307816406286208998628034825342117067

Když je to tak podivné číslo, proč nám na něm tolik záleží? Je to tím, že v matematice má téměř kouzelné schopnosti. Objevuje se všude možně a je nepostradatelné ve stavebnictví, strojírenství i ve fyzice. Bez čísla pí bychom neměli mosty ani auta, co po nich jezdí, a dokonce i chipsy by se prodávaly jen v pytlících, ne v těch krásných papírových tubkách. Ale dost o tom. Tohle není učebnice matematiky. My budeme pí používat jinak: Budeme si vést píář.

Úplně stejně jako v diáři neboli deníčku si každý den zapíšete, co jste dělali nebo co se vám zrovna honí hlavou. Ovšem délka každého zápisu se bude řídit číslem pí. První den (3) napište tři řádky, každý celkem o třech slabikách. (Je jedno, jestli to budou tři krátká slova nebo jen jedno trojslabičné.)

Další den se podíváte, co je druhá číslice v pí (1), a napíšete jen jeden řádek o jedné slabice. To bude rychlé!

Třetí den napíšete čtyři řádky po čtyřech slabikách, a tak dále.

Pokračujte tak dlouho, jak to sami vydržíte. Zkuste třeba celé letní prázdniny – anebo celý jeden rok! Já nejdéle vydržel 179 dní, ale pak jsem jeden den vynechal a musel jsem začít od začátku.

Psaní takového píáře je zábavné právě proto, že vás přísné omezení nutí hrát si se slovy a být kreativní. Někdy si budete lámat hlavu, co napsat do devíti řádek po devíti slabikách, protože se za ten den nic zvláštního nestalo, zatímco jindy budete pracně hledat dvě dvouslabičná slova, která by vystihla den plný zážitků. A jednou za čas najdete v desetinném rozvoji čísla pí nulu, což znamená, že ten den nemůžete napsat vůbec nic. Sláva! Máte volno!

TIPY:

- Třeba na poslední stránku diáře si vypište číslo pí s přesností na minimálně 30 desetinných míst. Každý den si je odškrtněte, ať nemusíte zítra hledat, kde jste přestali.
- Každý řádek si nejdříve rozmyslete, než začnete psát. Není to příjemné, když se rozjedete a pak zjistíte, že vám nevyjdou slabiky.
- Když jeden den vynecháte, nic se neděje! V téhle hře jde o to, že něco děláte pravidelně. Buď pokračujte dál, jako by se nic nestalo, anebo začněte znovu od trojky a zkuste si, jestli se příště v nekonečném řetězci čísel dostanete dál.

PRO DVA HRÁČE

8. Spása/zkáza/spása/zkáza

POČET HRÁČŮ 2

OBTÍŽNOST střední

DOBA HRANÍ 30 minut

V KOSTCE: Soutěž v čmárání (i pro výtvarně nenadané).

TAGY: TVOŘIVÁ, VÝTVARNÁ, BLÁZNIVÁ

CO BUDETE POTŘEBOVAT:

- papír a tužku (anebo tabulku na psaní a fix)

JAK NA TO:

Tohle je úplně jiné soutěžení, než jaké znáte! Ve dvou se budete střídat v kreslení, přičemž jeden bude usilovat o to, aby dění na obrázku mělo šťastný konec, zatímco ten druhý se bude snažit, aby skončilo co nejhůř.

Prvním počinem prvního hráče by měla být postavička – hrdina příběhu – a měla by se objevit uprostřed listu, aby kolem ní zůstalo dost místa. Můžete nakreslit panáčka, který jede na kole, sedí u stolu nebo třeba spí v posteli. Při kreslení druhému hráči říkejte, co se na obrázku děje.

Když první hráč dokreslí, je na tom druhém, aby postavičce nějak přivodil „zkázu“. Může nad ní třeba nakreslit padající kovadlinu, nebo přidat roh ulice a za ním tygra, který právě utekl z klece.

Nejdůležitějším pravidlem v této fázi je, že *postavičku nesmíte prostě zabít*. Jde o to, co se má stát během chvilky. Můžete před cyklistu přimalovat útes, ze kterého spadne, nebo zavěsit postel na provazech nad sopku plnou žhavé lávy, ale nemá smysl kreslit krev, jak mu cáká z hlavy.

Panáček na papíře zkrátka musí mít ještě aspoň nějakou naději, že se v příštím okamžiku stane něco, co ho spasí...

A taky že stane! První hráč se znovu chopí tužky a je na něm, aby panáčka zachránil. Pokud tygr utekl krotiteli, možná měl kolem krku vodítko, které se omotalo kolem lampy. Pokud na panáčka padala kovadlina, mohl by k ní první hráč přivázat pár heliových balonků, aby zase začala stoupat vzhůru. Kromě gumování a trhání obrázku je zkrátka povoleno všechno.

Pak přijde znovu na řadu druhý hráč. Může buď zkusit tygra osvobodit (vodítko by se mohlo přetrhnout!), případně nechat kovadlinu znovu spadnout (na balonky letí mračno šípů!), anebo si může vymyslet úplně novou hrozbu.

Hra pokračuje, dokud na stránce zbývá místo na kreslení, nebo dokud jednomu z hráčů nedojdou nápady.

TIPY:

- I u soutěživých her, jako je tahle, bychom se neměli příliš soustředit na vítězství, ale spíš na to, aby hra byla zábavná. Vymýšlejte tedy hrozby legrační, komiksové a snadno odvratitelné. Nechávejte mezi jednotlivými částmi obrázku dost prostoru pro druhého hráče. Tahle hra se dá velmi snadno vyhrát, pokud vám jde jen o to. Ale pak je konec! Dejte tomu čas a vytvářejte společně umělecké dílo.
- Kdykoli budete kreslit, popisujte při tom, jak se příběh vaším zásahem vyvíjí. Tahle hra není jen o kreslení, ale taky o vyprávění. Díky bohu – já vůbec kreslit neumím, a stejně mě moc baví.

9. Piškvorkoku

POČET HRÁČŮ 2

OBTÍŽNOST těžká

DOBA HRANÍ 20 minut

V KOSTCE: Piškvorkové sudoku, ze kterého vás rozbolí hlava.

TAGY: Taktická, soutěžní, na papíře

Často kritizuji špatné hry, zejména abych poukázal na to, že pokud je možné je matematicky vyřešit, element „hraní“ z nich úplně mizí. Piškvorky jsou toho zářným příkladem. Je to zábava, dokud nepřijdete na to, že při dodržení určité strategie nikdy nemůžete prohrát, a pak máte po legraci. (Pokud tu strategii ještě neznáte, blahopřeju! Užívejte si, dokud můžete.)

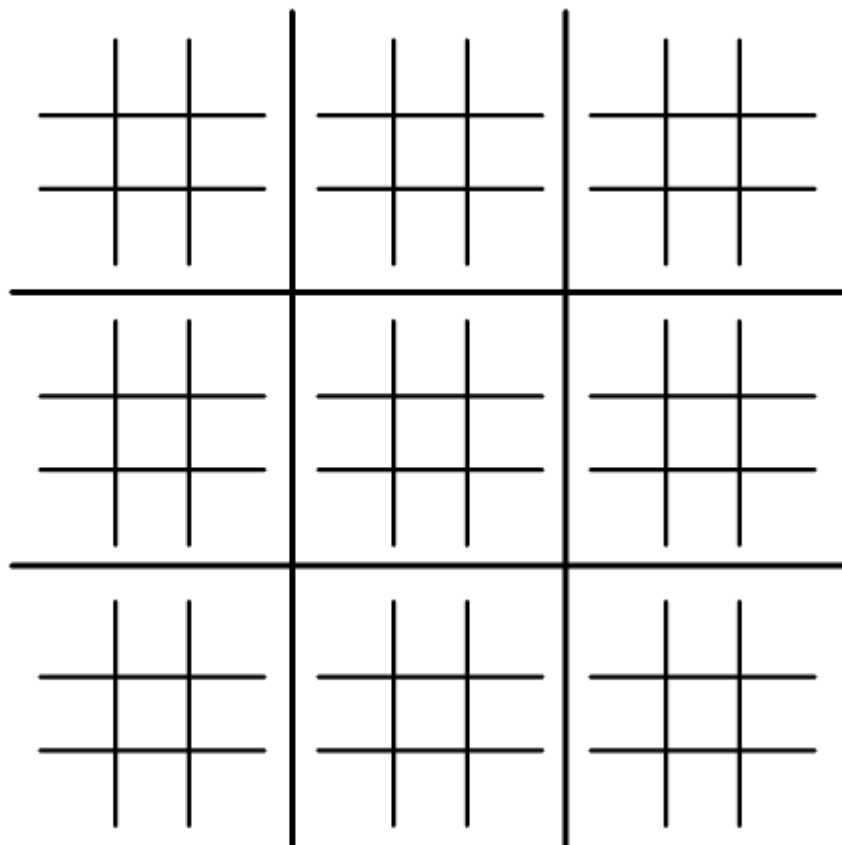
Berte tuhle celou hru jako oddíl VYŠŠÍ LEVEL dopsaný k popisu piškvorek. Jsou to piškvorky na druhou. Budete simultánně hrát několikery piškvorky v tabulce, která sama o sobě vypadá jako piškvorková partie, a pokud vám při té představě v uších nezní titulní melodie z filmu *Počátek*, vytáhněte si špunty z uší.

CO BUDETE POTŘEBOVAT:

- papír a tužku

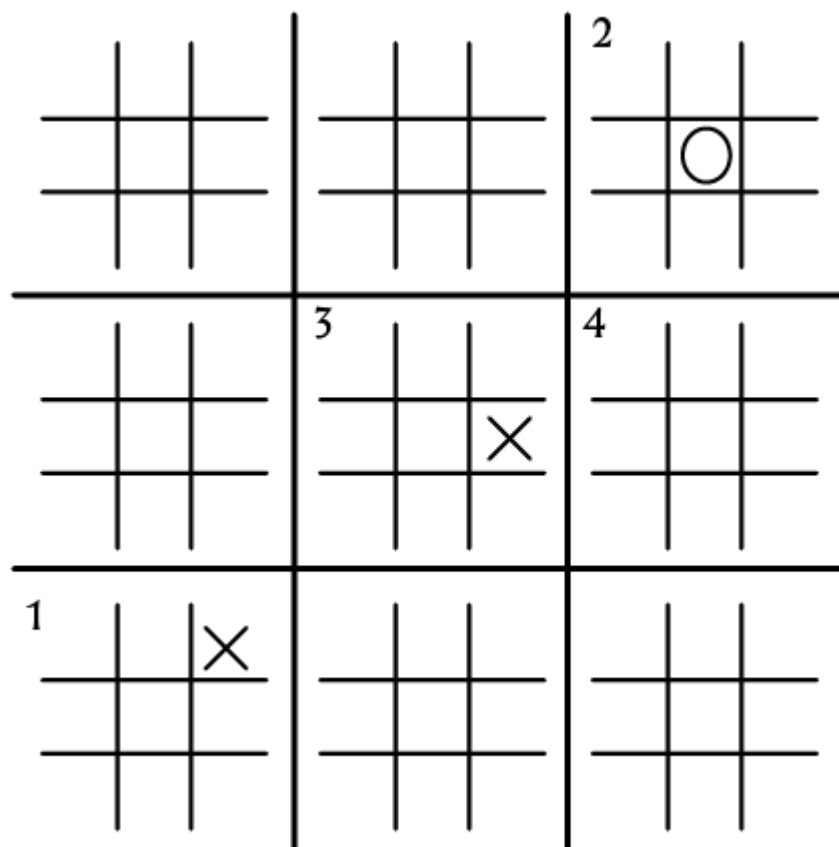
JAK NA TO:

Nakreslete si na papír veliký (ale opravdu veliký) rastr 3×3, jako kdybyste chtěli hrát klasické piškvorky, a pak do každého z devíti čtverečků nakreslete menší rastr 3×3. Než se pustíte do hraní, měl by papír vypadat asi takhle:



Pokud piškvorky neznáte, jde v nich o to, abyste svůj symbol (křížek nebo kolečko) umístili třikrát v řadě, ať už svisle, vodorovně, nebo úhlopříčně. V naší verzi vyhrává ten, kdo svými třemi symboly obsadí řádek, sloupec nebo diagonálu velkého rastru.

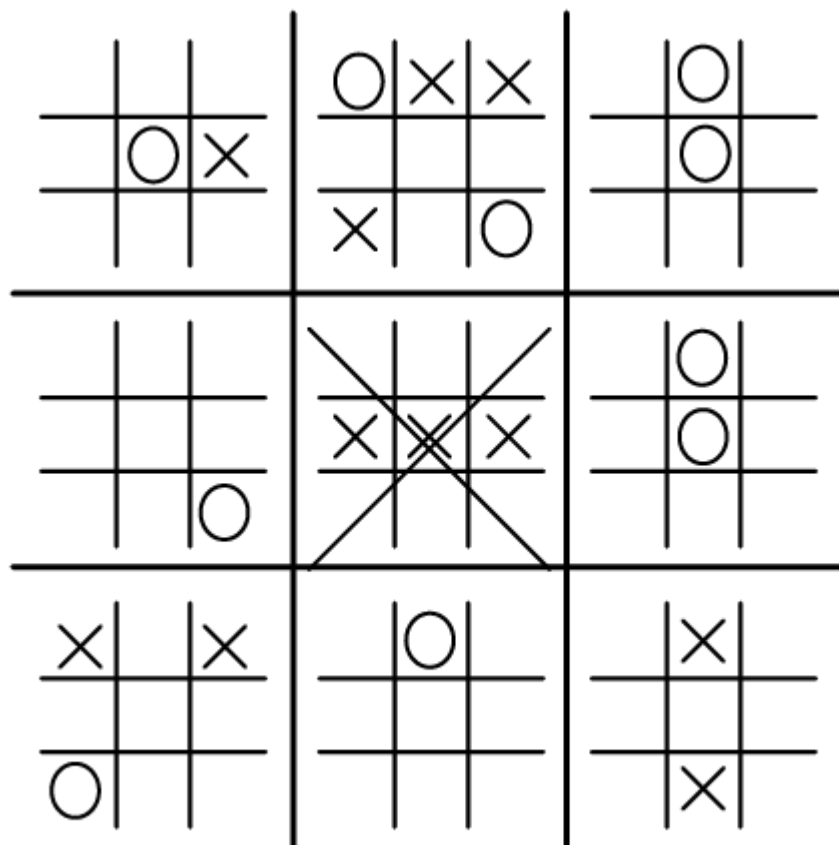
Začíná hráč 1 – umístí křížek do libovolného políčka v libovolném malém rastru. Svou volbou zároveň určí hráči 2, ve kterém z devíti malých rastrů odehraje svůj protitah. V ukázkové hře níže vidíme, že první křížek (zahraný v levé dolní části hrací plochy) byl v příslušném malém rastru umístěn nahoře vpravo. Hráč 2 proto ve svém tahu musí umístit kolečko do horního pravého rastru. Vybere si středové políčko a hráč 1 odehraje svůj další tah v prostředním rastru – a tak dále.



Trik je v tom, že svou volbou umístění symbolu zároveň určujete protivníkovi, na kterém z devíti malých „hřišť“ má hrát, a on to zase svým tahem určuje vám, a pořád dokola.

Hraje se do chvíle, kdy nějaký hráč svým tahem na daném „malém hřišti“ vytvoří řadu tří svých značek. Za to nakreslí přes celé toto hřišťátko svůj symbol – křížek nebo kolečko – a toto pole ve velkém rastru patří jemu.

Poté co navštívili všechny malé rastry, se hráči 1 podařilo vyhrát v prvním z nich a umístil velký křížek do prostředního pole velkého rastru.



Od této chvíle je na daném hřištiátku dobojováno, a když během další hry pravidla pošlou některého z hráčů právě sem, může svůj symbol umístit na kterékoli volné políčko v libovolném jiném rastru. Vítězem partie se stává ten, kdo ve velkém rastru vytvoří řadu tří svých symbolů.

Tři stejné symboly v řadě přecházející z jednoho malého rastru do sousedního vůbec nic neznamenají. Berte každé malé hřištiátko jako takový kapesní vesmír. V každém z nich se hraje nezávisle na tom, co se děje kolem!

V klasických piškvorkách končí většina partií nerozhodně. V této hře se to tak často nestává, ale v jednotlivých malých rastrech se to může stát snadno. Pokud k tomu dojde, nepřipadne takové pole ve velkém rastru ani jednomu z hráčů a je třeba je považovat za „území nikoho“. To znemožní dokončit některé řady ve velkém rastru, ale takový už je život.

Přestože se to nestává tak často jako v základní verzi hry, i v piškvorkoku je docela dobře možné, že partie skončí remízou. Pokud nikdo ve velkém rastru nedokončí řadu tří symbolů, vyhrává ten, kdo zvítězil ve větším počtu malých

rastrů. A pokud i zde dojde ke shodě, je to opravdu nerozhodně. Zahrajte si znovu!

TIPY:

- Používejte tužky nebo propisky jiných barev na vyplňování malých políček a kreslení velkých symbolů do polí velkého rastru. V téhle hře se děje spousta věcí naráz a někdy by vás to mohlo zmást.
- Zapomeňte na taktizování z klasických piškvorek. V téhle hře se budete mnohem víc soustředit na to, abyste svého protihráče odeslali do příhodné části hrací plochy. Často se může stát, že na jednom malém hřišťátku budete mít už čtyři křížky, zatímco váš protivník v něm nebude mít ani jediné kolečko. Je to prostě úplně jiná hra.
- Pokud budete v malých rastrech používat stále stejnou strategii, například obsazovat vždy prostřední políčko, budete svého protivníka posílat pořád dokola na stejné místo – a pomůžete mu tam skórovat. Raději střídejte různé strategie!

VYŠŠÍ LEVEL:

- Určovat protihráči, kde má pokračovat, je dost zábavné, ale můžete tuhle hru samozřejmě hrát i bez toho. Jednoduše se střídejte a osazujte libovolná políčka ve kterémkoli malém rastru. Ani tak to nebude špatná hra a zábavnou formou si na ní můžete vyzkoušet, jak fungují různé strategie v klasických piškvorkách.