

Slepá mapa – řešení

- A Lipno • Kytín • Semily • Přelouč • Buchlov • Rokycany
- B Nový Jičín • Aš • Blansko • Sněžka • Praděd • Klobouky u Brna
- C Břeclav • Horní Cerekev • Vrbno pod Pradědem • Teplice nad Metují • Vodní nádrž Seč • Kokořín
- D Lázně Bělohrad • Vodní nádrž Klabava • Zámek Konopiště • Švihov • Zvíkovské podhradí • Lomnice nad Popelkou
- E Velké Žernoseky • Kašperské Hory • Litvínov • Tachov • Kdyně • Lenora
- F Kardašova Řečice • Jimramov • Moravská Třebová • Český Krumlov • Valašské Meziříčí • Libice nad Cidlinou
- G Hanušovice • Karviná • Kopřivnice • Lednice • Máchovo jezero • Prostějov
- H Valtice • Terezín • Poděbrady • Jeřichovice • Hrad Loket • Čáslav
- I Spálené Poříčí • Frymburk • Přibyslav • Vodní nádrž Rozkoš • Janské Lázně • Velké Hamry
- J Mikulášovice • Jáchymov • Stříbro • Vlachovo Březí • Náměšř nad Oslavou • Slušovice
- K Hluboká nad Vltavou • Jistebnice • Špindlerův Mlýn • Mumlavské vodopády • Žulová • Zámek Trmice
- L Trosky • Vamberk • Kostelec na Hané • Rybník Svět • Hazmburk • Boží dar
- M Řevnice • Stráž nad Nežárkou • Havlíčkův Brod • Andělská Hora • Zámek Sychrov • Moravský Beroun
- N Zámek Červená Lhota • Svatý Jan pod Skalou • Čelákovice • Hora Svaté Kateřiny • Františkovy Lázně • Letohrad
- O Bořanovice • Uhlířské Janovice • Krásná Lípa • Trhové Sviny • Dobruška • Kosmonosy
- P Fulnek • Bělá pod Bezdězem • Vodní nádrž Souš • Roudnice nad Labem • Uherský Brod • Volyně
- Q Veselí nad Moravou • Postoloprty • Nové Strašecí • Dubí • hrad Houska • Bystřice pod Hostýnem
- R Otrokovice • Kravaře • Velký Šenov • zámek Humprecht • Rosice • Humpolec

Bodovací tabulka

Na bodovací tabulce jsou čísla rozdělena na desítky a jednotky. Každý tým má 2 figurky ve své barvě. Jednu na desítky a druhou na jednotky.



Příklad: Pokud má tým označit, že má 36 bodů, položí jednu figurku na číslo 30 a druhou na číslo 6.

Konec hry

Po finálových otázkách hra končí. Vítězí tým, který získal více bodů. Promíchejte hráče, namíchejte nápoje, zamíchejte karty a zahrajte si znovu!



Máme rádi Česko je vědomostní hra na motivy populárního pořadu TV Prima, ve kterém proti sobě soutěží dva týmy hráčů.

Herní materiál

148 karet, 5 figurek, 1 přesýpací hodiny (1,5 minuty), 1 hrací kostka, 1 bloček, 1 tužka, 1 bodovací tabulka, 1 bomba, 1 kolo štestí.

Cíl hry

Cílem hráčů je získat pro svůj tým co nejvíce bodů v šesti různých disciplínách. V nich vyzkouší nejen své vědomosti, ale i pohotovost, kreativitu a schopnost improvizace. Vítězí tým, který má na konci hry vyšší bodové skóre.

Příprava hry

Hráči se rovnoměrně rozdělí do dvou týmů, každý tým si zvolí svého kapitána.

Karty rozřídíte podle kategorií, dobře promíchejte a rozmístěte je na stůl. Kategorie *Osobnosti*, *Kreslení* a *Bomba* položte na samostatné balíčky licem dolů. Karty kategorie *Slepá mapa* dejte do balíčku textem nahoru (mapou dolů). Karty *Finále* stranou s odpověďmi dolů a karty s *Pojmy* jsou oboustranné, můžete položit libovolnou stranou dolů. Poblíž balíčků karet umístěte bodovací tabulku. Každý tým si vezme dvě figurky téže barvy a jednu z nich položí na bodovací tabulce na políčko 0. Přesýpací hodiny, kostku, bloček, tužku, bombu, kolo štestí i pravidla si nechte po ruce, budete je potřebovat v průběhu hry v jednotlivých disciplínách.

Průběh hry

Hráči losem určí začínající tým. Týmy postupně plní jednotlivé disciplíny podle pravidel níže. Získané body si po každé disciplíně vyznačují na bodovací tabulce dvěma figurkami (viz dále).



© FTV Prima a ©2019 Talpa Content B.V.
Máme rádi Česko je registrovanou známkou
Talpa Content B.V., licence od Talpa Global B.V.

Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Česká republika
www.dinotoys.cz
Vyrobeno v České republice.



Disciplíny:

1 Osobnosti

Cílem disciplíny je uhádnout osobnost. Tým, který začíná, hodí kostkou. Druhý tým vezme vrchní kartu balíčku *Osobnosti*. Hozené číslo na kostce určí, kterou osobnost první tým hádá. Hádačský tým otočí přesýpací hodiny a pokládá otázky tak, aby na ně druhý tým mohl odpovědět ano/ne. Při pokládání otázek se hráči v týmu postupně střídají. Po uplynutí časového limitu (1,5 minuty) mají chvíli na to, aby se poradili, a pak kapitán řekl jméno osobnosti, na které se dohodli.

Pokud tým jméno osobnosti uhodne, získává 10 bodů, jinak body nezískává. Poté podle stejných pravidel hraje tuto disciplínu druhý tým.

Tip: Pokud si druhý tým není jistý, že ví, o jakou osobnost se jedná, vyhledá si ji skrytě na internetu, aby mohl správně odpovídat na otázky hádačského týmu.



3 Kreslení

Cílem disciplíny je poznat z kresby spoluhráče 3 pojmy. Jeden hráč z týmu si vezme papír a tužku, a vrchní kartu *Kreslení*, ale zatím se na ni nedívá. Hodí kostkou, kde hozené číslo určí, jakou trojici pojmů bude svému týmu kreslit. Trojici tvoří český film, profese a přísloví či rčení. Kreslí hráč se podívá na kartu, obrátí ji licem dolů a otočí přesýpací hodiny. Jeho tým musí poznat všechny 3 kreslené pojmy, než se hodiny přesypou. Kreslit se musí postupně (nejprve film, pak profese, pak rčení), zbytek týmu hádá. Během kreslení se nesmí používat písmena a číslovky, malující hráč nesmí mluvit. Za každý správně určený pojem získá tým 5 bodů.

Poté podle stejných pravidel hraje tuto disciplínu druhý tým.

Poznámka: Názvy filmů a profesí (povolání) by měli hádačský určit přesně. U přísloví a rčení doporučujeme určitou míru shovívavosti, protože rčení existují v různých podobách a důležité je vystihnout podstatu (např. „Jak zaseješ, tak sklídíš.“ je ve své podstatě stejné přísloví jako „Jak kdo zaseje, tak také sklídí.“). Kreslí hráč se může na kartu kdýkoli podívat.



2 Hádání pojmů

Cílem disciplíny je poznat z popisu kapitána co nejvíce pojmů z jedné karty. Kapitán týmu, který je na řadě, si vezme spodní kartu z balíčku *Pojmy* do ruky tak, aby nikdo z jeho spoluhráčů ani druhého týmu neviděl ani jednu stranu karty. Na lici karty, který vidí pouze kapitán, je 16 pojmů tematicky propojených (např. škola), které se snaží na základě jeho popisu uhodnout jeho tým. Na rubu jsou pak pojmy, které bude popisovat kapitán druhého týmu.

Kapitán týmu řekne nahlas téma a otočí přesýpací hodiny. Poté popisuje pojmy spoluhráčům, kteří je hádají. Jako nápovědu nesmí použít kořen slova. Hádači se vždy přesně názvy, uvedené na kartičkách jeden po druhém.

Hráči druhého týmu po uplynutí času zkontrolují, zda byla všechna slova uhodnuta v souladu s pravidly. Za každé uhodnuté slovo tým získá jeden bod, dohromady tedy maximálně 16 bodů.

Poté si kapitán druhého týmu převezme kartičku a otočí ji v dlani druhou stranou. Podle stejných pravidel hádá nyní jeho tým novou sadu pojmů.

Poznámka: Pojmy jsou na jedné kartě ve srovnatelné náročnosti, aby to bylo při hře spravedlivé.



4 Slepá mapa

Cílem disciplíny je poznat, jaký zeměpisný pojem (město, hora, vodní plocha atd.) se skrývá pod přesmyčkou a následně určit, v jakém okrese se nachází. V této disciplíně hrají oba týmy zároveň. Kapitán týmu, který má více bodů, hodí kostkou a ze spodní balíčku karet *Slepá mapa* vytáhne jednu kartu (**pozor, karta se zatím nesmí otočit**) a položí ji do středu stolu, aby na ni hráči obou týmů dobře viděli. Oba týmy najednou řeší, který pojem se skrývá pod přesmyčkou u hozeného čísla. Hráč, který si myslí, že zná správný zeměpisný pojem, překryje kartu rukou a řekne ho nahlas. Pak ruku odkryje a jeho tým zkontroluje, zda má pravdu. Pokud si tým myslí, že je to pravda, podívají se do pravidel (str. 5) na správné řešení. Pokud neměli pravdu, už se řešení neúčastní a šanci má druhý tým. Pokud na řešení nepřijde ani jeden tým, tak za tuto kartu nezíská body nikdo. Tým, který vyřeší přesmyčku správně, si vezme modrou figurku a pomocí ní ukáže na slepé mapě (uvnitř víka) okres, o kterém se domnívá, že v něm leží hledané místo. Následným otočením karty se ověří správnost umístění figurky. Když tým správně uhodne zeměpisný pojem, získá 5 bodů, pokud správně určí i okres, ve kterém se nachází, získá dalších 5 bodů.

Tato disciplína proběhne celkem třikrát.

Poznámka: Mezery v přesmyčkách nejsou určující pro počet slov hledaného pojmu.



5 Bomba

Cílem disciplíny je získat co nejvíce bodů při správném odpovídání na otázky. Ale pozor, body získáte pouze pokud bomba vybuchne v rukách soupeřů.

Hráči se posadí dokola tak, aby se pravidelně střídali hráči z obou týmů. Hráč, který bude mít narozeniny nejdříve, dostane bombu a spustí ji (pokud hrajete hru poprvé, vyndějte plastovou pojistku). Hráč po jeho ruce vezme vrchní kartičku z balíčku *Bomba* a přečte mu první otázku.

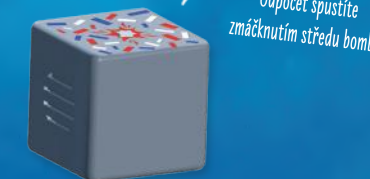
Mohou nastat 2 situace:

- Pokud nezodpoví správně, dostane další otázku.
- Pokud na ni odpoví správně, podá bombu prohrávající po levici a sám si vezme kartičku s otázkami od toho, kdo četl otázku jemu. Přečte další otázku v pořadí svému prohrávající, kterému předal bombu. Pokud dojdou otázky z aktuální kartičky, vezme si další z balíčku.

Poznámka: Pro přehlednost a urychlení hry, může hráč při předávce karty napovědět, které číslo otázky je na řadě.

Hra končí v okamžiku, kdy bomba vybuchne. Tým, jehož hráči bomba vybuchne v ruce, nezíská žádný bod. Vítězný tým získá za každou správnou odpověď 2 body. (Body se spočítají podle správně zodpovězených otázek vítězným týmem z použitých karet.)

Tip: • Pokud je v jednom týmu více hráčů než ve druhém, doporučujeme, aby se jeden z hráčů týmu, který je početnější, stal v této kategorii „moderátorem“ a četl otázky oběma týmům.
• Kapitán týmu, případně moderátor, může evidovat počet správných odpovědí.



6 Finále

Cílem disciplíny je odpovědět na otázku číslo, které je nejbližší skutečnosti.

Začíná tým, který má po předchozích disciplínách více bodů. Kapitán si vezme kartu ze spodní balíčku karet *Finále*, tak aby nikdo neviděl na stranu s odpověďmi. Hodí kostkou a podle hozeného čísla určí otázku a přečte ji nahlas. Pak má čas se poradit se členy svého týmu a tipnout si odpověď. Řekne nahlas číslo, na kterém se dohodli. Druhý tým se také poradí a pak řekne, jestli si myslí, že správná odpověď je menší nebo větší číslo.

Poté se otočí kartička na stranu s odpověďmi. Kapitán týmu, který je blíže skutečnosti, má právo točit šipkou na kole štěstí. Vezme si před sebe kolo štěstí a roztočí šipku tak, aby alespoň jednou oběhla dokola. Body se počítají podle vytvořeného čísla.

Tato disciplína se opakuje celkem třikrát, týmy se pravidelně střídají. Kapitán týmu, který je na řadě, si pokaždé bere novou kartičku a pomocí kostky volí otázku.

Poznámka: V prvních dvou kolech platí pouze černá čísla (je tam bonusová 50). Ve třetím kole platí místo černé 5 a 9 červená čísla 100 a 0. Pokud padne 0 točící tým přijde o všechny body. Pokud šipka neukazuje jednoznačně (ukazuje na rozhraní čísel), točte znovu.

