

# SK

# Bla Bla Bla

Kartová hra



**Vek:** od 7 rokov



**Počet hráčov:** 3-5



**Obsah:** 240 kariet, 1 hracia kocka



**Cieľ hry:** Získať čo najviac kariet.



**Príprava:** Pred začatím hry treba rozhodnúť:

- dĺžku hry (a po uplynutí časového limitu, hráč, ktorý má najviac kariet, vyhráva)
- alebo počet bodov, ktoré treba dosiahnuť, za účelom výhry.

Každý hráč dostane 5 kariet. Ostatné ostávajú na kôpke.

**Pravidlá hry:** Začína najstarší hráč. Bude rozhodcom prvého kola. Tento hráč hádže kockou. Podľa toho, čo ukáže kocka, ostatní hráči musia súhlasiť s jednou s jednou z týchto 3 hier:



**1. Kartová asociácia, priradovanie:** Rozhodca obráti prvú kartu na kôpku. Hráči musia priradiť jednu zo svojich 5 kariet ku karte, ktorú obrátil rozhodca, napr.: na obrátenej karte je krava; hráči môžu priradiť kravu k mlieku (produkt, ktorý dáva krava), ku kačke (tiež hospodárske zviera) alebo aj k vidieckej krajine. Keď si všetci hráči vyberú svoju kartu, položia ju pred seba a každý z nich (v smere hodinových ručičiek) vysvetlí rozhodcovi, na základe čoho priradil svoju kartu. Samozrejme, hráči majú k dispozícii iba 5 kariet a niekedy nie je ľahké nájsť asociáciu. Je na rozhodcovi, aby vybral najlepšiu asociáciu.

Rozhodca potom dá kartu, ktorú obrátil, hráčovi, ktorého asociáciu vybral ako najlepšiu. Hráč si túto kartu položí nabok, lebo predstavuje získaný bod. Každý hráč potom položí použitú kartu na spodok kôpky a berie si ďalšiu z vrchu, aby mal v ruke stále 5 kariet. Potom hádže kocku ďalší hráč a stáva sa rozhodcom.





**2. Príbeh:** Rozhodca obráti prvú kartu na kôpke. Hráči si vyberú 2 karty z ruky tak, aby s nimi a s obrátenou kartou vytvorili príbeh. Keď si všetci hráči vyberú svoje 2 karty, položia ich pred seba a v smere hodinových ručičiek každý z nich povie príbeh, ktorý si vymyslel.

Príklad: na kartách mám kačku, misku s ovocím a dievča, ktoré zo žuvačky robí bublinu. Príbeh môže byť: Robím bublinu zo žuvačky s ovocnou príchuťou a keď praskne, urobí zvuk "kvak-kvak" ako kačka. Rozhodca rozhodne, ktorý príbeh je najlepší. Rozhodca potom dá kartu, ktorú obrátil hráčovi, ktorého príbeh vybral ako najlepší.

Hráč si túto kartu položí nabok, lebo predstavuje získaný bod. Každý hráč potom položí použitú kartu na spodok kôpky a berie si ďalšiu z vrchu, aby mal v ruke stále 5 kariet. Potom hádže kocku ďalší hráč a stáva sa rozhodcom.



### 3. Čínske portréty:

Každý hráč si zo svojich kariet vyberie jednu, ktorá sa k nemu najlepšie hodí.

Položí ju pred seba, prednou stranou dolu. Keď majú všetci kartu pred sebou, rozhodca ich pomieša a pozrie sa na nich. Rozdá ich hráčom, a vysvetlí, prečo dal komu ktorú kartu. Rozhodca vyhráva každú kartu, ktorú správne priradil k hráčovi. Hráči, ktorým rozhodca správne priradil kartu, ktorú si pôvodne sami vybrali, tiež vyhrávajú kartu (môžu sa vybrať zo spodku kôpky ak rozhodca spoznal každého). Karty, ktoré sudca nepriradil správne, sa položia pod kôpku a hráči si vezmú nové karty, aby mali v ruke stále 5 kariet. Potom hádže kocku nasledujúci hráč a stáva sa rozhodcom.

**Kto vyhráva?** Víťazom je hráč, ktorý získal najviac kariet.

**Výhradný distribútor pre SR:**

Leuk s. r. o.

[www.djeco.sk](http://www.djeco.sk)