



LICHOŽROUTI

SPOLEČENSKÁ HRA

Potřeby

- 1x hrací plán
- 4x figurka
- 1x hrací kostka
- 18x kartičky ponožek

Pohybujete se svojí figurkou po hracím plánu, na kterém jsou rozloženy kartičky ponožek. Snažíte se získat co nejvíce kartiček „lichých“ ponožek tím, že na správnou kartičku dorazíte se svojí figurkou dříve než ostatní.

Příprava hry

Před začátkem hry otočte všechny kartičky ponožek lícem dolů, zamíchejte je a na všechna ponožková pole hracího plánu (běžová a rudá) postupně rozdejte po jedné kartičce lícem nahoru. Postavte svoji figurku na startovní pole své barvy a potom odkryjte poslední kartičku lícem nahoru doprostřed hracího plánu (na pootočené pole mezi figurkami).

Průběh hry

Na kartičkách jsou zobrazené ponožky, které můžeme rozřadit podle tří hledisek:

- A) *podle délky* – podkolenky, normální ponožky a krátké podkotníkové ponožky
- B) *podle vzoru* – jednobarevné, puntikaté a proužkované
- C) *levé a pravé* (levé mají oranžový podklad a popis „L“, pravé zelený podklad a popis „P“)

POZOR – BARVA PONOŽEK V ROZLIŠOVÁNÍ NEHRAJE ŽÁDNOU ROLI!

Jakmile je odhalena kartička uprostřed, každý se snaží objevit kartičku ponožky, která se od ponožky ve středu plánu odlišuje ve všech třech vlastnostech.

Se svojí figurkou pohybujete po hracím plánu podle hodu kostkou. Figurku posouváte po hracím plánu pouze vodorovným nebo svislým směrem. Čili vždy z políčka na políčko, která spolu sousedí stranou (nikoli pouze hranou).

V průběhu jednoho tahu můžete libovolně zatáčet, ale vracení se do protisměru (tah tam a zpátky) je zakázané. Přes tlusté černé čáry se nesmí přejíždět. Přes ponožky, které se nějak shodují s vyloženou ponožkou uprostřed, se také nesmí přejíždět (ani je přeskakovat, fungují prostě jako překážka). Figurky protihráčů fungují stejně. Nevyhazují se, ani nepřeskakují, ale objíždějí. Na jednom poli přitom nesmí stát více než jedna figurka. Pokud se vaše figurka dostane do postavení, kdy nemůžete táhnout žádným směrem, hod propadá. Jiným způsobem se tahu vzdát nelze.

Kartičku ponožky seberete tím, že na ní přesně zastavíte svoji figurkou.

Když seberete kartičku ponožky, berete si vyloženou kartičku ze středu (ta už je nyní vaše) a místo ní pokládáte do středu plánu kartičku, kterou jste právě sebrali figurkou. Ta je teď vyložená a pokračuje další hráč po směru hodinových ručiček. Všichni se opět rozjíždějí shánět lichou ponožku (vyražíte z místa, kde stojí, nevrací se na startovní pole).

Konec hry

Ve chvíli, kdy již nelze na hracím plánu objevit žádnou kartičku ponožky, která by splňovala požadavek odlišnosti ve všech třech bodech, hra končí. Hráč, který jako první správně určí, že již taková situace nastala, získává jako bonus vyloženou kartičku ze středu hracího plánu. Potom si všichni přepočítají kartičky, které během hry nasbírali. Vyhrává hráč s největším množstvím kartiček.

Další varianty:

Jestli se vám zdá hra příliš jednoduchá, je možné základní verzi ztížit několika způsoby.

• Hledání po paměti

Po rozložení kartiček na hrací plán si vše pořádně prohlédněte a potom otočte některé nebo všechny kartičky lícem dolů. Můžete volit ze tří variant:

- lehká* – otočíte pouze 4 kartičky na rudých polích (v rozích plánu)
- těžká* – otočíte všechny kartičky mimo čtyři na rudých polích (v rozích plánu)
- supertěžká* – otočíte úplně všechny kartičky

Kartičku lícem nahoru stále získáváte tak, jak je popsáno v základních pravidlech. Pokud ale chcete získat kartičku otočenou lícem dolů, musíte zastavit na jednom z polí, které přímo a celou stranou sousedí s otočenou kartičkou (přitom ona společná strana nesmí být tlustá a černá). Potom všem ukážete, jaká ponožka je na otočené kartičce. Když jste našli správnou ponožku, kartičku berete a měníte za vyloženou ve středu plánu (když ne, obrátíte ji opět lícem dolů a hraje další hráč). Všechny kartičky, otočené lícem dolů, přitom fungují jako překážka, přes kterou se nesmí přejíždět ani přeskakovat. Zastavíte-li vedle nějaké kartičky, kterou nechcete obracet, nemusíte.

Jestliže chcete na konci hry prohlásit, že už na hracím plánu není žádná „lichá“ ponožka (a ukončit tak hru získkem poslední vyložené kartičky), musíte toto tvrzení dokázat otočením všech zbývajících kartiček lícem nahoru. Jestliže se ukáže, že nemáte pravdu, zůstávají již všechny kartičky otočené lícem nahoru až do konce hry, vy za trest odevzdáte jednu svoji kartičku zpět na hrací plán (na libovolné volně zvýrazněné pole, lícem nahoru) a ve hře pokračuje další hráč.

• Sbohem, náhodo!

Ze hry vyjměte kostku a postupujte po hracím plánu následovně:

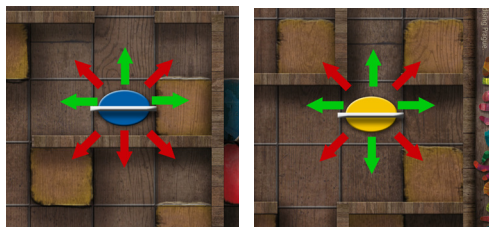
- Jestliže nechcete sbírat ponožku, posouváte se o 2 nebo 4 pole.
- Chcete-li získat žeton, musíte provést tah o 1 nebo 3 nebo 5 polí. Berete tedy vždy na „liché“ číslo, čímž dostává název „Lichožrouti“ nový význam.

Pravidla posunu i překážek jsou přitom stejná jako v základní verzi hry.

• Souboj strategů

Obě ztížení lze libovolně kombinovat. Nejnáročnější variantu představuje otočení všech žetonů lícem dolů a posouvání figurek bez použití kostky.

Příklady pohybů figurkou:



→ Správný tah

→ Nesprávný tah

Políčka, ze kterých je možné otočit kartičku:





LICHOŽROUTI

SPOLOČENSKÁ HRA

Potreby

- 1x hrací plán
- 4x figúrka
- 1x hracia kocka
- 18x kartičky ponožiek

Pohybujete sa svojou figúrkou po hracom pláne, na ktorom sú rozložené kartičky ponožiek. Snažíte sa získať čo najviac kartičiek „nepárnych“ ponožiek tým, že na správnu kartičku dôjdete so svojou figúrkou skôr než ostatní.

Príprava hry

Pred začiatkom hry otočte všetky kartičky ponožiek lícom nadol, zamiešajte ich a na všetky ponožkové polia hracieho plánu (béžové a červené) postupne rozdajte po jednej kartičke lícom nahor. Postavte svoju figúrku na štartové pole svojej farby a potom odkryte poslednú kartičku lícom nahor doprostred hracieho plánu (na pootočené pole medzi figúrkami).

Priebeh hry

Na kartičkách sú zobrazené ponožky, ktoré môžeme roztriediť podľa troch hľadísk:

- A) *podľa dĺžky* - podkolenky, normálne ponožky a krátke podčlenkové ponožky
- B) *podľa vzoru* - jednofarebné, bodkované a prúžkované
- C) *ľavé a pravé* (ľavé majú oranžový podklad a opis „L“, pravé zelený podklad a opis „P“)

POZOR – FARBA PONOŽIEK V ROZLIŠOVANÍ NEHRÁ ŽIADNU ROLU!

Akonáhle je odhalená kartička uprostred, každý sa snaží objaviť kartičku ponožky, ktorá sa od ponožky v strede plánu odlišuje vo všetkých troch vlastnostiach.

So svojou figúrkou sa pohybujete po hracom pláne podľa hodu kockou. Figúrku posúvate po hracom pláne len vodorovným alebo zvislým smerom. Čiže vždy z políčka na políčko, ktorá spolu susedia stranou (nie iba hranou).

V priebehu jedného ťahu môžete ľubovoľne zatáčať, ale vracat' sa do protismeru (ťah tam a späť) je zakázaný. Cez hrubé čierne čiary sa nesmie prechádzať. Cez ponožky, ktoré sa nejako zhodujú s vyloženou ponožkou uprostred, sa tiež nesmie prechádzať (ani ich preskakováť, fungujú jednoducho ako prekážka). Figúrky protihráčov fungujú rovnako. Nevyhadzujú sa, ani nepreskakujú, ale obchádzajú. Na jednom poli pritom nesmie stáť viac ako jedna figúrka. Ak sa vaša figúrka dostane do postavenia, kedy nemôžete ťahať žiadnym smerom, hod prepadá. Iným spôsobom sa ťahu vzdať nedá.

Kartičku ponožky zoberiete tak, že na nej presne zastavíte svoju figúrku.

Keď zoberiete kartičku ponožky, beriete si vyloženú kartičku zo stredy (tá už je teraz vaša) a namiesto nej položíte do stredy plánu kartičku, ktorú ste práve zoberali figúrkou. Tá je teraz vyložená a pokračuje ďalší hráč v smere hodinových ručičiek. Všetci sa opäť rozbiehajú zháňať nepárnu ponožku (vyrážajú z miesta, kde stoja, nevracajú sa na štartové pole).

Koniec hry

Vo chvíli, keď sa už nedá na hracom pláne objaviť žiadna kartička ponožky, ktorá by spĺňala požiadavku odlišnosti vo všetkých troch bodoch, hra končí. Hráč, ktorý ako prvý správne určí, že už taká situácia nastala, získava ako bonus vyloženú kartičku zo stredy hracieho plánu. Potom si všetci prepočítajú kartičky, ktoré počas hry nazbierali. Vyhráva hráč s najväčším množstvom kartičiek.

Ďalšie varianty:

Ak sa vám zdá hra príliš jednoduchá, je možné základnú verziu sťažiť niekoľkými spôsobmi.

• Hľadanie po pamäti

Po rozložení kartičiek na hrací plán si všetko poriadne prezrite a potom otočte niektoré, alebo všetky kartičky lícom dole. Môžete voliť z troch variantov:

- ľahká* – otočíte len 4 kartičky na červených poliach (v rohoch plánu)
- ťažká* - otočíte všetky kartičky, okrem 4 na červených poliach (v rohoch plánu)
- supertažká* - otočíte úplne všetky kartičky

Kartičku lícom nahor stále získavate tak, ako je popísané v základných pravidlách. Ak ale chcete získať kartičku otočenú lícom nadol, musíte zastaviť na jednom z polí, ktoré priamo a celou stranou susedí s otočenou kartičkou (pritom táto spoločná strana nesmie byť tučná a čierna). Potom všetkým ukážete, aká ponožka je na otočenej kartičke. Keď ste našli správnu ponožku, kartičku beriete a meníte za vyloženú v stredu plánu (keď nie, obraciate ju opäť lícom dole a hrá ďalší hráč). Všetky kartičky, otočené lícom dole, pritom fungujú ako prekážka, cez ktorú sa nesmie prechádzať ani preskakovať. Ak zastavíte vedľa nejakej kartičky, ktorú nechcete obracať, nemusíte.

Ak chcete na konci hry vyhlásiť, že už na hracom pláne nie je žiadna „nepárna“ ponožka (a ukončiť tak hru ziskom poslednej vyloženej kartičky), musíte toto tvrdenie dokázať otočením všetkých zostávajúcich kartičiek lícom nahor. Ak sa ukáže, že nemáte pravdu, zostávajú už všetky kartičky otočené lícom nahor až do konca hry, vy za trest odovzdáte jednu svoju kartičku späť na hrací plán (na ľubovoľné voľné zvýraznené pole, lícom nahor) a v hre pokračuje ďalší hráč.

• Zbohom, náhoda!

Z hry vyberte kocku a postupujte po hracom pláne nasledovne:

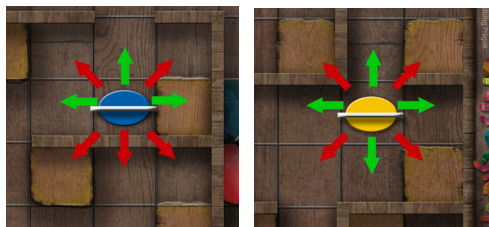
- Ak nechcete získať ponožku, posúvate sa o 2 alebo 4 polia.
- Ak chcete získať žetón, musíte potiahnuť o 1 alebo 3 alebo 5 polí. Beriete teda vždy na „nepárne“ číslo, čím dostáva názov „Párožrúti“ nový význam.

Pravidlá posunu aj prekážok sú pritom rovnaké ako v základnej verzii hry.

• Súboj stratégií

Obe sťaženia možno ľubovoľne kombinovať. Najnáročnejší variant predstavuje otočenie všetkých žetónov lícom nadol a posúvanie figúrok bez použitia kocky.

Príklady pohybov figúrkou:



→ Správny ťah

→ Nesprávny ťah

Polička, z ktorých je možné otočiť kartičku:

