

# PLOUČNICE ZA ÚPLŇKU

## Stolní hra pro (2-)4 hráče

### I. ÚVODEM

Hra, která se vám právě dostává do rukou, je určená pro vodáky se smyslem pro humor a nadsázku. Odehrává se v tajuplných meandrech Ploučnice mezi Borečkem a Brennou. Čerpá z vodácké každodennosti, národních pohádek i z dalších odkazů a naráží i na nedávný pobyt sovětských okupačních jednotek v oblasti kolem řeky Ploučnice, který je sám o sobě zdrojem nemála záhad. Hra je mimořádně variabilní a nikdy není stejná!

Trvání: 30 min

Vhodné pro dospělé osoby i pro starší děti (musí umět číst a počítat do 20).

Hra je ve formě PDF zdarma ke stažení na *Raft.cz*. Jakékoliv komerční využití autor zakazuje.

#### PDF obsahuje:

Pravidla hry

Herní plán

Soubor 96 karet

#### PDF neobsahuje (ale budete potřebovat):

Kostka (klasická, šestistěnná)

Figurky lodí (musíte si je vyrobit sami - viz níže)

4 libovolné mince (viz níže)

Čtvrtky, lepidlo a nůžky na podlepení karet a herního plánu (doporučeno)

#### Autoři:

Lasička /všechno/

Věrka /ilustrace, karty, testování/

kamarádi /testování/

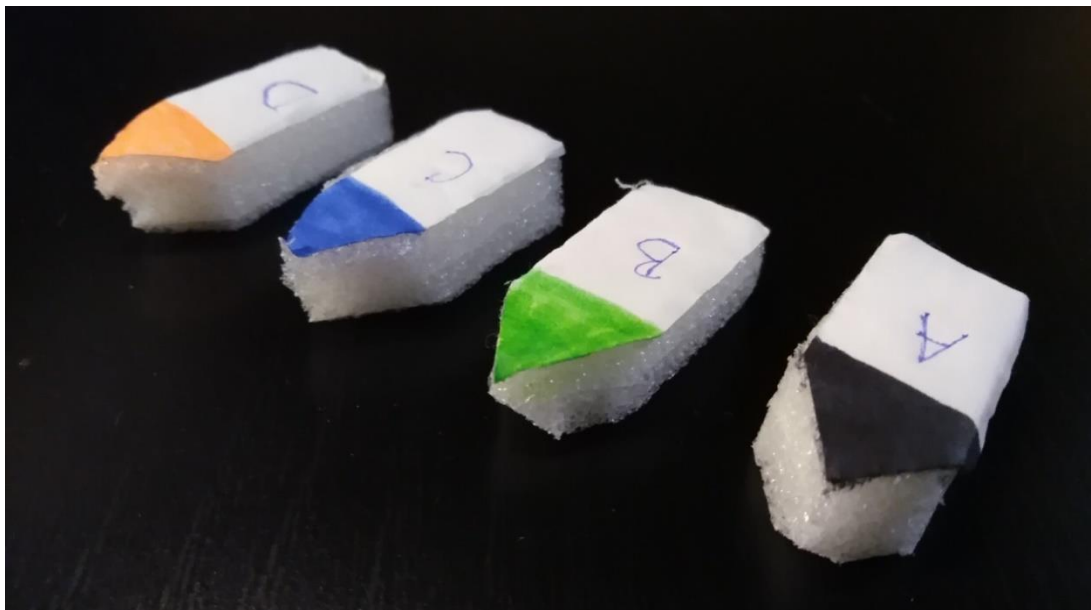
*Hra vznikala v letech 2016-19.*

## II. A. PRAVIDLA HRY

### II. A. 1) Příprava materiálu před první hrou

Doporučujeme karty i herní plán podlepit čtvrtkou. Pokud se tak rozhodnete, budete potřebovat 13 čtvrtek A4. Herní plán naleznete na str. 8-9 a karty na str. 10-20.

Dále je potřeba vyrobit si figurky lodí. Figurky musí mít jasně dané špičky (směr, kam plují) a měly by nést označení A, B, C, D. Figurky z pěny, které používáme my, si prohlédněte na obrázku níže:



### II. A. 2) Rozdání karet, umístění figurek a mincí

Ve hře se používají celkem tři druhy karet: 1) Karty vybavení (str. 10-11), 2) Akční karty (str. 12-13) a 3) Herní karty (str. 14-20). Jednotlivé druhy karet se liší tvarem.

Karty vybavení zůstávají po celou dobu hry odkryté. Každý z hráčů na začátku obdrží 2x *Pádlo*, 1x *Čelovku*, 1x *Pláštěnky* a 1x *Mačetu*.

Akční karty zamíchejte a rozdejte každému hráči po 5 kartách, které zůstanou zakryté ostatním hráčům.

Herní karty zamíchejte a balíček položte na určené místo na herním plánu.

Mince položte na kánoe na hracím plánu na políčko „8“ (počáteční počet životů).

Figurky lodí postavte na start v kempu Boreček.

### II. A. 3) Průběh kola

Začíná hráč s lodí označenou „A“ (áčko) a pak se postupuje podle abecedy.

**1. Hráč použije akční kartu (a/nebo některou z herních karet, které si líznul). Upraví počet svých životů**

**2. Hodí kostkou na pohyb, započítá plusy a mínusy a posune se o příslušný počet polí. \***

**3. Lízne si herní kartu a řeší vzniklou situaci (viz *Herní karty* níže). Upraví počet svých životů.**

\*Pokud loď dojede na pole, kde již stojí jiná loď, vrazí do ní a ta ztrácí 1 život. Pokud na políčku stojí více lodí, ztratí všechny zde stojící lodě vlivem nárazu po 1 životě (nastává dominový efekt vrážení do sebe – předávání kinetické energie).

### II. A. 4) Železné pravidlo **Ž=P**

Každý hráč má na začátku 8 životů a 5 předmětů (karty označené „P“). O životy i o předměty může během hry přicházet, ale vždy platí, že **každý hráč může mít maximálně tolik předmětů, kolik má životů**. Příliš vysílená posádka toho moc neunes.

S tím, jak hráč postupně přichází o životy, se tedy musí rozhodovat, které předměty odhodí. Odhozená karta je nenávratně ztracena.

**NYNÍ DOPORUČUJEME ZAČÍT HRÁT ZKUŠEBNÍ HRU A PRAVIDLA  
NASTUDOvat V JEJÍM PRŮBĚHU.**

---

### II. A. 5) Herní karty

Po každém hodu si hráč lížne herní kartu a řeší situaci popsanou na kartě.

Odehrané karty se odkládají stranou, nikoliv na dno balíčku. Pokud herní karty dojdou, znamená to, že nastal den a lodě zbylé na herní ploše sice přežily, ale nevyhrály.

### II. A. 6) Životy

Aktuální počet životů má každý hráč před sebou na své kánoji a mění se počet životů značí posouváním mince.

Tenká červená čára značí kritický pokles životů – jakmile klesne pod 5, musí hráč začít odhazovat základní vybavení (karty vybavení).

## II. A. 7) Slepá ramena

Při průjezdu polem s odbočkou do slepého ramena může hráč omylem sjet z hlavního řečiště. Obecně platí, že lichý hod zavede hráče do slepého ramene. Více viz příklad níže:



*Béčko hází před slepým ramenem.*

*Pokud hodí 1, postoupí na soutok a až v příštím kole se dalším hodem rozhodne, kam popluje.*

*Pokud hodí 2, 4 nebo 6 postupuje dál hlavním řečištěm.*

*Pokud hodí 3 nebo 5 postupuje do slepého ramena.*

Hráč postupuje do slepého ramena, na posledním poli slepého ramena se loď otočí a vrací se plynule zpět (z tohoto důvodu musí mít figurky zřetelnou špičku).

**Výjezd ze slepého ramena** již není ničím omezen, posádka se protentokrát poučila svou chybou a pokračuje v plavbě hlavním řečištěm.

**Vždy se u slepého ramena počítá číslo na kostce, ne celkový součet pohybu.**

## II. A. 8) Značky na herním plánu (S/ NM/ -I /-II)

Jsou vázány na specifické herní karty – jejich funkci poznáte během hry.

## II. A. 9) Konec hry

Vítězství patří tomu, kdo jako první dojde do Brenné. Ale doporučujeme dohrávat hru do konce i dalším lodím! Vzniká při tom ještě spousta legrace...

## II. B. PŘÍLOHA PRAVIDEL 1: Manuál nejasností

*Převážná většina situací ve hře je řešitelná selským rozumem. Účelem tohoto manuálu je podat východisko z nejasností, které mohou vzniknout odlišným výkladem pravidel hry, jejich nepochopením či nadprůměrnou vyčůraností hráčů. Obsahuje též vysvětlení ve smyslu kulturních odkazů či reálného předobrazu některých karet.*

### \_ŘAZENO ABECEDNĚ\_

#### ATOMOVÁ MIHULE

- Inspirováno legendární undergroundovou kapelou ze Žďáru nad Sázavou.

#### BLUDIČKA

- Pokud se stane, že si *Bludičku* vytáhne hráč, kterého již provází *Ondatry*, jejich působení se navzájem vyruší a u dalšího slepého ramene se směr plavby řídí standardním hodem.

#### DUCH ZAHRYZLÉ SLEPICE

- Inspirováno skutečnou slepicí, kterou zakousla fenka Sofie na dvorečku u Ploučnice v červenci 2016.

#### KEMP BOREČEK

- Na lodě, které ještě nevyjely, nelze směřovat žádné herní karty (*Vodníková straka, Vodník, Stará rybářská síť, Atomová mihule* ad.)

#### NEVYBUCHLÁ MUNICE

- Zbyla po sovětské armádě (ve skutečnosti asanováno).

#### OLIZOVÁNÍ ŽÁBY

- Lze kombinovat se zrychlením (*Tempo, Turbo-tempo*).
- Žábu je nutné olizovat v kole následujícím po líznutí karty. Nelze ji schovat na později – není to předmět.
- Šamanská technika amazonských indiánů (může vést k setkání s Bohem).

#### ONDATRY

- Pokud se stane, že si *Ondatry* vytáhne hráč, kterého již polapila *Bludička*, jejich působení se navzájem vyruší a u dalšího slepého ramene se směr plavby řídí standardním hodem.

#### PÁN S BÍLÝM PSÍKEM

- Jedná se o pána, kterého jsme skutečně na Ploučnici potkali a který se z nevysvětlitelných důvodů pokusil jednu naši kánoj dramaticky zvrhnout.

## PIVO (JAKÉKOLIV)

- Lze kombinovat se zrychlením (*Tempo*, *Turbo-tempo*, *Olizování žáby*).
- Při nedostatku životů je nutné jej ihned vypít.
- Pokud hráč, který si veze v lodi *Pivo*, ztratí životy, nejprve si odečte životy a v závislosti na tom odhazuje předměty. Pak až může doplnit životy vypitím *Piva*, pokud si jej v lodi ponechal.

## STALKER

- Ruší platnost karet *Ondatry* i *Bludička* (hráč je odhodí). *Bludička* ho nemá ráda a *Ondatry* na něj nemají trpělivost.
- Pokud se ve chvíli přesunu nachází na poli „S“ jiná loď, nedochází ke ztrátě života vlivem nárazu, protože se nejedná o běžnou plavbu.
- Inspirováno ústřední postavou z filmu Andreje Tarkovského.

## STARÁ RYBÁŘSKÁ SÍŤ

- Při nedostatku životů je nutné ji buď hned hodit, nebo vyměnit za jiný předmět, nebo kartu odložit bez využití.

## ŠLOFÍČEK

- *Šlofíčkem* se nelze vyhnout působení karty *Temnota*, pouze se odloží na další kolo.
- *Šlofíčka* si nemůže dát posádka, která je zamotaná do *Staré rybářské sítě*.
- Při *Šlofíčku* se nelíže herní karta.

## TEMNOTA

- Pokud se výsledná hodnota hodu na pohyb dostane do mínusu, loď se ztratila v *Temnotě* a posouvá se zpět.
- V krajních případech se loď může vlivem *Temnoty* vrátit před slepé rameno a vplout do něho znovu.

## TEMPO

- V jednom tahu lze použít jen jednu kartu *Tempo* nebo *Turbo-tempo*.
- Při vjezdu do slepého ramene je rozhodující číslo na kostce.

## TURBO-TEMPO

- V jednom tahu lze použít jen jednu kartu *Tempo* nebo *Turbo-tempo*.
- Při vjezdu do slepého ramene je rozhodující číslo na kostce.

## VODNÍKOVA STRAKA

- Předmět, který ukradla *Vodníková straka*, mizí ze hry, protože ta odlétá pryč, neaportuje. Nelze si takto přivlastnit něčí předmět.

## VÝROBA BIDLA

- Jedná se o předmět. Před výrobou je tedy třeba mít dost životů.
- Nelze využít ve stejném tahu, kdy si hráč dává *Šlofíčka*. Ve spaní to dělat nejde.

## II. C. PŘÍLOHA PRAVIDEL 2: Použití karet před a po hodu na pohyb

Před hodem na pohyb: všechny akční karty

Po hodu na pohyb: *Vodník, Vodníková straka, Atomová mihule* (tyto karty nelze převést do dalšího kola)

Před i po hodu na pohyb: *Pivo, Síť*

V příštím kole před hodem na pohyb: *Olizování žáby*

## II. D. PŘÍLOHA PRAVIDEL 3: Přehled kombinovatelnosti karet

Současně lze použít:

*Tempo + Pivo + Olizování žáby + Síť*

*Turbo-tempo + Pivo + Olizování žáby + Síť*

*Výroba bidla + Pivo*

*Šlofíček + Pivo*

Současně nelze použít:

*Tempo + Tempo*

*Tempo + Turbo-tempo*

*Turbo-tempo + Turbo-tempo*

*Výroba bidla + Šlofíček/ Tempo/ Turbo-tempo/ Síť*

*Šlofíček + Výroba bidla/ Tempo/ Turbo-tempo/ Síť*

## III. HERNÍ PLÁN

Herní plán můžete podlepit nebo ne, záleží, jestli jej budete převážet celistvý nebo srolovaný.

Doporučujeme jej vytisknout barevně.

První stránka (obsahuje políčko *Cíl*) patří při slepování dospodu. U druhé stránky (obsahuje políčko *Start*) odstříhnete levý okraj a následně nalepte na první stránku tak, aby linie navazovaly.



**Brenná**



# PLOUČNICE ZA ÚPLŇKU

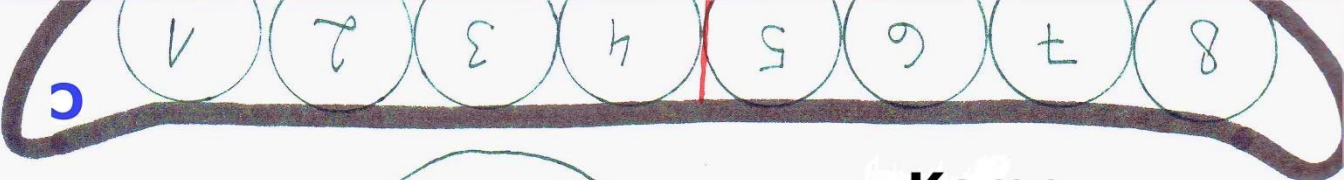
*Za úplňku se na Ploučnici začínají dít divné věci... Jen blázen by vyplul!*

Slepýs Lasička 2016 - 2019



**A**



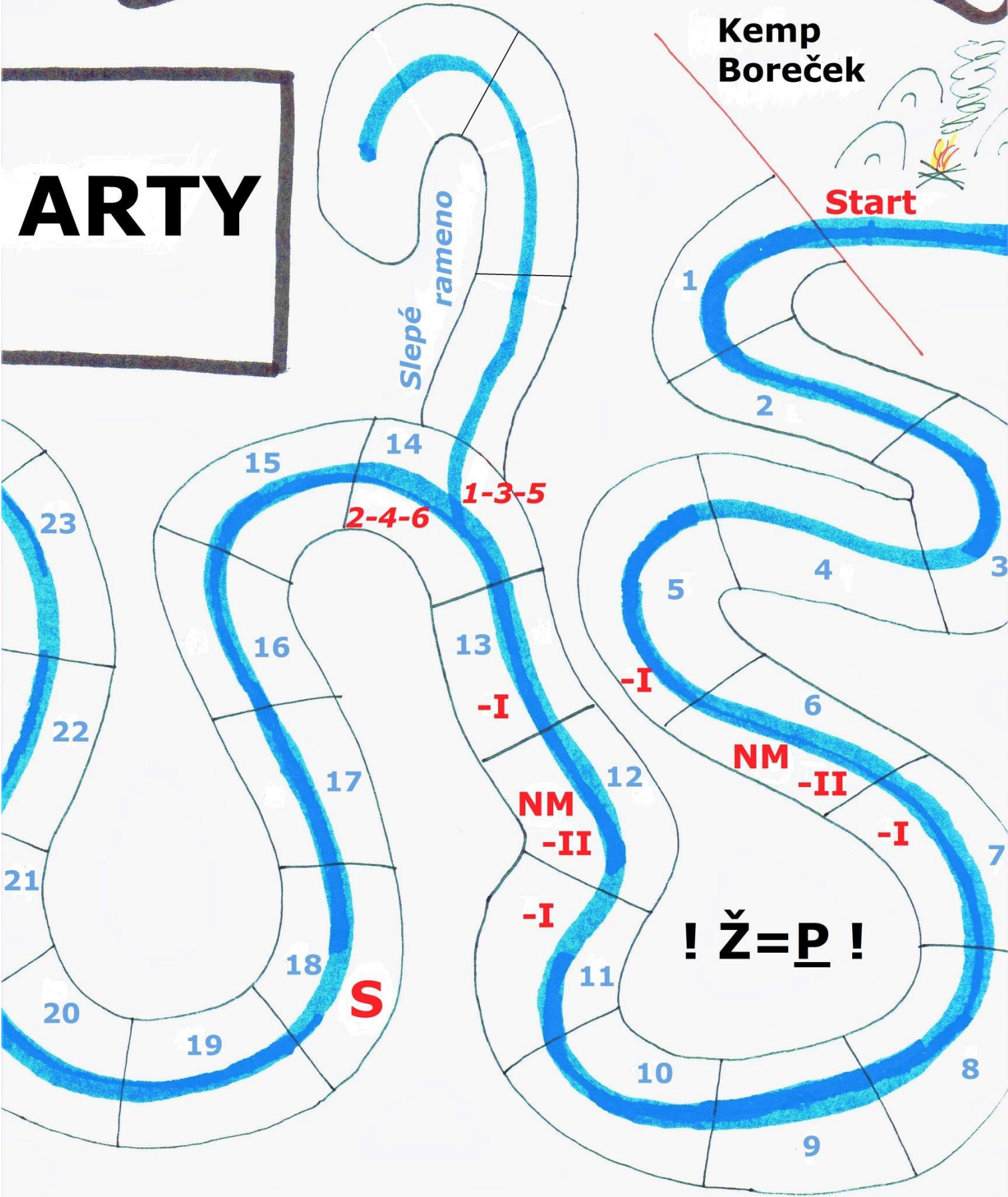


**ARTY**

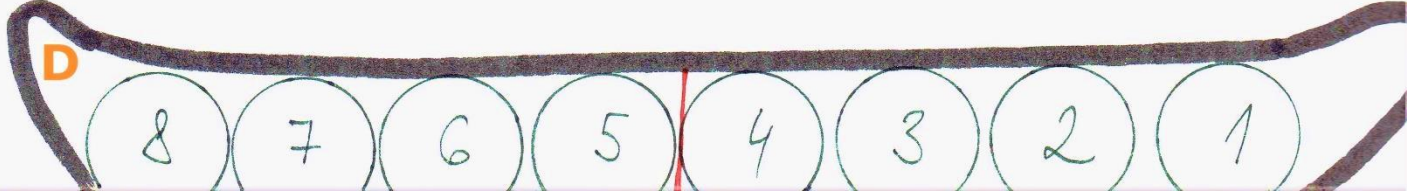
**Kemp Boreček**



**Start**



**! Ž = P !**







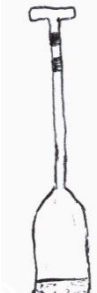



## IV. KARTY

Všechny karty doporučujeme podlepit čtvrtkou.

Každý typ karty má jiný tvar, takže je snadno roztřídíte po skončení hry.

### IV. A) KARTY VYBAVENÍ

<p><b>PÁDLO <u>P</u></b></p> <p>Ztráta pádla= pohyb -1</p> <p>Boj: +1</p> 	<p><b>PÁDLO <u>P</u></b></p> <p>Ztráta pádla= pohyb -1</p> <p>Boj: +1</p> 	<p><i>XX NAVÍC XX</i></p> <p><i>NEPOUŽÍVAT</i></p> <p><i>XX NAVÍC XX</i></p>
<p><b>PÁDLO <u>P</u></b></p> <p>Ztráta pádla= pohyb -1</p> <p>Boj: +1</p> 	<p><b>PÁDLO <u>P</u></b></p> <p>Ztráta pádla= pohyb -1</p> <p>Boj: +1</p> 	<p><b>PÁDLO <u>P</u></b></p> <p>Ztráta pádla= pohyb -1</p> <p>Boj: +1</p> 
<p><b>PÁDLO <u>P</u></b></p> <p>Ztráta pádla= pohyb -1</p> <p>Boj: +1</p> 	<p><b>PÁDLO <u>P</u></b></p> <p>Ztráta pádla= pohyb -1</p> <p>Boj: +1</p> 	<p><b>PÁDLO <u>P</u></b></p> <p>Ztráta pádla= pohyb -1</p> <p>Boj: +1</p> 

**ČELOVKA P**

Proniká temnotou



**ČELOVKA P**

Proniká temnotou



**ČELOVKA P**

Proniká temnotou



**ČELOVKA P**

Proniká temnotou



**MAČETA P**

Proseká vrby



**MAČETA P**

Proseká vrby



**MAČETA P**

Proseká vrby



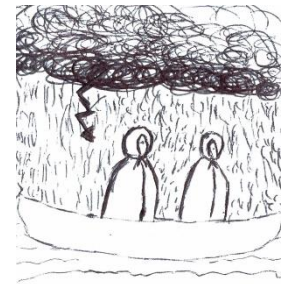
**MAČETA P**

Proseká vrby



**PLÁŠTĚNKY P**

Chrání před bouřkou



**PLÁŠTĚNKY P**

Chrání před bouřkou



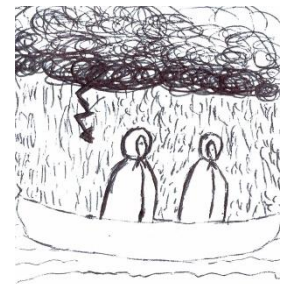
**PLÁŠTĚNKY P**

Chrání před bouřkou



**PLÁŠTĚNKY P**

Chrání před bouřkou



#### IV. B) AKČNÍ KARTY

### VÝROBA BIDLA -> P

Nahradí pádlo  
1 kolo stojíš



### VÝROBA BIDLA -> P

Nahradí pádlo  
1 kolo stojíš



### ŠLOFÍČEK

1 kolo stojíš. Hod' kostkou:

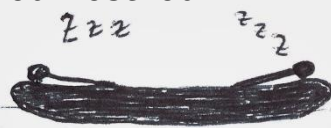
- 1: nic
- 2-3: +1 život
- 4-5: +2 životy
- 6: +3 životy



### ŠLOFÍČEK

1 kolo stojíš. Hod' kostkou:

- 1: nic
- 2-3: +1 život
- 4-5: +2 životy
- 6: +3 životy



### ŠLOFÍČEK

1 kolo stojíš. Hod' kostkou:

- 1: nic
- 2-3: +1 život
- 4-5: +2 životy
- 6: +3 životy



### ŠLOFÍČEK

1 kolo stojíš. Hod' kostkou:

- 1: nic
- 2-3: +1 život
- 4-5: +2 životy
- 6: +3 životy



### ŠLOFÍČEK

1 kolo stojíš. Hod' kostkou:

- 1: nic
- 2-3: +1 život
- 4-5: +2 životy
- 6: +3 životy



### ŠLOFÍČEK

1 kolo stojíš. Hod' kostkou:

- 1: nic
- 2-3: +1 život
- 4-5: +2 životy
- 6: +3 životy



## TEMPO!

Zrychlení +2/ -1 život

## TEMPO!

Zrychlení +2/ -1 život

***TEMPO!***

Zrychlení +2/ -1 život

***TEMPO!***

Zrychlení +2/ -1 život

***TEMPO!***

Zrychlení +2/ -1 život

***TEMPO!***

Zrychlení +2/ -1 život

***TEMPO!***

Zrychlení +2/ -1 život

***TEMPO!***

Zrychlení +2/ -1 život

***TURBO-  
TEMPO!***

Zrychlení +4/ -2 životy

***TURBO-  
TEMPO!***

Zrychlení +4/ -2 životy

***TURBO-  
TEMPO!***

Zrychlení +4/ -2 životy

***TURBO-  
TEMPO!***

Zrychlení +4/ -2 životy

#### IV. C) HERNÍ KARTY

**MASOŽRAVÁ VRBA**

-1 život (x mačeta)



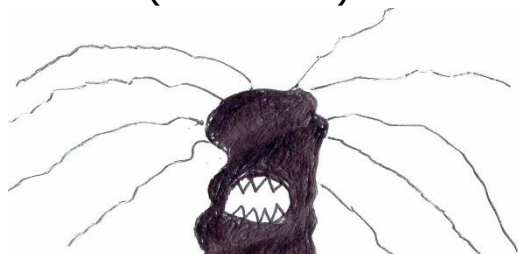
**MASOŽRAVÁ VRBA**

-1 život (x mačeta)



**MASOŽRAVÁ VRBA**

-1 život (x mačeta)



**MASOŽRAVÁ VRBA**

-1 život (x mačeta)



**MASOŽRAVÁ VRBA**

-1 život (x mačeta)



**MASOŽRAVÁ VRBA**

-1 život (x mačeta)



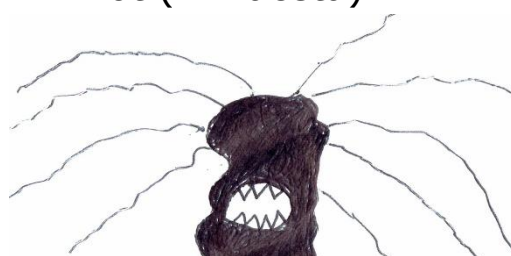
**MASOŽRAVÁ VRBA**

-1 život (x mačeta)



**MASOŽRAVÁ VRBA**

-1 život (x mačeta)



## TEMNOTA

-2 na pohyb v příštím kole  
(x čelovka)



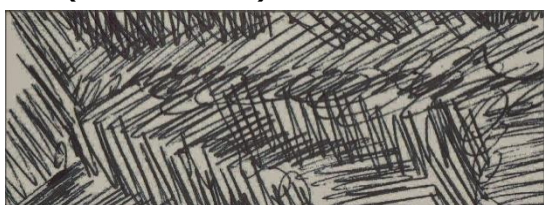
## TEMNOTA

-2 na pohyb v příštím kole  
(x čelovka)



## TEMNOTA

-2 na pohyb v příštím kole  
(x čelovka)



## TEMNOTA

-2 na pohyb v příštím kole  
(x čelovka)



## TEMNOTA

-2 na pohyb v příštím kole  
(x čelovka)



## TEMNOTA

-2 na pohyb v příštím kole  
(x čelovka)



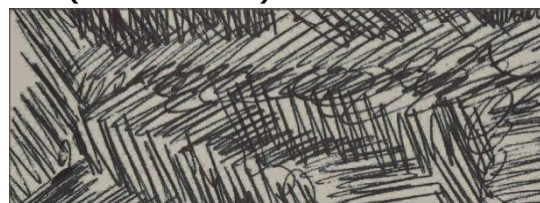
## TEMNOTA

-2 na pohyb v příštím kole  
(x čelovka)



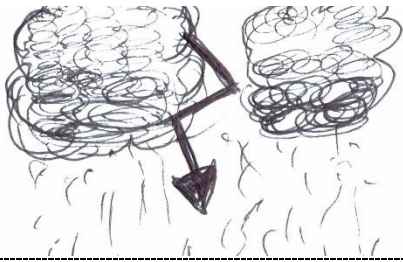
## TEMNOTA

-2 na pohyb v příštím kole  
(x čelovka)



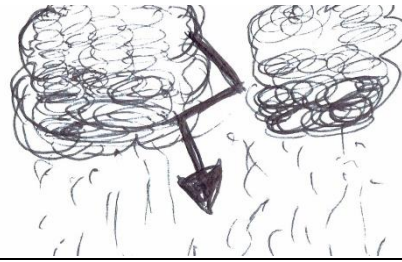
# BOUŘKA

-1 život (x pláštěnka)



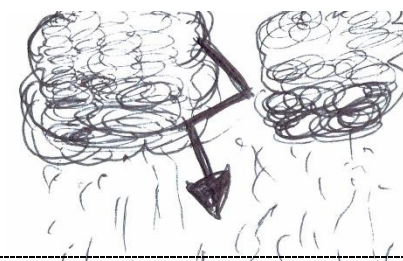
# BOUŘKA

-1 život (x pláštěnka)



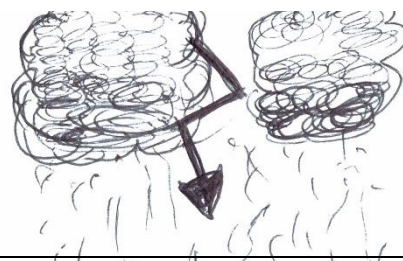
# BOUŘKA

-1 život (x pláštěnka)



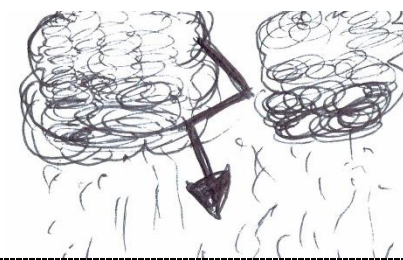
# BOUŘKA

-1 život (x pláštěnka)



# BOUŘKA

-1 život (x pláštěnka)



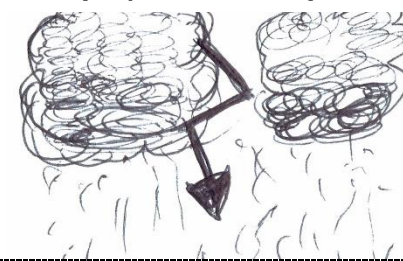
# BOUŘKA

-1 život (x pláštěnka)



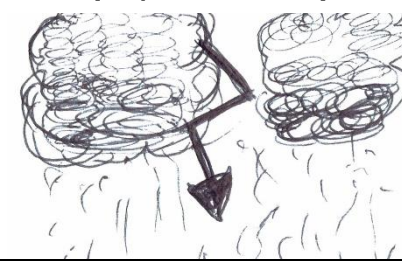
# BOUŘKA

-1 život (x pláštěnka)



# BOUŘKA

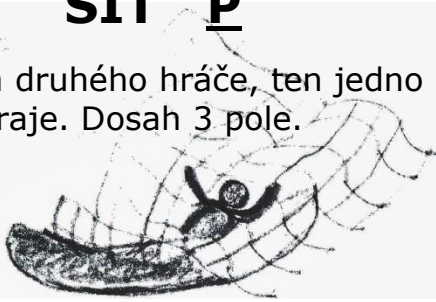
-1 život (x pláštěnka)





## STARÁ RYBÁŘSKÁ SÍŤ P

Hod' ji na druhého hráče, ten jedno kolo nehraje. Dosah 3 pole.



## KAMENY PADAJÍCÍ Z PŘEVISU!

Hod' kostkou:

1-3 = nic

4 = -2 životy

5 = -3 životy

6 = -4 životy



## PADAJÍCÍ STROMY!

Hod' kostkou:

1-2 = nic

3-4 = -1 život

5-6 = -2 životy



## PIVO 10° P

+1 život



## PIVO 10° P

+1 život



## PIVO 10° P

+1 život



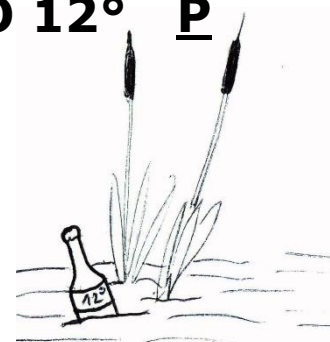
## PIVO 10° P

+1 život



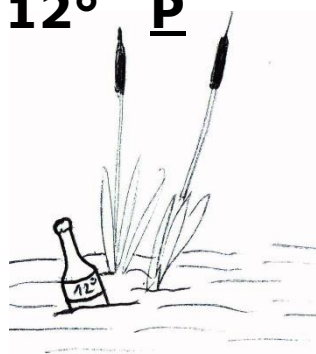
## PIVO 12° P

+2 životy



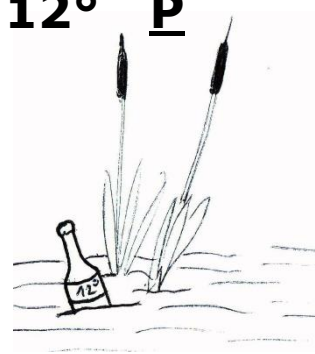
### PIVO 12° P

+2 životy



### PIVO 12° P

+2 životy



### PIVO „ALE“ P

+3 životy



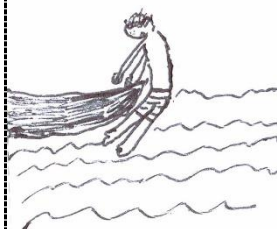
### VLČÍ SMEČKA

Síla: 6 / -4 životy



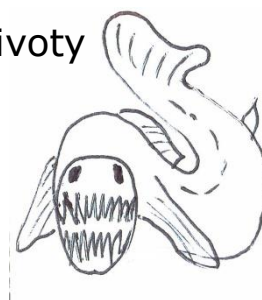
### UTONULÝ VODÁK (ZOMBIE)

Síla: 6 / -2  
životy



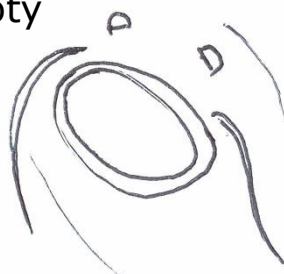
### ŠTIKA LIDOŽROUT

Síla: 6 / -3 životy



### ZUŘÍCÍ SUMEC

Síla: 7 / -3 životy



### ZMUTOVANÝ PAVOUK VODOUCH

Síla: 5 / -3 životy



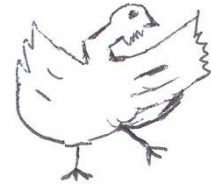
## PÁN S BÍLÝM PSÍKEM

Síla: 5 / Zničí ti všechny předměty ve výbavě.



## DUCH ZAHRYZLÉ SLEPICE

Síla: 4 / -1 život



## STALKER

Na Ploučnici ležela sovětská vojenská základna. Stále zde obchází Stalker, který tě dovede na políčko „S“.



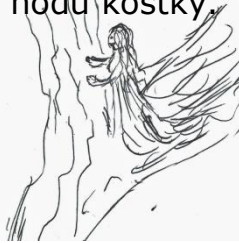
## NEVYBUCHLÁ MUNICE

Na všech polích „NM“ vybuchla munice. Lodě na těchto polích ztrácí 2 životy a na sousedních 1 život.



## BLUDIČKA

Do následujícího slepého ramene zabloudíš nezávisle na hodu kostky.



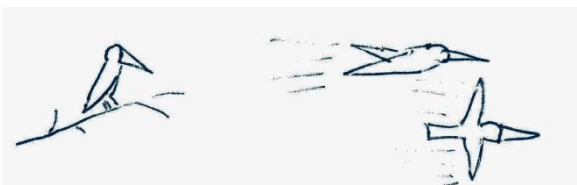
## ONDATRY

Plují s tebou ondatry. Do následujícího slepého ramene nezabloudíš, ať hodíš cokoliv.



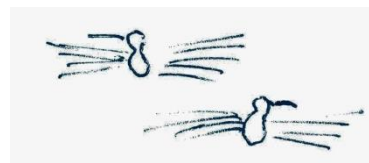
## LEDŇÁČCI

Příští kolo si nelízej kartu. Letí s tebou ledňáčci.



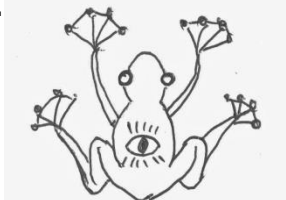
## KOLIBŘÍCI

Příští 2 kola si nelízej kartu. Letí s tebou kolibříci.



## OLIZOVÁNÍ ŽÁBY

V příštím kole můžeš olíznout žábu. Získáš rychlost +5, ale ztratíš 1 život.



## OLIZOVÁNÍ ŽÁBY

V příštím kole můžeš olíznout žábu. Získáš rychlost +5, ale ztratíš 1 život.



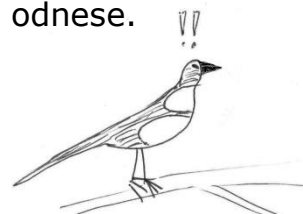
## OLIZOVÁNÍ ŽÁBY

V příštím kole můžeš olíznout žábu. Získáš rychlost +5, ale ztratíš 1 život.



## VODNÍKOVA STRAKA

Jednomu hráči odnese 1 předmět – čelovku, pláštěnku nebo mačetu. Urči, komu co odnese.



## VODNÍKOVA STRAKA

Jednomu hráči odnese 1 předmět – čelovku, pláštěnku nebo mačetu. Urči, komu co odnese.



## VODNÍKOVA STRAKA

Jednomu hráči odnese 1 předmět – čelovku, pláštěnku nebo mačetu. Urči, komu co odnese.



## VODNÍK

Vyšle vlnu směrem od tebe (urči směr) do vzdálenosti 7 polí. Každá zasažená loď ztratí 1 život. Včetně slepých ramen.



## ATOMOVÁ MIHULE

Vysaje 1 život hráči, kterého určíš.

