

# DUCHOVÁ V KOUPELNĚ



Druhá postřehová hra  
rychlá jako blesk  
pro 2 – 8 hráčů  
od osmi let.

## Příběh a cíl hry

Duchová v koupelně je samostatná hra, která se dá hrát zvlášť, ale i dohromady se známou hrou Duch! To vytváří novou úroveň zábavy, která nadchne každého, kdo se chce skvěle bavit.

## Herní materiál

60 karet, 5 předmětů



duchová



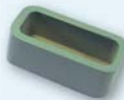
ručník



žába



kartáč



vana



karty

## Příprava hry

Umístěte 5 předmětů do kruhu doprostřed stolu. Zamíchejte karty a umístěte balíček na stůl lícem dolů.

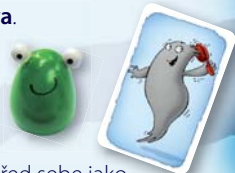
# ZÁKLADNÍ PRAVIDLA: BERTE PŘEDMĚTY!

## Průběh hry

Hráč, který se jako poslední koupal, otočí horní kartu z balíčku. V tu chvíli se všichni hráči pokusí jednou rukou co nejrychleji sebrat předmět, který je na kartě zobrazen ve **správné barvě**. Například modrý kartáč nebo červený ručník.

A co když na kartě není žádný předmět zobrazen ve správné barvě? V tom případě se všichni hráči pokusí jednou rukou co nejrychleji sebrat předmět, který na kartě **není zobrazen** a **není zobrazena** ani **jeho barva**.

*Příklad: Na této kartě je šedá DUCHOVÁ a červený KARTÁČ. Ve hře žádná šedá duchová, ani červený kartáč nejsou. Cílem je tedy vzít (zelenou) ŽÁBU, protože na kartě není zobrazena ani ŽÁBA, ani ZELENÁ barva.*



Pokud seberete správný předmět, vezměte si otočenou kartu před sebe jako vítězný bod. Pak předmět vraťte zpět doprostřed stolu a otočte další kartu z balíčku. Každý hráč smí sebrat pouze jeden předmět. Pokud seberete nesprávný předmět, za trest odevzdejte jednu kartu (pokud nějakou máte), hráči, který sebral správný předmět.

## VARIANTY pro pokročilé hráče

### Variantha 1: MLUVÍCÍ ŽÁBA

Platí základní pravidla hry s následující změnou: Pokud je na kartě zobrazena **ŽÁBA** (v jakékoli barvě), není cílem předmět sebrat, ale co nejrychleji **zakřičet** jeho název. Pokud na kartě není zobrazena ŽÁBA, cílem zůstává co nejrychleji správný předmět sebrat.



## Varianta 6: ŽÁBA MLUVÍ DVĚMA JAZYKY

- Je-li na kartě zobrazena zelená žába nebo žába a jiný předmět ve správné barvě, zakřičte název předmětu v cizím jazyce.
- Není-li žádný předmět zobrazen ve správné barvě, zakřičte název předmětu česky.

ghostess



Před tím, než začnete hrát, dohodněte se na cizím jazyce, který budete používat. Na straně 7 těchto pravidel najdete seznam názvů předmětů v několika jazycích. Můžete ale samozřejmě použít i jiné.

## Varianta 8: CO VYSUŠIL RUČNÍK?

Kdykoli je na kartě zobrazen ručník, hledejte předmět té barvy, kterou má ručník na kartě. Je-li na kartě i žába, křičte, jinak berte.



### Příklady:

kartáč



Kartu dostane ten, kdo jako první zakřičí „kartáč“ (ručník + žába).

ručník



Kartu dostane ten, kdo jako první zakřičí „ručník“ (ručník ve správné barvě + žába).

**Pozor!** S každou kartou má každý hráč pouze jeden pokus. Kdokoli, kdo ...

- křičel ve chvíli, kdy měl brát ... nebo
- bral ve chvíli, kdy měl křičet ... nebo
- sebere nebo zakřičí nesprávný předmět ... nebo
- zároveň zakřičí i sebere předmět ...  
... musí odevzdat jednu ze dříve sebraných karet (pokud nějaké má).

**Tuto kartu (nebo karty) dostane hráč, který sebral nebo zakřičel správný předmět.**

Pokud tento hráč také udělal chybu, nedostane žádné karty a musí také jednu odevzdat. Všechny odevzdané karty společně s právě otočenou nechte na stole jako bonus a otočte další kartu. Kdy správně sebere nebo zakřičí předmět z této karty, bere tuto kartu i s bonusem.

## KONEC HRY A BODOVÁNÍ

Hra končí ve chvíli, kdy už v balíčku nezůstává žádná karta. Zvítězí hráč, který před sebou má nejvíce karet.

Autor: Jacques Zeimet • Ilustrace: Gabriela Silveira

© 2012 Zoch GmbH  
Brienner Str. 54 a  
D-80333 München



Art.Nr.: 601105019005

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

**MINDOK**

MINDOK s.r.o.  
Korunní 810/104  
Praha 10  
www.mindok.cz

### REKLAMACE:

V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na [info@mindok.cz](mailto:info@mindok.cz) nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

# DUCH!

# +

# DUCHOVÁ V KOUPELNĚ



**Pozor:  
Hratelné pouze  
dohromady  
s hrou Duch!**



## Příprava hry

Předměty ze hry Duch! tvoří sklep. Předměty ze hry Duchová v koupelně tvoří koupelnu. Umístěte tyto 2 skupiny předmětů doprostřed stolu do dvou samostatných kroužků. Pokud chcete hrát obvyklou herní dobu, vezměte zhruba polovinu balíčku karet z každé hry. Nevadí-li vám delší hra, vezměte celé balíčky karet a smíchejte je dohromady do balíčku lícem dolů.

## Průběh hry

Otočte jednu kartu a umístěte ji doprostřed stolu mezi dva kroužky předmětů. Platí pravidla obou her. Jsou-li na kartě předměty ze sklepa, hledáte předmět ze sklepa. Jsou-li na kartě předměty z koupelny, hledejte předmět z koupelny.

## Na kartě je ...

- předmět ve správné barvě -
- žádný předmět ve správné barvě -
- kniha nebo žába -
- žába a správná barva -
- ručník -

## Hledejte a ...

- berte tento předmět.
- berte předmět, který není zobrazen a není zobrazena ani jeho barva.
- zakřičte název předmětu.
- zakřičte název předmětu v cizím jazyce.
- berte předmět v barvě ručníku.

Pro kombinaci obou her platí jedno nové pravidlo:

## Skok do druhé místnosti

Je-li na kartě zobrazen **předmět ve správné barvě**, nehledáte tento předmět, ale předmět stejné barvy ve druhé místnosti.

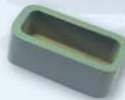
*Příklad: Jako cizí jazyk ke hře byla vybrána angličtina. Tuto kartu dostane hráč, který jako první zakřičí „Book!“ (žába + kartáč ve správné barvě + skok do druhé místnosti = zakřičet „Book!“)*

book



## Pozor:

Podle toho, který jazyk vyberete, je třeba dávat si pozor na případná podobně znějící slova. Například německé Buch je zaměnitelné s českým duch. Můžete si buď jen dávat pozor, nebo si určit nějaké alternativní slovo místo jednoho ze zaměnitelných.



žába	ručník	duchová	vana	kartáč
frog	towel	ghostess	tub	brush
Frosch	Handtuch	Geistin	Wanne	Bürste
grenouille	serviette	fantôme	baignoire	brosse



duch	kniha	lahev	křeslo	myš
ghost	book	bottle	chair	rat
Geist	Buch	Flasche	Sessel	Maus
fantôme	livre	bouteille	fauteuil	souris



# DUCHOVÁ V KÚPEĽNI



Druhá postrehová hra  
rýchla ako blesk  
pre 2 – 8 hráčov  
od 8 rokov.

## Príbeh a cieľ hry

Duchová v kúpeľni je samostatná hra, ktorú môžete hrať zvlášť, ale aj spolu so známou hrou Duch! Táto kombinácia vytvára novú úroveň zábavy, ktorá nadchne každého, kto sa chce skvele zabávať.

## Herný materiál

60 kariet, 5 predmetov



duchová



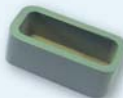
uterák



žaba



kefa



vaňa



karty

## Príprava hry

Umiestnite 5 predmetov do kruhu uprostred stola. Zamiešajte karty a umiestnite balíček na stôl lícom dole.



# ZÁKLADNÉ PRAVIDLÁ: BERTE PREDMETY!

## Priebeh hry

Hráč, ktorý sa ako posledný kúpal, otočí hornú kartu z balíčka. V tej chvíli sa všetci hráči pokúsia jednou rukou čo najrýchlejšie zobrať predmet, ktorý je na karte zobrazený v **správnej farbe**. Napríklad modrú kefu alebo červený uterák.

A čo keď na karte nie je žiadny z predmetov zobrazený v správnej farbe? V tom prípade sa všetci hráči pokúsia jednou rukou čo najrýchlejšie zobrať predmet, ktorý na karte **nie je zobrazený** a **nie je zobrazená** ani **jeho farba**.

*Príklad: Na tejto karte je šedá DUCHOVÁ a červená KEFA. V hre žiadna šedá Duchová ani červená kefa nie sú. Cieľom je teda zobrať (zelenú) ŽABU, pretože na karte nie je zobrazená ani ŽABA, ani ZELENÁ farba.*



Ak zoberiete správny predmet, vezmite si otočenú kartu pred seba ako víťazný bod. Potom predmet vráťte naspäť doprostred stola a otočte ďalšiu kartu z balíčka. Každý hráč smie zobrať iba jeden predmet. Ak zoberiete nesprávny predmet, za trest odovzdajte jednu kartu (ak nejakú máte) hráčovi, ktorý zobrať správny predmet.

## VARIANTY pre pokročilých hráčov

### Variant 1: HOVORIACA ŽABA

Platia základné pravidlá s nasledujúcou zmenou:

Ak je na karte zobrazená **ŽABA** (v akejkoľvek farbe), nie je cieľom predmet zobrať, ale čo najrýchlejšie **zakričať** jeho názov. Ak na karte nie je zobrazená ŽABA, cieľom zostáva čo najrýchlejšie správny predmet zobrať.



## Variant 6: DVOJAZYČNÁ ŽABA

- Ak je na karte vyobrazená zelená žaba alebo žaba a iný predmet v správnej farbe, zakričte názov predmetu v cudzom jazyku.
- Ak nie je žiadny predmet zobrazovaný v správnej farbe, zakričte názov predmetu po slovensky.

Pred tým, než začnete hrať, dohodnite sa na cudzom jazyku, ktorý budete používať. Na strane 14 týchto pravidiel nájdete zoznam názvov predmetov v niekoľkých jazykoch. Môžete samozrejme použiť aj iné.

ghostess



## Variant 8: ČO VYSUŠIL UTERÁK?

Kedykoľvek je na karte zobrazovaný uterák, hľadajte predmet tej farby, ktorú má uterák na karte. Ak je na karte aj žaba, kričte, inak berte.



### Príklady:

kefa



Kartu dostane ten, kto ako prvý zakričí „kefa“ (uterák + žaba).

uterák



Kartu dostane ten, kto ako prvý zakričí „uterák“ (uterák v správnej farbe + žaba).

**Pozor!** S každou kartou má každý hráč iba jeden pokus. Ktokoľvek, kto ...

- kričal vo chvíli, keď mal brať ... alebo
- zobral vo chvíli, keď mal kričať ... alebo
- zobral alebo zakričal nesprávny predmet ... alebo
- zároveň zakričal aj zobral predmet ...  
... musí odovzdať jednu z už skôr získaných kariet (ak nejaké má).

**Túto kartu (alebo karty) dostane hráč, ktorý zobral alebo zakričal správny predmet.**

Ak tento hráč takisto spravil chybu, nedostane žiadne karty a musí takisto jednu odovzdať. Všetky odovzdané karty spolu s práve otočenou kartou nechajte na stole ako bonus a otočte ďalšiu kartu. Kto správne zoberie alebo zakričí predmet z tejto karty, berie túto kartu aj s bonusom.

## KONIEC HRY A BODOVANIE

Hra končí vo chvíli, keď už v balíčku nezostáva žiadna karta. Zvíťazí hráč, ktorý má pred sebou najviac kariet.

Autor: Jacques Zeimet • Ilustrace: Gabriela Silveira

© 2012 Zoch GmbH  
Briennner Str. 54 a  
D-80333 München



Art.Nr.: 601105019005

Výhradné zastúpenie pre ČR a SR:

**MINDOK**

MINDOK s.r.o.  
Korunní 810/104  
Praha 10  
www.mindok.cz

REKLAMÁCIA: V zriedkavých prípadoch sa stane, že v hre chýba niektorá časť herného materiálu. V takom prípade sa nemusíte vracat do predajne, ale môžete sa obrátiť priamo na nás. Napíšte e-mail na [info@mindok.cz](mailto:info@mindok.cz) alebo zatelefonujte na +420 272 656 610. Chýbajúci materiál vám okamžite pošleme.

# DUCH!

# +

# DUCHOVÁ V KÚPEĽNĚ



**Pozor:**  
Hrateľné iba  
dohromady  
s hrou Duch!



## Príprava hry

Predmety z hry Duch! tvoria pivnicu. Predmety z hry Duchová v kúpeľni tvoria kúpeľňu. Umiestnite tieto 2 skupiny predmetov doprostred stola do dvoch samostatných krúžkov. Ak chcete hrať obvyklý hrací čas, vezmite odhadom polovicu kariet z balíčka každej hry. Ak vám nevaďí dlhšia hra, vezmite kompletne balíčky kariet z oboch hier a zamiešajte ich do jedného balíčka lícom dole.

## Príbeh hry

Otočte jednu kartu a umiestnite ju medzi dva krúžky predmetov. Platia pravidlá oboch hier. Ak sú na karte predmety z pivnice, hľadajte predmet z pivnice. Ak sú na karte predmety z kúpeľne, hľadajte predmet z kúpeľne.

## Na karte je ...

- predmet v správnej farbe -
- žiadny predmet v správnej farbe -
- kniha alebo žaba -
- žaba a správna farba -
- uterák -

## hľadajte a ...

- vezmite tento predmet.
- vezmite predmet, ktorý nie je zobrazený a nie je zobrazená ani jeho farba.
- zakričte názov predmetu.
- zakričte názov predmetu v cudzom jazyku.
- vezmite predmet vo farbe uteráka.

Pri kombinácii oboch hier platí jedno nové pravidlo:

## Skok do druhej miestnosti

Ak je na karte zobrazený **predmet v správnej farbe**, nehľadáte tento predmet, ale predmet rovnakej farby v druhej miestnosti.

*Príklad: Ako cudzí jazyk bola pre hru vybraná angličtina. Túto kartu dostane hráč, ktorý ako prvý zakričí „Book!“ (žaba + kefa v správnej farbe + skok do druhej miestnosti = zakričať „Book!“)*

book



## Pozor:

Podľa toho, ktorý jazyk vyberiete, je potrebné dávať si pozor na prípadné podobne znejúce slová. Napríklad nemecké Buch je zameniteľné so slovenským duch. Môžete si buď iba dávať pozor alebo si určiť nejaké alternatívne slovo namiesto jedného zo zameniteľných.



žaba

uterák

duchová

vaňa

kefa

frog

towel

ghostess

tub

brush

Frosch

Handtuch

Geistin

Wanne

Bürste

grenouille

serviette

fantôme

baignoire

brosse



duch

kniha

flaša

kreslo

myš

ghost

book

bottle

chair

rat

Geist

Buch

Flasche

Sessel

Maus

fantôme

livre

bouteille

fauteuil

souris

# smart games

VYZKOUŠEJTE

keep on playing!

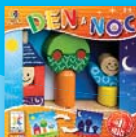


SMART GAMES

## ZÁBAVA A ROZVOJ IQ

Tyto hry rozvíjejí:

- logické myšlení
- prostorovou představivost
- koncentraci
- plánování



[www.smarthry.cz](http://www.smarthry.cz)  
[www.smartgames.eu](http://www.smartgames.eu)



VYZKOUŠEJTE

# černé historky

