

# HONBA ZA DOBROTOU



START

1/5  
**BAŽINA POMLUV**  
Kdo je nejvíc vepředu,  
má k hodu -2



Vymysli ošklivé pomlupy  
o monstrech z bažin.



Uteč příšerám  
o 3 pole zpět.



Ukaž, jak se topíš v bažině.



1

2

3

4

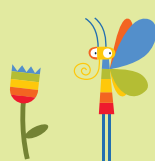
5

Zezelenal jsi závistí.  
Jedno kolo se budeš  
utírat a nehraješ.

D



Ovce tě sveze,  
když zabečíš hlasitěji,  
než dovede ona.



SMRK  
SMRK



Máš sennou rýmu,  
1 kolo kýčáš a nehraješ.



6

7

8

9

10

11



3/5

# POUŠŤ LHOSTEJNOSTI

Nemůžeš svůj hod věnovat  
spoluhrači.



12

13

14

15

16

17

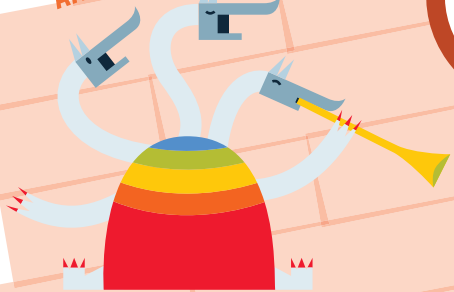


Zatancuj ostatním!



AAA 000

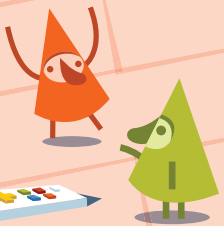
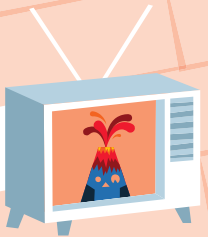
Udělej tyjátr!



HUUU



Zazpívej svou oblíbenou písničku!



JEVIŠTĚ  
STUDU

Svůj hod musíš věnovat  
jinému hráči.

Řekni vtip.



18

19

20

21

22



Bafni na někoho.



Uskoč o 1 pole zpět.



Příznej se, čeho se nejvíc bojíš

Uteč před kostrouny o 2 pole zpět.



Příšera v jeskyni tě zažene o 2 pole zpět.

VRRR

DOKÁZALI JSTE TO!

5/5

# TEMNÝ HVOZD STRACHU

Padne-li ti 1, ztuhneš hrůzou. 1 kolo nehraješ

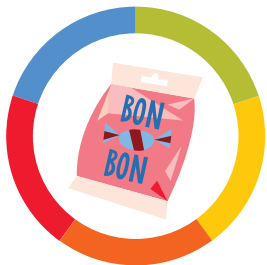
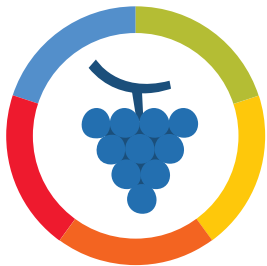
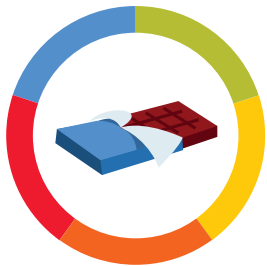
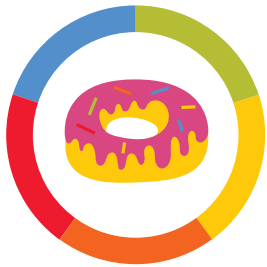
# ČÍL

## UKA DOBRO

# Nůžky do ruky!

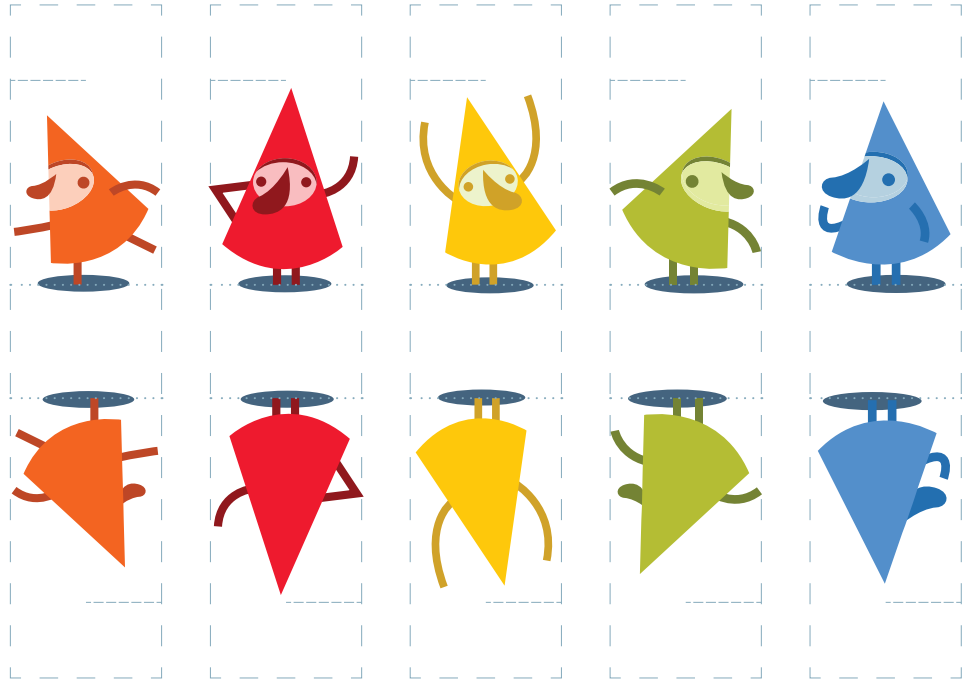
Vystřihni si žetony dobrot, hrací figurky (pokud nemáš po ruce třeba ty z Člověče, nezlob se) a žezlo času. Pokud to s nůžkami dobře neumíš, požádej rodiče, staršího sourozence nebo kamaráda.

## Žetony dobrot



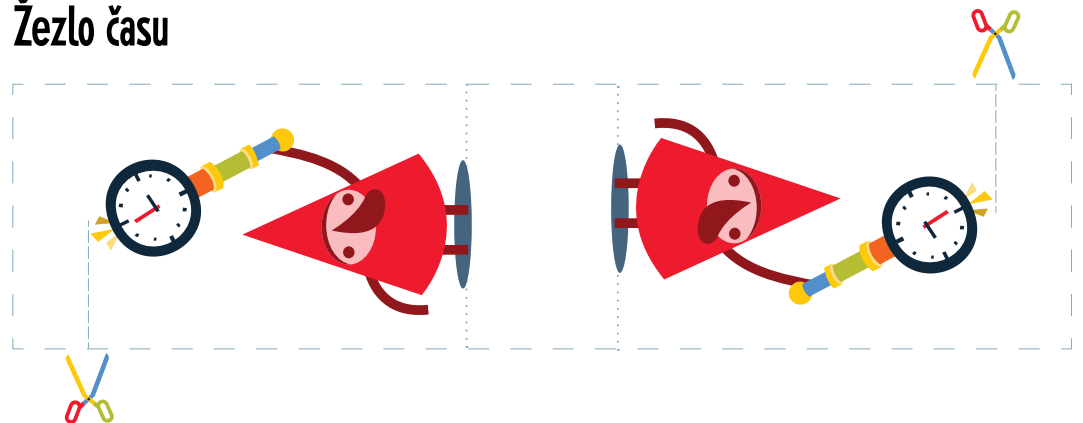
## Vyrob si hrací figurky

Můžeš si vybrat ze dvou variant, ale klidně je můžeš i kombinovat.



Každého špunta vystřihni, pomaž lepidlem bílou plochu a slep figurku do tvaru kuželu.

## Žezlo času



# HONBA ZA DOBROTOU – PRAVIDLA

Honba za dobrotou je kooperativní desková hra, ve které hrají všichni společně jako jedna parta. Skupina spoluhráčů se snaží zvítězit nad hrou a překonat nástrahy, které na ně čekají v pěti královstvích. Těm vládnou záludní šotkové. Podaří se vám v roli špuntů překonat všechny překážky a dostat se včas do Království úžasných dobrot? A stanete se po cestě i vy sami většími dobráky?

## ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

### PŘÍPRAVA HRY:

- 1) Rozmístíte žetony dobrot na políčka se symbolem „:D“.
- 2) Postavte svoje figurky na startovní pole.
- 3) Hráči se střídají ve směru hodinových ručiček. Na tom, kdo bude hrát jako první, se hráči po kamarádsku domluví. První hráč si také vezme k sobě žezlo času. To mu dává důležitý úkol – kdykoli je na řadě, musí posunout ukazatel na časoměru vždy na další políčko s vyšším číslem.
- 4) Zvolte si obtížnost hry pomocí časoměru. To uděláte tak, že nějaký malý předmět, který máte po ruce (žvýkačka, kamínek, víčko od fixy...), postavíte buď na pole 1 (nejlehčí obtížnost), pole 3 (střední obtížnost), nebo pole 6 (pekelně zákeřná obtížnost plná slz a boulí).



### TAH HRÁČE:

- 5) Hodíte kostkou (když padne šestka, neházíte znovu).
- 6) Zkontrolujte, v jakém království zrovna jste. Každý šotek vám totiž nějak škodí – většinou vám ubere počet políček, o které máte popojít (dává vám „postih“). Započítává se vždy ten postih, který se týká políčka, ze kterého vyrážíte (tedy nikoli toho, na kterém skončíte svůj tah). To je důležité, hlavně když přecházíte hranice mezi královstvími jednotlivých šotků.  
*Příklad: Jakub přechází jako první hráč nejmíc vepředu na luka závisti. Hodí 5. I když už tedy skončí na louce, stále si k tomuto hodů počítal postih -2 z bažin. Popojde tedy o 3 políčka.*
- 7) ALE! Pamatujte, že nehrajete sami za sebe, hrajete jako tým. Pokud chcete, můžete výsledek svého hodu věnovat jinému hráči a posunout tak jeho figurku namísto té své. V takovém případě si hráč nezapočítává postih, který by pro něj platil, kdyby na pohyb házel sám. (POZOR: Hráč, který je v cíli, už kostkou nehází a nemůže svůj hod věnovat spoluhráčům!)  
*Příklad: Jakub z předchozího příkladu se rozhodne svůj hod věnovat Matyldě, která je o pár políček za ním. Hodil 5. Sám by si odečítal -2, ale svůj hod daruje bez postihu, takže Matyldin špunt poskočí o 5 políček dopředu.*
- 8) Pokud skončíte na obyčejném neoznačeném políčku, váš tah tím končí a pokračuje další hráč.
- 9) Pokud skončíte na zvýrazněném poli, postupujte podle pravidel uvedených níže.

## PODROBNÁ PRAVIDLA

### TYPY ZVÝRAZNĚNÝCH POLÍČEK:

**POLE S ŽETONEM DOBROTY:** Hráč, který přijde na pole s žetonem dobroty jako první, si může žeton vzít. Použít ho může kdykoliv během následujících tahů nebo ho může darovat jinému hráči. Žeton dobroty umožňuje hráči házet dvakrát a výsledek sečíst. Musí však použití žetonu nahlásit předtím, než hodí kostkou. Tento extra dlouhý skok se počítá jako jeden pohyb, ne dva pohyby s mezipřistáním. Po použití žeton vyřadíte ze hry.

**POLE S VÝSTRAŽNÝM TROJÚHELNÍKEM:** Tady postupujte podle pokynů na hrací desce.

**POLE OBYDLÍ ŠOTKA:** Pokud u sebe hráč měl schované nějaké žetony dobrot, musí je zahodit. Šotek také hráče přemístí na první políčko svého království. A aby toho nebylo málo, budete ještě muset posunout ukazatel časoměru o jedno políčko směrem k lebce. Šotci jsou prostě zmetci.



## KONEC TAHU:

Hráč předá kostku dalšímu hráči, a pokud má u sebe žezlo času, posune ukazatel časoměru na číslo, které je o 1 vyšší.

## ÚZEMÍ ŠOTKŮ:

Každý šotek má své království a to je na každém kroku prosáklé ošklivou emocí, která je mu vlastní. Kvůli tomu každého hráče, který prochází jeho územím, postihne určitá nevýhoda.

**LOUKA ZÁVISTI:** Špunti jsou plní zášti a závisti. Ať chtějí, nebo ne. Takže si navzájem nepřejí nic dobrého. Když má hráč smůlu a padne mu jednička, poposkočí jen o jedno pole a figurku hráče, který je před ním, přitáhne o 3 pole směrem k sobě (nejblíže však na políčko, na kterém stojí, nikoli za sebe).

**BAŽINA POMLUV:** Pomlouvat někoho za jeho zády, to je pěkná podlost. A kdo má za zády pomlouvače, ten se tím trápí a brzdí ho chmury. Hráč, který vede celou skupinu a je na prvním místě, si tedy od svého hodu odečte dva body. Platí to pro každého hráče na prvním místě v bažinách, dokud bažiny neopustí.

**POUŠŤ LHOSTEJNOSTI:** Tady uprostřed horkého písku má každý špunt tolik starostí sám se sebou, že nemá ani pomýšlení na to, aby pomáhal někomu jinému. Proto zde nikdo nemůže věnovat svůj hod spoluhráči.

**JEVIŠTĚ STUDU:** Tady už nepálí slunce, ale pěkně tu bodají do očí reflektory. Stud a tréma tu každého úplně ochromuje a žádný špunt nechce jít na řadu první. S rozklepanými koleny popostrkává na jevištní prkna ostatní, a tak svůj hod musíte vždy věnovat někomu jinému (podle vlastního výběru).

**STRACH:** Všude skřípají suché větve a vítr zlověstně ševelí v korunách stromů. A když do toho zahouká sova, je to pěkně strašidelné. A co když to nebyla sova, ale duch? Když hodíte jedničku, zkoprníte strachy a jedno kolo nehrajete.

## VÝHRA:

Pokud se všichni hráči dostali v časovém limitu na cílové políčko, vyhráli jste. Vaše honba za dobrotou byla úspěšná a vy jste objevili dávno zapomenuté království úžasných dobrot. A díky tomu, jak jste se po cestě sem chovali hezky, máte teď spoustu dobroty i v sobě.

**POKUD JSTE SE NA ČASOMĚRU DOSTALI NA POLÍČKO 18 NEBO NIŽŠÍ:** Fantastická práce. Vaši špunti prosvištěli klikatou cestou jako blesk. Šotci vás neměli šanci zastavit a vy si zasloužíte pořádnou odměnu. Běžte si mámě nebo tátovi říct o nějakou svou oblíbenou pořádnou dobrotu.

**POKUD JSTE SE NA ČASOMĚRU DOSTALI NA POLÍČKO 21 NEBO NIŽŠÍ:** No, tak to bylo o fous! Ale i tak gratulujeme. Jako odměnu si zasloužíte tentokrát jen tu nakreslenou dobrotu. Ale určitě jste se z toho napínavého ponaučení ponaučili a příště to zvládnete s větší rezervou. Nechtělo to možná víc myslet na ostatní?

## PROHRA:

Pokud nedostanete všechny figurky hráčů včas do cíle, prohráváte. Skončily v cíli figurky některých hráčů a jiné jste nechali za sebou? Zkuste si popovídat o tom, proč se to stalo. Byl mezi vámi nějaký škodolibý sabotér? Nebo hrál někdo moc sám na sebe? Možná jste měli jen strašnou smůlu... I tak jste se ale něco dozvěděli – jak o svých kamarádech, tak i sami o sobě. A to je taky svým způsobem výhra. Příště to už snad bude s fanfárami. Tak se nebojte a zkuste to znovu.

**Honbu za dobrotou** pro vás připravili: Veronika Součková, Kristina Volná, Eliška Tunklová, Tadeáš Haager, Jakub Novotný, Adam Balažovič, Filip Smetana.  
Speciální poděkování: Barnabáš Haager.