

11 ZÁBAVNÝCH HER NA CESTY KE KTERÝM (SKORO) NIC NEPOTŘEBUJETE

Tento článek pochází z webu [Za horami.cz](https://www.za-horami.cz), kde najdeš jeho online verzi včetně případné fotogalerie. Až budeš opět ve spojení se světem, můžeš se také podívat na Facebook [@zahoramicz](https://www.facebook.com/zahoramicz), co je nového.

Znáte to... Upršený den ve stanu, nekonečný nástup do hor nebo celodenní jízda vlakem umí pocuchat přičetnost. Čumět do blba nebo číst knížku se dá jen omezený počet hodin a drbů k probrání s parťáky na cestě je také jen omezený počet. Pro zábavnou socializaci a ukrácení dlouhé chvíle se hodí mít po ruce nějakou vhodnou hru. Nejlépe takovou, ke které není potřeba tahat nic navíc.

Následující aktivity na cesty (až na dvě výjimky) nevyžadují žádný materiál ani speciální přípravu. Dají se většinou hrát i za chůze nebo při dlouhých motorizovaných přesunech. Snad vám poslouží k zahánění nudy tak, jako po léta sloužily nám.

CO BY BYL, KDYBY BYL...

Pochodová hra vhodná buď pro větší skupiny, které se relativně dobře znají, a nebo výpravy, kde jednotliví členové mají větší počet společných známých.

Na začátku se zvolí "vypravěč". Ten si představí jednu osobu, která je známá všem ostatním a následně odpovídá na otázky typu:

"Kdyby dotyčný/á byl/a počasí, co by byl/a?" - "Hmm, asi lehké letní mrholení."

"Co by byl, kdyby byl cesta?" - "Lesní pěšina."

"Jaký kus vybavení z kuchyně by asi byl?" - "Zamyslím se... asi touster."

Ostatní se samozřejmě podle odpovědí snaží uhádnout, o koho jde. Hra může vypadat příliš poeticky, ale je opravdu zábavná, přináší zajímavé zamyšlení nad povahami našich kamarádů a hlavně po určitém ne příliš velkém počtu otázek se fakt dá poměrně přesně tipnout, koho měl vypravěč na mysli.

Pozor na to, abyste ve svých odpovědích vystihovali opravdu spíše charakter vzpomínané osoby a ne třeba její zájmy. Na otázku "co by byl, kdyby byl sport?" je proto lepší odpovědět "fotbal", pokud je daná osoba populární, ale vlastně celkem nudná, a ne "[ultimate frisbee](#)" jen proto, že ho hraje.



Kdo by to byl, kdyby byl tahle psychocesta?

ZNAČKY

Ideální aktivita pro pěší túry v [Česku](#). Podle mě skvělá pro skupiny s dětmi nebo když nechcete zabloudit. Dospělí se však také umí vyřádit a trochu pohádat, pokud jsou přes míru soutěživí.

Členové skupiny si hrají na sokolí zrak a jednoduše loví turistické značky, po kterých se zrovna jde. Vždy, když někdo uvidí novou značku správné barvy, kterou ještě neobjevil nikdo před ním, zakřičí “značka” nebo “zelená” a může si připsat bod.

Bod naopak ztrácí, pokud měl vlčí mhu a existence značení na místě, které popsal, se neprokáže nebo omylem identifikoval již “vybitou” značku.

Počítají se všechny značky správné barvy až po předem stanovený konec úseku. Typicky nějaký rozcestník. Započítány jsou i ty, které vedou v protisměru. Na některých křižovatkách se tak dá nahonit docela dost bodů.



Kudy tudy vede cestička

CO BYS DĚLAL, KDYBY...

Nesoutěžní, ale opravdu vtipná hra, kterou si užijete ve skupině od čtyř lidí výše. Teoreticky se dá hrát už ve třech, ale není to ono. Čím více hráčů, tím lépe, protože se hůře pamatuje, co kdo řekl.

Určí se pořadí a první hráč se ptá druhého ve stylu: “Co bys dělal, kdyby na tebe spadl klavír?” – “Byl bych asi placatý”.

Druhý se pak ptá třetího: “Co bys dělal kdyby... ?” a tak dále až se polední hráč zeptá prvního.

Důležité je zapamatovat si jak svou otázku, tak svou odpověď. Protože následně přichází ta vtipná část, kdy se kolo otočí a první hráč se ptá posledního svou původní otázkou, ten však odpovídá úplně stejně, jako odpovídal předposlednímu. Vznikají tak nové kombinace, které umí podráždit bránici. Příklad pro lepší pochopení:

Hráč A se ptá kamaráda B: "Co bys dělal, kdyby se ti smazala karta ve foťáku?"

B odpovídá: "Asi nic. Vzpomínky zůstanou." A následně pokračuje ke kolegyni C: Co bys dělala, kdyby tě tamten bača požádal o ruku?"

C: "Šla bych stříhat ovce." Následně C k A: "Co bys dělal, kdyby tě uštkla zmije?"

A: "Čekal na záchranu."

Otočení:

"Co bys dělala, kdyby se ti smazala karta ve foťáku?" - "Šla bych stříhat ovce."

"Co bys dělal, kdyby tě uštkla zmije?" - "Asi nic. Vzpomínky zůstanou."

"Co bys dělal, kdyby tě tamten bača požádal o ruku?" - "Čekal na záchranu."

Logicky vznikne spousta nesmyslných nebo v lepším případě dadaistických spojení, ale garantuji, že minimálně polovina vás rozesměje.

Důležité je odpovídat opravdu první věci, která mě napadne a nešpekulovat, co bude asi nejvtipnější. Stejně tak nedumejte, která otázka po otočení nejlépe napasuje na kámošovu již známou odpověď. Spontánnost a bezmyšlenkovitost zde slaví největší úspěchy.



Na dlouhých pochodech je příležitost se o sobě něco dozvědět...

MULTILODĚ

Jedna ze dvou kratochvílí z tohoto článku, ke které je potřeba herní materiál. Konkrétně čtverečkovaný papír a tužky. Jelikož však tak či tak někdo na výpravě mívá s sebou deník, stačí jej přesvědčit, ať v této roli vozí čtverečkovaný sešit a je vystaráno. Super do vlaku, stanu atp.

Jedná se o variantu klasických lodí upravenou pro libovolný počet hráčů. Ačkoliv ve více než šesti už bude taková bitva dost psycho.

Přesto, že normální lodě zná asi každý, pro jistotu uvádím odkaz na [pravidla v kostce](#). My hrajeme vždy tak, že se žádné lodě nesmí dotýkat ani rohem a kdo zasáhne protivníka, střílí znovu, dokud netrefí otevřené moře.

Jaké jsou ony úpravy pro více hráčů:

Každý si vede záznamy jak pro sebe, tak pro všechny ostatní.

Hráči se normálně střídají v tazích s tím, že první rána jde vždy na všechny.

Pokud jsem zasáhl, další střelbu ve svém tahu mířím již jen na aktuálně poškozené(ho) hráče.

Střílím na ně(j) opět tak dlouho, dokud se trefuji. Ostatní si mohou oddechnout, prozatím jsou z obliga.

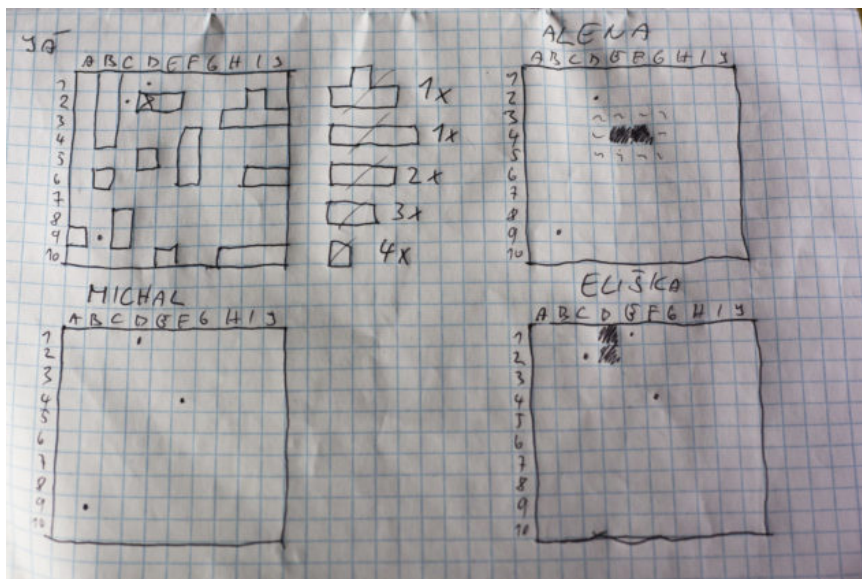
Je opravdu důležité hlásit políčko, na které mířím jasně a zřetelně.

“Mířím na D jako Dáda PĚT.” Jinak dochází k nechtěným omylům.

Hráči nehlásí zásah, protože si myslí, že střela šla jinam atp.

Stejně tak doporučuji si vést ke všem opravdu přehledné záznamy střel, jinak se v tom svém papíru brzy nevyznáte. Rychle se totiž stane, že jistá políčka budou již vystřílená jen u části hráčů, zatímco lodě jiných teprve budou čekat na své potopení.

Flotilu (sestavu konkrétních lodí), se kterou většinou hrávám já, najdete na obrázku. Je to celkem prověřená varianta, která dává prostor pro strategii a přitom moře 10×10 zaplní dostatečně na to, aby nenastávala příliš velká frustrace z lovení nejmenších člunů třiceti náhodnými střelami.



Simulovaná partie po čtyřech tazích

BOMBARDOVÁNÍ KONTINENTŮ

Tahle hříčka vás zabaví dobře i za chůze a prověří vaše zeměpisné znalosti. A taky přehled v současné diplomacii...

Hráči se shodnou na jednom kontinentu (a případně jeho hranicích - platí zejména pro nevyjasněné oblasti na předělu Evropy a Asie, kde je to politicky jinak než geograficky atp.). Z tohoto kontinentu si každý ve své hlavě uloží dva státy. Následně se všichni střídají po tazích, kdy každý vyřkne jeden stát (pochopitelně ne svůj), který vybombarduje. Všichni zasažení se přiznají a ztrácejí jeden ze svých dvou životů. Po ztrátě i druhého státu vypadávají, dokud nezůstane jeden vítěz.

Není povoleno cokoliv před hrou i v jejím průběhu dohledávat. Žádné mapy, google, wikipedie... Jen vy a vaše hlava děravá.

Doporučuji na začátku hry úmluvu, že platí pouze země uznané většinou mezinárodního společenství. Takže žádné [Nové Rusko](#), [Liberland](#) atp...

Hodně štěstí s Afrikou...

STUPIDO

Známa obměna slovního fotbalu, do kterého přináší detektivní prvky a tak nějak z něj dělá zábavnější záležitost. Zajímavější je určitě ve více lidech, ačkoliv teoretická hratelnost je už od dvou osob.

První hráč vykopává klasicky jedno běžné slovo. Doporučuji si na začátku hry stanovit omezení typu budeme/nebudeme hrát na vlastní jména (podle mě je lepší s nimi hrát) a určit slovní druhy (nejlépe pouze podstatná jména). Druhý použije poslední dvě písmena tohoto slova a vymyslí slovo následující. To už ovšem neříká, ale jen popíše, o co se jedná. Třetí, pokud pochopil, pokračuje a také dává pouze krátkou nápovědu.

Je možné poslední dvě písmena prohodit (hlásí se “záměna”) nebo jim změnit diakritiku (hláška “diakritika”). A to háčky i čárky. Je však nutné tuto skutečnost oznámit, ačkoliv můžete zkusit hardcore variantu bez těchto anoncí.

Pokud hráč na tahu netuší, která bije, většinou se přiznává. Tak získává první písmeno nějakého nelichotivého slova (třeba BLBEC). Až je posbírání všechny, tak se mu ostatní mohou vysmát.

Občas někdo zkouší blufovat. Pokus zamaskovat svou neznalost však bývá rychle odhalen. Kdokoliv, komu se posloupnost nezdá nebo si myslí, že někdo někde udělal chybu, může požádat o kontrolu. Pokud se chyba prokáže, ztrácí život (získává písmeno)

ten, kdo pokazil řetěz. Jestli je vše v nejlepším pořádku, svůj trest si samozřejmě vysloužil aktivní bonzák.

Při kontrole musí tajemné slovo znát/pochopit nadpoloviční většina hráčů, jinak naopak život ztrácí pachatel, který dal neadekvátní nápovědu.



DVĚ PRAVDY A JEDNA LEŽ

Tuhle a ještě následující hru jsem objevil na webu [Nuventure Travels](#). Fajnová záležitost pro trochu lepší poznání svých kamarádů.

Jedna osoba vždy sdílí tři věci o sobě nebo ze svého života. Dvě musí být pravdivé a jedna lživá. Ostatní pak hádají, která informace je nepravda. Každý, kdo se trefil, získává bod.

U téhle hry hodně platí, že zábavná bude tak, jak si ji uděláte. Takže když o sobě budete sdílet peprné historky, kterak jste jednou mamince nepomohli umýt nádobí a místo toho se dívali na

televizi... moc srandy neužijete.

PŘÍBĚHY CIZINCŮ

Vyprávěcí improvizací hra pro dlouhé chvíle, kdy vám nikdo okolo nerozumí nebo vás nemůže slyšet.

Vyberte si někoho v dohledu. Podmračeného týpka na zadním sedadle auta v koloně za vámi. Hezkou slečnu ve vedlejším kupé. Nebo divnou paní, co krmí holuby na konci parku. A zkuste vymyslet, jaký je příběh těchto lidí. Co je dovedlo sem, na co asi zrovna myslí, kam míří... Vnešte do jejich životů drama, které by je samotné nenapadlo. A nebo by možná nenapadlo vás a divili byste se, co všechno je v hlavách nenápadných lidí kolem.

Líbí se mi kooperační varianta, kdy příběh tvoří všichni společně, ale můžete zkusit každý vyprávět svou verzi nebo si rozdělit objekty v okolí a přijít se sbírkou neskutečných povídek.



V takovémhle autobuse určitě bude někdo zajímavý...

MĚSTO, ZVÍŘE, ROSTLINA...

Druhá záležitost, u které využijete tužku a papír. Dost možná ji znáte z prvního stupně základní školy. I v dospělosti je zábavná díky mírně nezdravé soutěživosti a pocitu, jak hrozně sklerotičtí jste.

Připravte si každý list papíru se sloupečky nadepsanými: město, zvíře, rostlina, jídlo, věc... případně co vás napadne a vejde se na stránku. (hudební kapela, stát atp.). Následně je potřeba vybrat úvodní písmeno. Děláme to tak, že jeden člověk nahlas řekne "A" a pak si v duchu přeříkává abecedu (celou, včetně písmen s diakritikou). Někdo jiný jej stopne a písmeno, u kterého zrovna byl, je to pravé ořechové (pokud ještě nebylo použito).

Všichni se urychleně připraví ke psaní a na povel "start" se snaží

do každého sloupečku napsat jedno odpovídající slovo začínající daným písmenem. Kdo vše vyplní jako první, řekne "STOP", načež všichni ostatní musí okamžitě přestat psát (je povoleno dokončit načaté slovo). V případě jistých písmenek je šance, že nikdo nevyplní všechny kategorie. Pak "STOP" zaznívá od kohokoliv, kdo si náležitě věří, že má více než ostatní.

Bodování řádku je následující:

Mám slovo v dané kategorii jako jediný ze všech - 20 bodů

Slovo v dané kategorii nás má více, ale to moje je mezi ostatními jedinečné - 10 bodů.

Stejně slovo jako já má ještě někdo jiný - 5 bodů

Nemám nic - 0

Hraje se na bližší nespecifikovaný počet kol. Většinou dokud stačí papír.



Ve vlaku bývá často pěkná nuda

KDE MÁŠ...

Výborná dlouhodobá hra pro větší oddíly nebo na rozsáhlejší víkendové akce.

Zkuste si vymyslet, co by každý člen party měl mít neustále při ruce. U nás to na teambuildingu sdružení, které se zabývalo rozvojem sportů s létajícím diskem, bylo frisbee. U vás to může být ešus, větší kniha... zkratka cokoliv, co není úplně do kapsy a není vždy stoprocentně snadné to mít neustále při sobě.

Hraje se dlouhodobě s jasně vymezeným startem. Třeba od pátku 18:00, kdy byl sraz na nádraží. Od tohoto momentu se kdokoliv, kdo je ještě ve hře, může jiného souputníka zeptat "Kde máš (třeba ešus)?" . Dotázaný se musí danou věcí (svou vlastní, ale kdo by mu ji taky půjčil, že...) prokázat do deseti vteřin, jinak vypadává. Vteřiny odpočítává poctivě ten, kdo se ptal. My ještě měli malou úpravu, že kdekoliv pod střechou se čas zkracoval jen na osm sekund.

NAŠTĚSTÍ / KE VŠÍ SMŮLE

Další vyprávěcí improhra (tentokrát vypůjčená z Buzzfeed.com) spočívá jednoduše v simulaci životních příběhů, které jsou vždy jako na houpačce.

První člověk načne jednou větou nějaký příběh, který by za jiných okolností dost možná byl banální. Druhá osoba si může zvolit, jestli jej stočí do veselohry tím, že pokračuje "No a našťestí..." nebo naopak do dramatu, pokud naváže ve smyslu "Ke vší smůle...". Další člověk už nemá na výběr a musí si zvolit pravý opak svého předchůdce. Příklad:

“Tom jednoho dne vyrazil k babičce.”

“Ke vši smůle jeho autobus unesli.”

“Naštěstí je Tom zkušený policejní vyjednávač.”

“Bohužel tohle byli hluchoněmí padouši.”

“Ještě štěstí, že....”

A tak dále... Pokud vám vrozená soutěživost nedá, můžete přidělovat mínusový bod pokaždé, když někdo nedokáže vymyslet smysluplné pokračování.

DALŠÍ NÁPADY?

Máte nějakou svou oblíbenou hru nebo aktivitu pro dlouhé chvíle na cestách? Podělte se v komentářích.

Také děkuji všem kamarádům, kteří mě výše zmíně hříčky naučili nebo jsme je spolu vymysleli.



A nebo si vemte karty...

Tento článek pochází z webu [Za horami.cz](https://zahorami.cz), kde najdeš jeho online verzi včetně případné fotogalerie. Až budeš opět ve spojení se světem, můžeš se také podívat na Facebook [@zahoramicz](https://www.facebook.com/zahoramicz), co je nového.