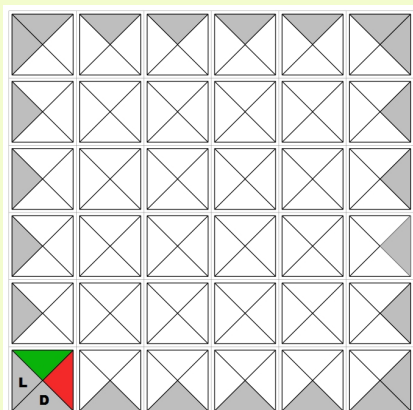


NÁVOD KE HŘE

1. přečtěte si historii hry Pexernity.
2. Před vlastní hrou prostudujte celý návod ke hře.
3. pečlivě vystříhejte všech 36 kartiček hry Pexernity.
4. Rozložte všechny kartičky na stole a otočte je rubovou stranou vzhůru (je to ta s barevnými trojúhelníky).
5. Složte kartičky do herního plánu při zachování následujících pravidel:
 - velikost herního plánu je 6x6 polí,
 - kartičky k sobě mohou být přikládány pouze tak, že sousední barvy jsou vždy stejné,
 - okraj herního plánu je tvořen trojúhelníky vyplněnými šedou barvou,
 - šedé trojúhelníky nesmějí být uvnitř herního plánu,
 - kartička obsahující dva šedé trojúhelníky a písmena L a D patří do levého dolního rohu.

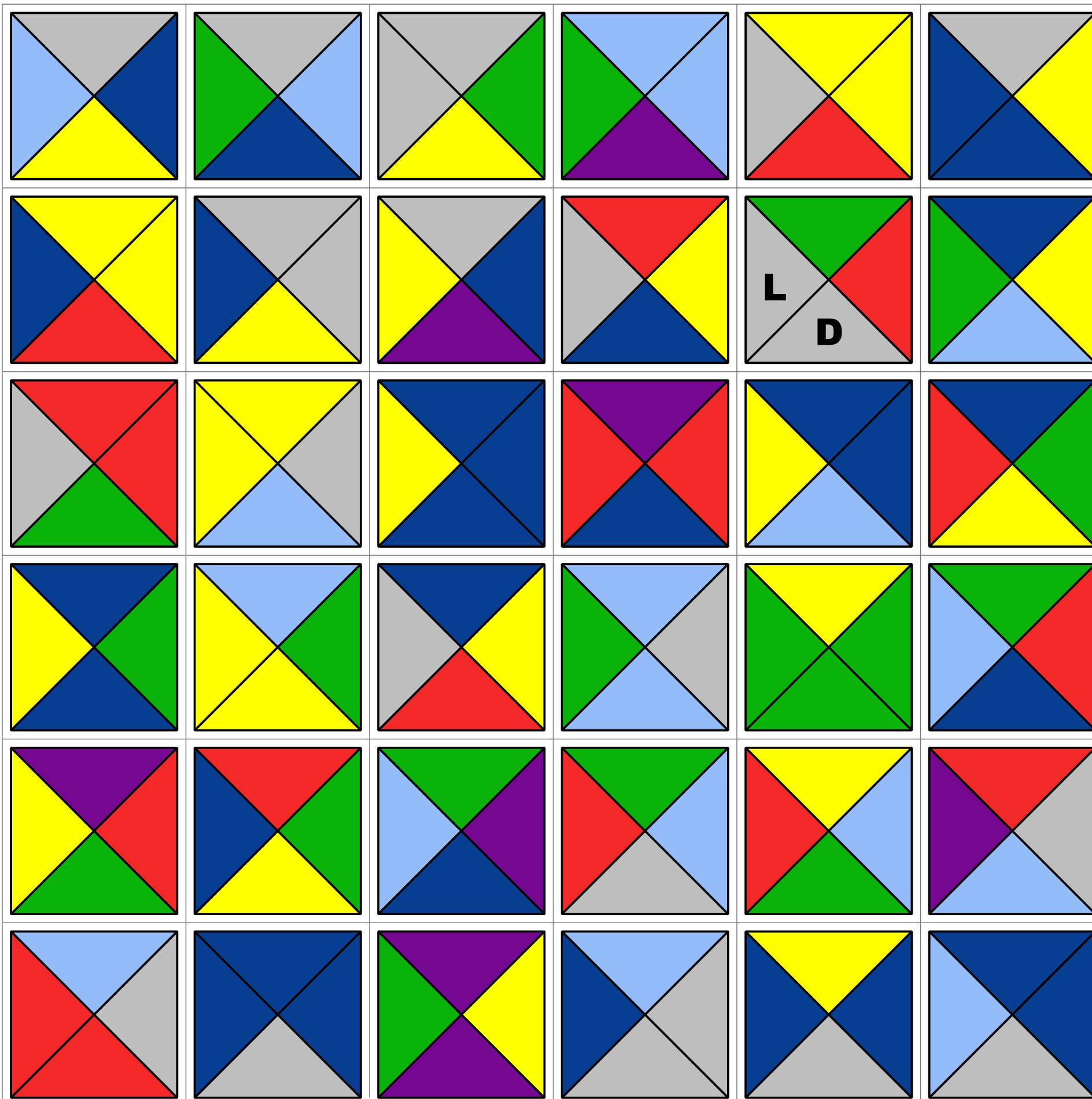


6. Po složení herního plánu pokračujte stejným způsobem jako ve známé hře Pexeso. Hráč otáčí vždy dvojici kartiček ležících na hrací ploše.
7. Pokud hráč neotočí dvě stejné karty, otočí je zpět rubovou stranou vzhůru a pokračuje další hráč ve směru hodinových ručiček.
8. Hráč, který odhalí stejnou dvojici, změří vzdálenost mezi kartičkami a zjištěný údaj zapíše do tabulky níže, do políčka daného číslem karty. Poté svoji dvojici odebere z hrací plochy.
9. Vzdálenost mezi kartami se měří po řádkách, započítávají se i pozice odebraných kartiček.
10. Hráč, který nasbíral nejvíce dvojic, vyhrál. Tým, který dohrál hru až do konce, by měl vědět místo startu jubilejního 10. ročníku Labyrintu.
11. Týmům, které zjistí místo startu, se doporučuje opatřit si co možná nejvíce z věcí vyobrazených na kartičkách.

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
---	----	----	----	----	----	----	----	----	----

 1	 2	 3	 1	 2	 3
 4	 5	 6	 4	 5	 6
 7	 8	 9	 7	 8	 9
 10	 11	 12	 10	 11	 12
 13 13 ks M10 Fe	 14	 15	 13 13 ks M10 Fe	 14	 15
 16	 17	 18	 16	 17	 18



Pexernity

Pexernity je stolní společenská hra, jejíž minulost se datuje již od dob antického Říma. Původ slova pochází z latinského „Per difficilis“ a znamená „přetěžký“. Je zajímavým spojením logické kombinační hříčky a intenzivního využívání kognitivních a paměťových schopností lidského mozku. Velmi zajímavým aspektem této hry je, že umožňuje předávání tajných sdělení, čehož bylo v historických dobách hojně využíváno.

Traduje se, že lehčí verzi této skládačky zachytil pretoriánský důstojník Tigellinus z rukou kurýra spiklenců. Římský císař Nero pak po tříměsíční marné snaze domoci se tajemství skládačky upadl do takové deprese, že v agónii zapálil celý Řím. Spiklenci se svým plánem zavraždit císaře během her v Circu Maximu nakonec neuspěli. Plán byl vyzrazen, ale tajemství skládačky zůstalo uchováno. Následovalo 19 poprav nebo příkazů k sebevraždě. Mezi těmi, kdo přišli o život, byly takové osobnosti jako sestry Britannica a Octavie, dcera Claudia, Piso, Faenius Rufus, Seneca i jeho synovec a slavný básník Lucanus, který dříve Nerona horlivě obdivoval. To, že císař Nero byl skládačkou posedlý, dokazují i dochovaná císařova poslední slova, když v roce 68 n.l. umíraje vlastní rukou vyřkl tato slova „Qualis artifex pexernity!“

Do moderní doby tato skládačka přežila v podobě všem dobře známé skládačky Pexeso a v poslední době módní hře Eternity.



Cena 10 Kč

Pro Labyrint X vydali Voltíci. První a poslední vydání © 2011