

VODOPÁD

1. Co je to Vodopád?

- Společenská hra pro 3 a více lidí, jejímž cílem je zábava na úkor ostatních.
- Ke hře je zapotřebí balíček karet VODOPÁD™©® a restaurační zařízení nejlépe s hbitou obsluhou a lidovými cenami.
- Aktuální a rozšířená pravidla najdete na protilidskosti.cz

2. Příprava hry

- Pořádná večeře.
- Spolehliví přátelé, kteří vás v případě nouze dopraví domů.
- Orosený půllitr.
- Zamíchané karty rubem nahoru.
- Rozhodněte se, zdali budete hrát **light** verzi - například s rodinou při štědrovečerní tabuli, s babičkou na oslavě jejích osmdesátin - nebo máte kuráž a budete hrát **hardcore** verzi (ponecháte v balíku karty označené hvězdičkou). Lze hrát i takzvanou **Superhardcore** verzi, v níž jsou karty **Alkosoudce a Šikana**. Navíc Stačí najít hostinec, kde čepují alespoň 16° pivo - zábava, reflux a cirhóza zaručeny!

3. Pravidla hry

- Každé kolo táhne hráč po směru hodinových ručiček kartu a zachová se dle pokynů na kartě. Ty v drtivé většině případů končí tím, že někdo pije.
- Je povoleno hasit žízeň dobrovolně během hry, i když člověk nemusí zrovna pít. Jsme přece civilizovaní lidé.
- Pojmem „hráč se napije“ se rozumí jeden hlt dle základních fyzikálních veličin schválených v roce 1869 Spolkem hostinských a pivařů Jeho císařského a královského Apoštolského veličenstva Františka Josefa I.
- Pokud někdo dopíjí a na stole už má připravený nový nápoj, počítá se do hry pouze ten, který je rozpitý.
- Karty vytištěné na šířku, označené jako **Prostředí**, mění pravidla hry. To znamená, že leží na stole a jejich efekt trvá, dokud se nevytáhne jiná karta **Prostředí**, či není zrušena kartou *Okno*.
- Karty *Dáma* a *Palec* mohou být na stole pouze jednou. Nechává si je vždy ten, kdo si je vytáhnul jako poslední.
- Jak funguje *Dáma*? Pokud je hráči, který drží kartu *Dáma*, odpovězeno na jakýkoliv dotaz (vůbec se nemusí týkat hry: „Kolik je hodin?“, „Kdo si ještě neobjednal?“, „Viděli jste ten film XYZ?“...), dotyčný odpovídající pije. Pokud spontánně vykřiklo odpověď více lidí, pijí. Pokud je otočena nová karta *Dáma*, dosavadní držitel svou kartu ztrácí.
- Jak funguje *Palec*? Držitel karty *Palec* může kdykoliv opřít svůj palec o hranu stolu. Jakkoliv nápadně či nenápadně. Ostatní hráči by si dřív či později měli všimnout a také položit svůj palec na stůl. Kdo zůstane

poslední bez palce na stole, pije. Pokud je otočena nová karta *Palec*, dosavadní držitel svou kartu ztrácí.

- Karta *Jařmo* může být na stole pouze dvakrát. Nechávej si ji ti, kteří si ji vytáhli jako poslední (třetí nahrazuje prvního, čtvrtý druhého, atd.)
- Karet *Zrcadlo* a *Abstinence* může mít hráč neomezený počet.
- Karta *Pravidlo* se kumuluje. Tzn. při vytažení třetí karty *Pravidlo*, budou před každým napitím ve hře platit celkem tři pravidla, atd.
- **Tipy na *Pravidlo*:** Před napitím se musíš otočit kolem své osy, před napitím musíš z piva sundat neviditelného panáčka a pak jej vrátit, před napitím musíš dát výchovný pohledek sousedovi po levici, před napitím musíš zvolat: „Toto jest tekutý chléb národa našeho, jež je hutný víc než dosti“ a podobně.
- Nesmí se zneužívat zacyklených karetních kombinací (například *Dámou* v kombinaci s *Pravým hákem* by se teoreticky dalo nutit pít jednoho člověka donekonečna). V celé hře platí = **legitimitnost praktik schvaluje většina u stolu**.
- U karty *Kategorie* by měl autor tématu zvolit takové, u kterého je možné předpokládat, že každý u stolu přijde alespoň na jednu odpověď. Z tohoto důvodu by nemělo téma být např. Dny v týdnu, když u stolu hraje 8 či víc lidí. Příklady běžných témat: Hlavní města, Značky aut, Druhy sebevražd.
- Příklady pro kartu *Já nikdy*: Nikdy jsem neřídil traktor. Nikdy jsem nezvracel z alkoholu. Nikdy jsem nešel na půdu pro hrábě, kde jsem uzřel dědečka na bábě.

4. Konfliktní situace.

Neb Vodopád je komplexní hra s hlubokou strategií a širokým taktickým záběrem, může se stát, že dojde k nějaké karetní kombinaci, která může způsobit zacyklení nebo dokonce paradox v pravidlech. V těchto situacích vždy velí selský rozum a to, na čem se **shodne většina u stolu**. Nicméně zde je pár příkladů, v jakých situacích se tak může stát, a jak se zachovat.

- *Šíkana* + *Delirium Tremens* = Hráč, který je šikanován se napije za každého hráče u stolu, včetně sebe.
- *Dáma* + *Bonton* = Vzhledem k tomu, že „Jdi do prdele“ by v této situaci porušilo prostředí *Bonton*, může tázaný hráč výjimečně poslat *Dámu* i „Do háje“, bez postihu.
- *Revers* + *Taková škoda* = Drink exnou všichni hráči, kromě toho, který si *Takovou škodu vytáhnul*. Ano, je to zlé. Ne, nejsme nemocní.

Autorský tým Vodopádu nenese zodpovědnost za útrapy spojené s přeceňováním svých sil a případné škody na duši a majetku.
Vodopád není hračka!