

Levá & pravá

Pravá ruka má palec vlevo - je to tak?

Ľavá & pravá

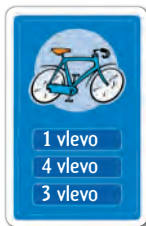
Pravá ruka má palec vľavo – alebo nie?



2-8 hráčů
od 6 let
doba hry asi 10 minut

Herní materiál

43 karet zadání:



Každá karta popisuje tři pohyby.

7 karet strážníků:



zepředu



zezadu



spredu



zozadu

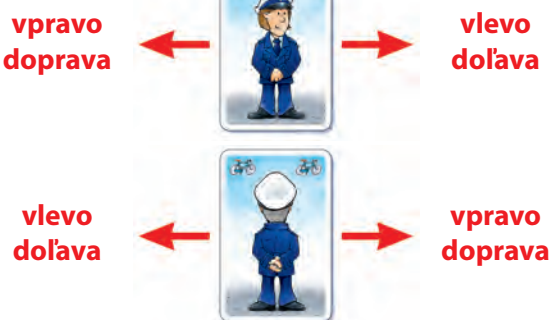
Pamatujte, prosím, že pokud pravidla popisují „strážníka“, máme na mysli rovněž strážnici.

Ak je v pravidlách písané niečo o strážnikovi, myslí sa tým aj strážnička.

Myšlenka hry

Sedm karet znázorňuje strážníky. Vidíte je buď zepředu, nebo zezadu. Během jednoho kola hry budou hráči provádět tři pohyby, někdy směrem vpravo, jindy vlevo. Samozřejmě, že už dávno víte, kde je vpravo a kde zase vlevo. Zádrhel je v tom, že si pokaždé musíte uvědomit, kde je vpravo a kde vlevo z pohledu strážníka.

Hráči si musí co nejrychleji uvědomit, na které kartě strážníka skončí svůj tah, dodrží-li správně dané instrukce (tj. provedou správně tři pohyby zadané na kartě). Kartu zadání získá ten hráč, který nejrychleji pojmenuje správnou kartu strážníka. Vítězem hry se stává hráč, který jako první nasbírá šest karet zadání.



Myšlienka hry

Sedem karet znázorňuje strážnikov. Vidíte ich buď spredu, alebo zozadu. Počas jedného kola hry hráči vykonajú tri pohyby. Niektoré smerom doprava iné smerom doľava. Samozrejme, že vy už dávno viete, kde je vpravo a kde vľavo. Problém je v tom, že si vždy musíte uvedomiť, kde je vpravo a kde vľavo z pohľadu strážníka.

Hráči musia čo najskôr zistiť, na ktorej karte strážníka skončia, ak dodržia dané inštrukcie. (Teda vykonajú postupne všetky tri pohyby z karty zadání.) Kartu zadania získá hráč, ktorý ako prvý pomenuje správnou kartu strážníka. Víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý zozbiera šesť karet zadání.

Příprava hry

Sedm karet strážníků rozmístěte náhodně do kruhu lícem nahoru. Všichni strážníci musí směřovat hlavou ven z kruhu. Zamíchejte 43 karet zadání a celý balíček umístěte do středu kruhu lícem dolů.



Príprava hry

Do kruhu lícom nahor rozmiestnite všetkých 7 karet strážnikov. Každý strážnik musí smerovať hlavou von z kruhu. Zamiešajte balíček 43 karet zadání a celý balíček umiestnite doprostred kruhu lícom nadol.

Průběh hry

Nejstarší hráč otočí horní kartu balíčku a vrátí ji na balíček lícem nahoru. Na kartě je znázorněn předmět a tři pohyby, které musí být postupně provedeny.

Předmět určuje startovní pozici (kartu strážníka), z níž budou tahy provedeny. Hra začíná ve chvíli,

Pribeh hry

Najstarší hráč začne prvé kolo otočením vrchnej karty balíka a jej položením lícom nahor naspäť na balík. Na karte je znázornený predmet a tri pohyby, ktoré musia byť postupne vykonané. Predmet určuje štartovaciu pozíciu (kartu strážníka), z ktorej sa začnú pohyby

kdy je otočena horní karta balíčku. Hráči se nestřídají na tahu, vždy hrají všichni současně. Hráči snaží co nejrychleji zjistit (nemluví, neukazují si rukou), kam je směřují pokyny na kartě zadání. Jakmile to některý z hráčů zjistí, vykřikne zřetelně jméno předmětu zobrazeného na kartě strážníka, na níž podle pokynů skončil pohyb.

Příklad:

Kartazadánízobrazuje domek. Vaše „cesta“ tedy začíná na kartě strážníka s domkem. Od této karty se v mysli posuňte o tři karty vlevo (z pohledu strážníka na kartě s domkem), tedy na kartu pouliční lampy. Teď se přesuňte o jednu kartu doprava (POZOR: z pohledu strážníka na kartě s lampou) a dostanete se na kartu se

stromem. Nakonec se přesuňte o čtyři karty vlevo (**POZOR:** z pohledu strážníka na kartě se stromem), to je v našem případě na kartu s jízdním kolem. Nejrychlejší hráč už v tuto chvíli ví (a proto také pohotově vykřikne), že správná odpověď je: „Kolo!“



vykonávať. Hra začína otočením prvej karty zadania. Hráči sa nestriedajú, ale všetci hrajú súčasne. Každý sa snaží zistiť (nerozpráva ani neukazuje rukou), kam smerujú pokyny z karty zadania. Hneď ako to niektorý hráč zistí, zreteľne vykrikuje názov predmetu zobrazeného na karte strážnika, kde pohyb podľa pokynov skončil.

Príklad:

Na karte zadání je nakreslený domček. „Cesta“ teda začíná na karte strážníka s domčekem. Od tejto karty sa treba v mysli posunúť o tri karty doľava (**POZOR:** doľava z pohľadu strážníka na karte s domčekem), teda na kartu pouličnej lampy. Teraz sa posuňte o jednu kartu doprava (**POZOR:** z pohľadu strážníka na karte s lampou), čiže na

kartu so stromom. **Nakonec sa presuňte** o štyri karty doľava (**POZOR:** teraz z pohľadu strážnika na karte so stromom). V našom príklade na kartu s bicyklom. **Najrýchlejší hráč** už v tomto momente vie (a preto pohotovo vykrikuje), že **správna odpoveď** je: „Bicykel!“

- Hráč, který jako první vykřikne **správnou odpověď**, získává kartu zadání daného kola a umístí ji před sebe (lícem dolů).
- Pokud hráč vykřikne **nesprávný předmět**, nesmí už v daném kole svoji odpověď opravit. Jako penalizaci za svoji špatnou odpověď musí vrátit zpět do balíčku jednu z karet, které získal v předchozích kolech (pokud hráč dosud žádnou kartu nezískal, „trest“ ztráty jedné karty se mu promítá). Ostatní hráči samozřejmě dále hledají správnou odpověď a soupeři o kartu zadání.
- Hráč, ktorý ako prvý vykřikne **správnou odpověď**, získava kartu zadání daného kola a umiestni si ju lícom nadol pred seba.
- Ak hráč vykřikne **nesprávný predmet**, nesmie už v tomto kole svoju odpoveď opraviť. Ako penalizáciu za svoju chybu musí vrátiť jednu z už získaných kariet a odložiť ju bokom. (Ak doposiaľ žiadnu kartu nezískal, trest straty jednej karty mu je odpustený.) Ostatní hráči zatiaľ samozrejme naďalej hľadajú správnou odpoveď a súperia o kartu zadání.

Následuje další kolo hry. Pozice strážníků v kruhu se nemění. Hráč, který právě získal kartu zadání, otočí horní kartu dobíracího balíčku. Opět všichni hledáte správný předmět, nejrychlejší hráč vykřikne správnou odpověď, atd.

Pokud správnou odpověď vykřikne více hráčů současně, hrají o vítězství v daném kole vyřazovacím způsobem. Aktuální karta je odložena stranou, je otočena nová karta a tito hráči mezi sebou soupeří, dokud není jednoznačně určen vítěz. Ostatní hráči nesmí do vyřazovacího souboje nijak zasahovat. Vítěz vyřazování získá pouze jednu kartu zadání.

Nasleduje ďalšie kolo hry. Pozície strážnikov v kruhu sa nemenia. Hráč, ktorý získal poslednú kartu zadaní, otočí novú zvrchu balíčka. Všetci opäť hľadajú správny predmet, najrýchlejší vykrikuje odpoveď atď.

Ak správnu odpoveď vykrikuje súčasne viacero hráčov, hrajú o víťazstvo v danom kole vyradovacím spôsobom. Aktuálna karta sa odloží nabok a otočí sa nová karta zadania. Len títo hráči súperia medzi sebou, až kým nebude stanovený jednoznačný víťaz. Ostatní hráči nesmú do vyradovacieho súboja nijak zasiahnuť. Víťaz získa iba jednu kartu zadania.

Konec hry

Vítězí hráč, který jako první sesbíral šest karet zadání. Samozřejmě se můžete předem dohodnout na vyšším či nižším počtu získaných karet, pokud to bude všem hráčům vyhovovat.

Variantá pro začátečníky

Některé děti (a možná i leckterý dospělý) mají potíže s rozlišováním pravé a levé strany. V takovém případě navrhneme, abyste děti do hry vpravili postupně – například tak, že budete při hře brát v potaz vždy pouze první instrukci pohybu z každé karty zadání. Jakmile si děti osvojí tento princip, domluvte se na dodržení první a druhé instrukce pohybu. Takto postupně se můžete propracovat až k nejsložitější variantě hry, tj. dodržení všech tří instrukcí na kartě zadání.

Koniec hry

Vítazom sa stáva hráč, ktorý získal šesť kariet zadání. Samozrejme sa môžete vopred dohodnúť na vyššom či nižšom počte kariet potrebných na víťazstvo. Ale len, ak to bude všetkým hráčom vyhovovať.

Variant pre začiatočníkov

Niektoré deti (a možno i podaktorí dospelí) majú problém s určovaním pravej a ľavej strany. V takom prípade navrhujeme, aby ste hru deťom priblížili postupne – napríklad tým, že budete hrať iba s prvým príkazom z karty zadaní. Keď si deti už osvoja princíp, pridajte druhý príkaz. Budete teda musieť vykonať prvý a následne druhý príkaz z karty zadaní. Týmto spôsobom sa môžete postupne prepracovať k plnému variantu so všetkými tromi príkazmi.