

# Levá & pravá

Pravá ruka má palec vlevo - je to tak?

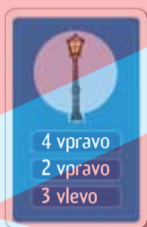
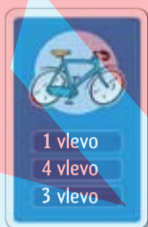
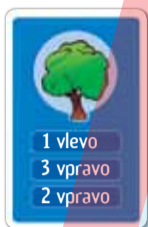
Pravá ruka má palec vľavo - alebo nie?



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

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

## 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.

vpravo  
doprava

vlevo  
doľava



vlevo  
doľava

vpravo  
doprava

tri pohyby z karty zadání.) Kartu zadání získá hráč, který jako první pojmenuje správnou kartu strážníka. Vítězem 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.



## 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 (karty strážníka), z níž budou tahy provedeny. Hra začíná ve chvíli,

2-8 hráčov  
od 6 rokov  
čas hry asi 10 minút

## Herný materiál

43 kariet zadání:

Každá karta opisuje tri pohyby.

7 kariet strážnikov:



spredu



zozadu

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

## Myšlienka hry

Sedm 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

## Příprava hry

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

## Priebeh 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 (karty 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:

*Kartazadání zobrazuje 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 pohoťově vykřikne), že správná odpověď je: „Kolo!“*

- ➔ 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 promijí). Ostatní hráči samozřejmě dále hledají správnou odpověď a soupeří 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.

## 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.

## Varianta 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.

vykonávat. Hra začíná otočením prve karty zadání. Hráči se nestřídají, ale všeci hrají současně. Každý sa snaží zistiť (nerozpráva ani neukazuje rukou), kam smerujú pokyny z karty zadání. Hneď ako to niektorý hráč zistí, zreteľne vykřikne názov predmetu zobrazeného na karte strážníka, kde pohyb podľa pokynov skončil.

### Příklad:

*Na karte zadání je nakreslený domček. „Cesta“ teda začína na karte strážníka s domčekom. Od tejto karty sa treba v mysli posunúť o tri karty doľava (POZOR: doľava z pohľadu strážníka na karte s domčekom), 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. Nakoniec sa presuňte o štyri karty doľava (POZOR: teraz z pohľadu strážníka na karte so stromom). V našom príklade na kartu s bicyklom. Najrychlejší hráč už v tomto momente vie (a preto pohoťovo vykřikne), že správná odpoveď je: „Bicykel!“*

- ➔ Hráč, ktorý ako prvý vykřikne **správnou odpověď**, získava kartu zadání daného kola a umiestni si ju lícem 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 odpověď a súperia o kartu zadání.

Následuje ďalšie kolo hry. Pozície strážnikov v kruhu sa nemenia. Hráč, ktorý získal poslednú kartu zadání, otočí novú zvrchu balíčka. Všetci opäť hľadajú správny predmet, najrychlejší vykřikne odpověď atď.

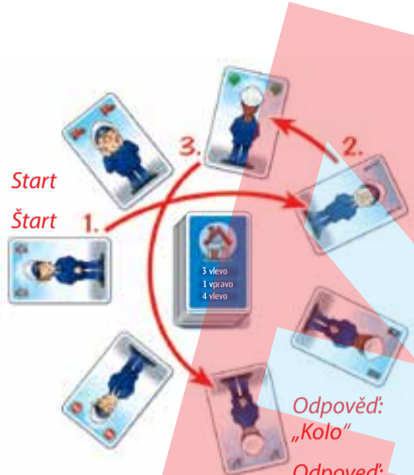
Ak správnou odpověď vykřikne súčasne viacero hráčov, hrajú o víťazstvo v danom kole vyřadovacím spôsobom. Aktuálna karta sa odloží nabok a otočí sa nová karta zadání. Len títo hráči súperia medzi sebou, až kým nebude stanovený jednoznačný víťaz. Ostatní hráči nesmú do vyřadovacieho súboja nijak zasiahnuť. Víťaz získá iba jednu kartu zadání.

## Koniec hry

Vítazom sa stáva hráč, ktorý získal šest 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 navrhneme, aby ste hru deťom priblížili postupne – napríklad tým, že budete hrať iba s prvým príkazom z karty zadání. Keď si deti už osvoja princíp, pridajte druhý príkaz. Budete teda musieť vykonať prvý a následne druhý príkaz z karty zadání. Týmto spôsobom sa môžete postupne prepracovať k plnému variantu so všetkými tromi príkazmi.



Odpověď: „Kolo“

Odpověď: „Bicykel“