



Kto som? [SK]
Vek: 5 - 99 Počet hráčov: 2

Séria: Hry v plechovkách Kód: 301420
Trvanie hry: 15 min

Kto alebo čo som? Pekár, lev alebo dokonca kanva? Zábavná klasická hra s hádankami.

Na výhru tejto hry potrebujete chladnú hlavu. Iba ten, kto položí správne otázky a kombinuje ich správnym spôsobom, môže prísť na riešenie a získať čo najviac bodov. Cieľom hry je mať na konci hry čo najviac bodov.

Hra rozvíja:

- Rýchlosť a súťaživosť
- Zábavnú atmosféru

Obsah balenia a príprava:

Balenie obsahuje 1 čelenku, 1 magnet, 40 kariet, 10 počítacích kociek, návod na hru.

Zamiešajte karty a vložte ich na kopu lícom dole do stredu hracej plochy. Umiestnite počítacie kocky vedľa kariet a pripravte si čelenku.

Pravidlá hry:

Hráč s najväčším (a najlepším) smiechom môže začať hru. Tento hráč bude prvou múdrou sovou. Všetci ostatní hráči sa budú rozhodcovia. Múdra sova berie všetky počítacie kocky. Potom si tento hráč nasadí na hlavu čelenku a zavrie oči. Jeden z rozhodcov vytiahne vrchnú kartu z balíka a pripevní ju pomocou magnetu na čelenku múdrej sovy, tak aby každý, okrem samozrejme múdrej sovy, jasne videl obrázok. Múdra sova teraz otvára oči a môže sa začať pýtať otázky. Múdra sova by mala položiť iba konkrétne ciele otázky, na ktoré môžu rozhodcovia odpovedať jednoduchým **áno** alebo **nie**.

Príklad

- Som zvierka (predmet, hračka)? Patrim do kuchyne (do mesta, sem do tejto miestnosti)? Pili by ste ma (jedli, dotýkali sa) ma?
- Povedzte, že rozhodcovia rozhodnú spoločne, že odpoveď je: Nie.
- To však, bohužiaľ, znamená, že múdra sova sa musí vzdať počítacej kocky a umiestniť ju do krabice.
- Potom môže položiť svoju ďalšiu otázku a ak bude odpoveď: Áno.
- Skvelé! Múdra sova je na dobrej ceste. A hneď môže položiť ďalšiu otázku.

Upozornenie

- Ak rozhodcovia nemôžu rozhodnúť o odpovedi alebo ak na otázku vôbec neodpovedia, potom sa múdra sova nevzdá počítacej kocky a múdra sova môže rovno položiť novú otázku.
- Namiesto polozenia otázky, môže múdra sova často odhadnúť, kto alebo čo to je: Mýlili sa? Musia sa vzdať počítacej kocky a potom sa opýtam na svoju ďalšiu otázku.
- Mám pravdu? Brilantné! Jedna uhádnutá karta je za nami. Múdra sova dostane jeden bod za každú počítaciu kocku, ktorá jej zostala. Zapamätajte si číslo vo svojej myšli, alebo si to poznačte vedľa mena hráča.
- Došli vám počítajúce kocky? Ak múdrej sove dôjdu počítajúce kocky, hádanie je na konci. Múdra sova sa môže pozrieť na svoju kartu a zistiť odpoveď, ale bohužiaľ nezíska žiadne body.
- A môže hádať ďalší v poradí. Vyberte kartu z čelenky a odložte ju na "odhadzovací" balíček. Potom odovzdajte čelenku ďalšiemu hráčovi v smere hodinových ručičiek a začnite nové kolo hádania.

Záver hry:

Hra končí, keď si každý jeden hráč zahral múdru sovú. Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov. Ak je skóre vyrovnané, môže byť víťazov aj viac.

Rada

Môžete tiež vymyslieť svoje vlastné slová, napísať ich alebo nakresliť na kúsok papiera. To potom môžete pripevniť na čelenku namiesto karty.

Máte nápad na nové pravidlá alebo ako túto hru využiť na edukatívne účely, rozvoj a precvičenie rôznych kompetencií u detí iným spôsobom? Napíšte nám! Vaše nápady sa môžu dostať do tipov pre ostatných zákazníkov. Email: kontakt@playatelier.eu.

Kdo nebo co jsem? Pekař, lev nebo dokonce konev? Zábavná klasická hra s hádankami.

Na výhru této hry potřebujete chladnou hlavu. Pouze ten, kdo položí správné otázky a kombinuje jejich správným způsobem, může přijít na řešení a získat co nejvíce bodů. Cílem hry je mít na konci hry co nejvíce bodů.

Hra rozvíjí:

- Rychlost a soutěživost
- Zábavnou atmosféru

Obsah balení a příprava:

Balení obsahuje 1 čelenku, 1 magnet, 40 karet, 10 počítacích kostek, návod na hru.

Zamíchejte karty a vložte je na hromadu lícem dolů do středu hrací plochy. Umístěte počítací kostky vedle karet a připravte si čelenku.

Pravidla hry:

Hráč s největším (a nejlepším) smíchem může začít hru. Tento hráč bude první moudrou sovou. Všichni ostatní hráči budou rozhodčí. Moudrá sova bere všechny počítací kostky. Pak si tento hráč nasadí na hlavu čelenku a zavře oči. Jeden z rozhodčích vytáhne vrchní kartu z balíčku a připevní ji pomocí magnetu na čelenku moudré sovy, tak aby každý, kromě samozřejmě moudré sovy, jasně viděl obrázek. Moudrá sova nyní otevírá oči a může se začít ptát otázky. Moudrá sova by měla položit pouze konkrétní cílené otázky, na které mohou rozhodčí odpovědět jednoduchým ano nebo ne.

Příklad

- Jsem zvíře (předmět, hračka)? Patřím do kuchyně (do města, sem do této místnosti)? Pili byste mě (jedli, dotýkaly se) ma?
- Řekněme, že rozhodčí rozhodnou společně, že odpověď je: Ne.
- To však bohužel znamená, že chytrá sova se musí vzdát počítací kostky a umístit ji do krabice.
- Pak může položit svou další otázku a pokud bude odpověď: Ano.
- Skvělé! Chytrá sova je na dobré cestě. A hned může položit další otázku.

Upozornění

- Pokud rozhodčí nemohou rozhodnout o odpovědi nebo pokud na otázku vůbec neodpoví, pak se moudrá sova nevzdá počítací kostky a chytrá sova může rovnou položit novou otázku.
- Namísto položení otázky, může moudrá sova často odhadnout, kdo nebo co to je: Mýlili se? Musí se vzdát počítací kostky a pak se zeptám na svou další otázku.
- Mám pravdu? Brilantní! Jedna uhodnutí karta je za námi. Moudrá sova dostane jeden bod za každou početní kostku, která jí zůstala. Zapamatujte si číslo ve své mysli, nebo si to poznamenejte vedle jména hráče.
- Došli vám počítací kostky? Pokud moudré sově dojdou počítací kostky, hádání je na konci. Chytrá sova se může podívat na svou kartu a zjistit odpověď, ale bohužel nezíská žádné body.
- A může hádat další v pořadí. Vyjměte kartu z čelenky a odložte ji na "odhazovací" balíček. Potom předejte čelenku dalšímu hráči ve směru hodinových ručiček a začněte nové kolo hádání.

Závěr hry:

Hra končí, když si každý jeden hráč zahrál moudrou sovou. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů. Pokud je skóre vyrovnané, může být vítězů i více.

Rada

Můžete také vymyslet své vlastní slova, napsat je nebo nakreslit na kousek papíru. To pak můžete připevnit na čelenku místo karty.

Máte nápad na nová pravidla nebo jak tuto hru využít pro edukativní účely, rozvoj a procvičení různých kompetencí u dětí jiným způsobem? Napište nám! Vaše nápady se mohou dostat do tipů pro ostatní zákazníky. Email: kontakt@playatelier.eu.