

PAMĚŤOVKY

# PRASE V PŘESTROJENÍ

Dirk Baumann

MOZKOVNA



Albi

# PAMĚŤOVKY

## Trénujte mozek hravou formou!

Paměťovky procvičí váš mozek – a to už za pouhých 15 minut. Tato série her byla vyvinuta zkušenými herními designéry a testovali ji vědci z oboru neurologie. Rozhodně doporučujeme vyzkoušet! Hra „Prase v přestrojení“ se zaměřuje především na takzvanou pracovní paměť (prostor, který uchovává všechny potřebné informace) a fluidní inteligenci (důležitou pro logické myšlení a řešení nových výzev).

**Pro 1-4 hráče od 8 let.**

## Obsah hry

- 54 karet zvířat (9 různých motivů po 6 kartách)
- 1 pravidla hry s informacemi o výzkumu paměti



Strana s obrázkem  
zvířete

Zadní strana

## Princip hry

Každý hráč si nejdříve prohlédne své karty a snaží si je zapamatovat. Poté si hráči karty v ruce otočí zadní stranou k sobě a snaží se zapamatovat si, který motiv se na které kartě nachází. Z karet v ruce se hráči snaží tvořit páry, aby jich na konci hry měli co nejvíce. Hráči vykládají karty z ruky a berou si nové, takže se neustále mění motivy karet v ruce – tento způsob hry je velmi stimulující pro funkci mozkových buněk v čelním a temenním laloku (více se dočtete na konci pravidel).

## Příprava hry

Podle zvoleného stupně obtížnosti použijte odpovídající počet karet.

| Začátečníci   | Pokročilí   | Zkušení   | Experti   |
|---|---|---|---|
| <p>Použijte 6 motivů (celkem 36 karet).</p> <p>Vyřadte 3 motivy po 6 kartách, např. 6 lišek, 6 zajíců a 6 myší.</p> | <p>Použijte 7 motivů (celkem 42 karet).</p> <p>Vyřadte 2 motivy po 6 kartách, např. 6 lišek a 6 zajíců.</p> | <p>Použijte 8 motivů (celkem 48 karet).</p> <p>Vyřadte 1 motiv po 6 kartách, např. 6 lišek.</p> | <p>Použijte všech 9 motivů (celkem 54 karet).</p> |

**Tip:** Začněte na nejnižším stupni obtížnosti a postupně obtížnost zvyšujte.

Vybrané karty zamíchejte, vytvořte z nich balíček s obrázkem zvířete vzhůru a položte jej doprostřed stolu.



# PAMĚŤOVKY

## Průběh hry

Začíná nejmladší hráč, poté se hraje dále po směru hodinových ručiček. Hráč na tahu se musí rozhodnout pro jednu z následujících akcí:

### A. Vzít si kartu z balíčku

### B. Zahrát kartu z ruky

Pokud hráč nemá v ruce žádnou kartu, může zahrát pouze akci A (to je např. při prvním tahu každého hráče).

V případě, že je balíček karet ke konci prázdný, může hráč zahrát pouze akci B, dokud má v ruce karty.

## A. Vzít si kartu z balíčku

Hráč si vezme vrchní kartu z balíčku, snaží se **zapamatovat si** motiv zvířete na kartě a vezme si ji do ruky **zadní stranou k sobě**. Tím končí svůj tah.

Pouze ostatní hráči vidí, která zvířata má v ruce. Od této chvíle se hráč na přední stranu svých karet nesmí dívat a sám vidí pouze jejich modrou zadní stranu.

Karty do ruky si hráč **musí přidávat postupně zleva doprava**. Má-li hráč 1 kartu v ruce a bere si novou, musí kartu přidat napravo (ze svého pohledu) od karty, kterou již drží v ruce.



1. Hráč vidí zadní strany karet, které si v průběhu hry nabral do ruky.

2. Hráči by neměli karty v ruce držet příliš těsně přes sebe, ale tak, aby ostatní mohli vidět motiv zvířete. Hra je potom zábavnější.

## B. Zahrát kartu z ruky

Hráč vezme jednu ze svých karet z ruky a vyloží ji obrázkem vzhůru před sebe, čímž se snaží vytvořit pár stejných karet s kartou odkrytou na odkládacím balíčku. Doufá přitom, že si zapamatoval správně druh zvířete.

**Shoda:** Pokud se zahraná karta shoduje s kartou na vrchu balíčku nebo, jak se píše dále, s nějakou další vyloženou kartou, vezme si hráč obě shodující se karty a vyloží si je zakrytě před sebe. Takto získané karty se počítají jako body na konci hry. Hráč poté provede ještě jeden tah (akci A nebo B). Pokud uspěje, získává další tah.



### Shoda

Hráč si vezme obě karty a má ještě jeden tah.



**Neshoda:** Pokud mezi zahranou kartou a kartou na vrchu balíčku shoda není, zůstane zahraná karta ležet na stole a může ji někdo z následně hrajících hráčů využít k vytvoření páru. Tímto způsobem je možné, že se na stole objeví více karet zvířat s různými zvířaty. Tah hráče končí.



### Neshoda

Zahraná karta zůstane ležet odkrytá na stole. Tah hráče končí.



# PAMĚŤOVKY

## Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy dojdou karty v balíčku a **zároveň** má karty v ruce už pouze jediný hráč. Karty, které mu zůstaly, se počítají za **-1 bod**. Ostatní hráči karty v ruce už nemají, tudíž minusové body nezískávají.

Každá karta má hodnotu 1 vítězného bodu. Hru vyhrává hráč, který má po odečtení minusových bodů nejlepší skóre.

**Příklad:** Na konci hry má Karel 9 párů karet zvířat a 2 karty v ruce. Julie má 7 párů karet zvířat a žádné karty v ruce. Karolína má 9 párů karet zvířat a žádné karty v ruce. Na stole jsou vyloženy 2 karty zvířat a balíček je prázdný.

Karel má 18 bodů za 18 získaných karet, musí však odečíst 2 body za 2 zbylé karty v ruce, celkem má tedy 16 bodů. Julie má 14 bodů a Karolína 18 bodů. Karolína vyhrála s 18 body.

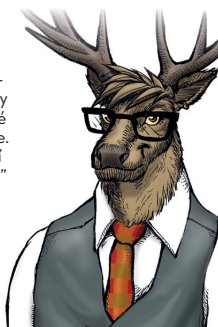


## Zvláštní situace

- Během akce B) některý z hráčů zahraje kartu, která není shodná s kartou na vrchu balíčku. Zahraná karta tedy zůstane ležet na stole. Poté se může stát, že někdo z hráčů pomocí akce A) nebo B) získá horní kartu z balíčku a tím odkryje kartu, která se shoduje s kartou ležící na stole (např. vlk). Další hráč na tahu se následně rozhodne vytvořit pár zahráním dalšího vlka z ruky. V tuto chvíli si hráč může vybrat, zda pár utvoří s kartou vlka na vrchu balíčku, nebo s kartou vyloženou na stole.
- Hra pokračuje i ve chvíli, kdy je balíček prázdný a více jak jeden hráč má v ruce ještě nějaké karty. Od této chvíle si hráči již nemohou brát karty z balíčku, ale musí vždy zahrát kartu z ruky, bez ohledu na to, zda mají šanci utvořit pár. Hráči, kteří již nemají žádné karty, čekají na konec hry a žádné akce neprovádějí.
- Ve chvíli, kdy hra končí, nemá poslední hráč nárok ještě nějaké karty zahrát. Není to dovoleno ani v případě, že by mohl utvořit pár.

## Varianta „Pojmenuj kartu“

- Na začátku hry se hráči mohou dohodnout, že se před zahráním karty z ruky musí říct název zvířete, které si hráč myslí, že na zahrané kartě je. V případě, kdy uprostřed stolu leží více karet, měli by „náhodní střelci“ větší šanci se trefit.



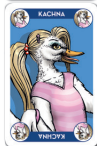
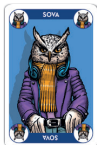
# PAMĚŤOVKY

## Varianta pro 1 hráče

Hráč si zvolí stupeň obtížnosti a namíchá si odpovídající balíček karet. Hra se hraje podle základních pravidel s následujícími změnami:

Když zahrajete špatnou kartu zvířete, odkládá se zahraná a horní karta z balíčku na stranu. Když je balíček karet prázdný, hra končí. Hráč si spočítá získané karty a karty odložené stranou, aby spočítal chyby. Karty zbylé v ruce hráč odečte od získaných karet a zapíše si na kus papíru výsledek - může tak sledovat, jak se s každou další hrou zlepšuje.

Ve hře najdete tyto druhy zvířat:





## Autor

Dirk Baumann se narodil v roce 1971 v Braunschweigu a v současnosti žije se svou manželkou a dvěma dcerami v Troisdorfu. Povoláním informatik ve svém volném čase rád vymýšlí hry. Upřednostňuje hry, které mají co nejméně pravidel. S hrou Prase v přestrojení se mu podařilo vymyslet hru, která je jednoduchá, procvičuje paměť a baví.

Dirk Baumann a firma KOSMOS děkují všem testerům za spolupráci.

## Máte chuť více trénovat?

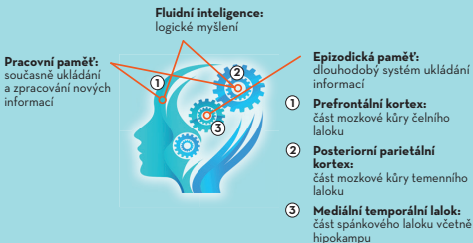
V edici Paměťovky najdete další hry, které také procvičí váš mozek.



## Vědecký výzkum

Hry z řady Paměťovky jsou malé, ale důkladně promyšlené.

Vědci z univerzity v Ulmu (pracovní skupina klinické a biologické psychologie) zkoumali tuto edici her v rámci jedné studie. Výzkum se zabýval otázkou, které funkce mozku se nejčastěji aktivují při hraní Paměťovek. Zkoumalo se zapojení krátkodobé neboli pracovní paměti (současné ukládání a zpracování nových informací), dlouhodobé neboli epizodické paměti (dlouhodobý systém ukládání informací do mozku) a fluidní inteligence (logického myšlení).



### Zkoumané hry:

Prase v přestrojení  
Podezřelá husa  
Fialová kosatka

### Výsledky vědeckého výzkumu:

Paměťovky stimulují všechny tři zkoumané funkce mozku (fluidní inteligence, pracovní a epizodická paměť) a tím jsou vhodné z pohledu vědců pro trénink duševních schopností.

Ostatní známé hry na paměť jsou zpravidla statické, nedochází v nich ke změnám pozic motivů. Zcela jinak je to u Paměťovek. Zde se neustále mění obsah paměti, jelikož se při hře mění motivy karet v ruce i na stole. Původní zapamatované motivy a jejich pozice musí uvolnit místo novým motivům.

Tato edice podporuje několik mozkových funkcí a hodí se pro děti, dospělé a především pro seniory.

### **Závěr:**

Hrajte častěji a procvičujte tak svou paměť!

## **Co vlastně je...**

**Fluidní inteligence:** Fluidní inteligence nebo také myšlení je schopnost myslet logicky. Tuto schopnost člověk používá při řešení nových problémů.

**Pracovní paměť:** Pracovní paměť je paměť krátkodobá - umožňuje nám ukládat kolem proudící informace a současně s nimi manipulovat. Pracovní paměť potřebujeme například na to, abychom si na konci věty vzpomněli na její začátek a porozuměli jejímu obsahu.

**Epizodická paměť:** Epizodická paměť je součástí dlouhodobé paměti, která dlouhodobě ukládá vzpomínky. Epizodickou paměť například potřebujeme, abychom si vzpomněli na rozhovor, který proběhl před několika hodinami.

Albi

© 2018 KOSMOS Verlag