

Reinhard Staupe

inspector Nose

... vyřeší každý případ!



7+

Počet hráčů: 2-5 Věk: od 7 let Herní doba: okolo 20 min.

Herní materiál



54 karet s obrázky



5 karet s čísly (1-5)



1 karta nápovědy



8 kostek

Drazí rodiče!

V této hře se vaše děti (společně s vámi) naučí napovídat a zároveň nápovědy interpretovat, kreativně přemýšlet a kombinovat. A protože hrajete spolu jako **tým**, je důležité, abyste mezi sebou prodiskutovali, co může která nápověda znamenat (Inspektor Frňák nápovědy dává, a proto s vámi diskutovat nemůže). Například raketa může znamenat „rychle“ nebo „letí“ nebo „vysoko“ nebo „technologie“ nebo „oheň“. V každém tahu musíte z 5 karet s obrázky vyhodit vždy **1 nesprávnou** kartu a takto to děláte až do té doby, dokud vám nezůstane pouze 1 karta ... pokud možno ta správná! Váš tým odehraje 5 kol. Kolik bodů dokážete nasbírat? Maximum je 20 bodů, s nimiž získáváte titul

Mistr detektiv!

Příprava hry

Doprostřed stolu položte obrázkem nahoru kartu nápovědy (s červenou šipkou). Karta takto zůstane až do konce hry (5 kol).

Zamíchejte 54 karet s obrázky. Z balíčku vytáhněte **25 karet s obrázky** zbývajících 29 karet vraťte do krabičky. Z těchto 25 karet vyberte **5 karet s obrázky** a ty položte v řadě doprostřed stolu, napravo od karty s nápovědou. Je na vás, jestli si vyberete přední nebo zadní stranu karet s obrázky. Karta s obrázkem nejbliže ke kartě s nápovědou je číslo 1, karta vedle ní je číslo 2 atd. Zbývajících 20 karet s obrázky dejte na stranu: použijete je v dalších kolech.

Určete, kdo z hráčů bude v 1. kole **Inspektor Frňák**. Tento hráč si před sebe položí **8 kostek**. Inspektor Frňák zamíchá 5 karet s čísly, **tajně se podívá na číslo na 1 z nich** (tak, aby to nikdo jiný neviděl!), a poté před sebe položí vybranou kartu s číslem, přičemž obrázek čísla směřuje dolů. Číslo na kartě Inspektoru Frňákovi určí, který obrázek musí ostatní hráči uhádnout!

Důležité: Inspektor Frňák musí dávat pozor na to, kam se mezi kartami s obrázky dívá, aby ostatní hráči z jeho pohledu nemohli vydedukovat, kterou kartu mají hledat.



Tomáš hraje roli Inspektora Frňáka. Dostane 8 kostek a karty s čísly směřující obrázkem dolů. Tajně se podívá na kartu: je na ní číslo 2. Znamená to, že ostatní hráči musí uhádnout hrozny (Číslo 2).

Průběh hry

Inspektor Frňákhodí **5 kostkami**. **Důležité:** kostky si nemůže vybírat, musí hodit 5 náhodnými. Poté vybereze symbolů padlých na kostkách **1 symbol**, který je podle nejdobrou nápovědou pro uhodnutí správné karty s obrázkem. Zvolenou kostku položí na kartu nápovědy s červenou šipkou.

Velmi důležité: Inspektor Frňák nesmí mluvit: ani slovo! Nemůže ani neverbálně radit, například protočením očí, zatnutím pěsti nebo jakýmkoliv jiným gestem. Stejně tak ostatní hráči také nemohou Inspektoru Frňákovi dávat najevo, zda se některá z kostek k určité kartě hodí více nebo méně. Během této fáze hry musí být mezi Inspektorem Frňákem a ostatními hráči **hrobové ticho!**

Dále ostatní hráči mezi sebou prodiskutují, co by mohl zvolený symbol na kostce znamenat, a na který obrázek by mohl poukazovat. Musí se dohodnout na tom, která **1 z karet** je podle nich ta **nesprávná**. Tuto kartu z řady odstraní a odloží ji na stranu. Zbývající karty zůstanou na původních místech.



Tomáš hodí 5 ze svých kostek. Vybere si symbol „balónky“ a položí kostku na kartu nápovědy. Ostatní hráči se pouští do diskuze a nakonec se rozhodnou odstranit parkovací automat. Skvěle, protože karta s parkovacím automatem nebyla kartou, kterou v této hře hledají!

Pokud hráči **odebrali správnou kartu** (tj. obrázková karta, kterou hledají, je stále v řadě karet), pak Inspektor Frňák znovu hází kostkami. Uchopí 4 kostky, se kterými minule hodil, a náhodně přidá 5. kostku ze zbývajících, nepoužitých kostek. Po hodu vybere **nový symbol**, který je podle něj dobrým vodítkem k nalezení správné obrázkové karty. Zvolenou kostku opět položí na kartu nápovědy s červenou šipkou.

Ostatní hráči diskutují o tom, co zvolený symbol může znamenat, a na kterou obrázkovou kartu by mohl poukazovat. Opět se musí dohodnout na **1 kartě**, o které si myslí, že je **nesprávná**. Tuto kartu odeberou z řady a odloží ji stranou. Zbývajících karty zůstávají na místě.



Tomáš opět hází 5 kostkami. Vybere si symbol „větrný mlýn“ a kostku položí na kartu nápovědy. Ostatní hráči zahajují diskuzi a nakonec se rozhodnou pro komodu. Skvěle, protože karta s komodou nebyla kartou, kterou v této hře hledají!

→ Hra pokračuje stejným způsobem. Inspektor Frňák **háží vždy 5 kostkami a 1 z nich** pokládá na kartu s nápovědou. Ostatní hráči se mezi sebou domlouvají a musí z řady

odebrat 1 kartu, která podle nich **není správnou** hledanou kartou. V ideálním případě zůstane po 4 kolech na stole ta správná karta! Gratulujeme: tým vyřešil případ a úspěšně odebral 4 nesprávné karty. Za každou odebranou kartu získává 1 bod, a celkově si tak tým připsuje 4 body.



Po 4 nápovědách (balónky, větrný mlýn, hřib, nůž) zůstává pouze karta s hrozny. Tým případ vyřešil! Získává 4 body, protože úspěšně odebral 4 karty.

Co se stane, když hráči odeberou hledanou kartu?

Pokud tým omylem odebere kartu, kterou má najít, hra **okamžitě** končí. Tým získává 1 bod za každou dobře odebranou kartu.

Všechny správně odebrané karty se během hry dávají na stranu, aby bylo počítání bodů na konci hry snazší.

Ještě jedna rada: někdy se stane, že se žádný z hozených symbolů nebude hodit. Je proto dobré sledovat, které symboly Inspektor Frňák na kartu nápovědy **nepoložil**. Pokud například Inspektoru Frňákovina kostce padne pokladnička–prasátko, a hledaná karta by měla být zvíře, pak by pokladnička prasátko bylo dobrým vodítkem. Avšak pokud Inspektor prasátko na kartu s nápovědou nepoložil, pak pravděpodobně tým kartu se zvířetem nehledá.

Další kolo

Všechny zbývající karty ze středu stolu hráči vrátí do krabičky. Do středu stolu umístí nových 5 obrázkových karet a začínají 2. kolo dle popisu výše. Inspektorem se nyní stává další hráč po směru hodinových ručiček. Hra končí po 5. kole, kdy se sečtou body za všechny správně odebrané karty a hráči zjistí, jak dobře si vedli:

0-11 bodů: Bezradný čmuchar

12 bodů: Kadet

13 bodů: Strážmistr

14 bodů: Policejní náčelník

15 bodů: Vyšetřovatel

16 bodů: FBI agent

17 bodů: Lamač kódů

18 bodů: Mezinárodní špión

19 bodů: Investigativní génius

20 bodů: Mistr detektiv