

Reinhard Staupe

# inspector Nose

... vyřeší každý případ!



7+

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

## Herní materiál



54 oboustranných 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 vyřadit vždy **jednu nesprávnou** kartu a takto to dělat až do té doby, dokud vám nezůstane pouze 1 karta... pokud možno ta správná! Váš tým odehraje pět 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** a 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 nejbližší ke kartě s nápovědou je číslo 1, karta vedle ní je číslo 2 atd. Zbývajících 20 karet s obrázky dejte stranou: 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 první kartě** (tak, aby to nikdo jiný neviděl!), a poté před sebe položí vybranou kartu s číslem lícem 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 jsou točeny lícem dolů. Tajně se podívá na kartu: je na ní číslo 2. Znamená to, že ostatní hráči musí uhádnout hrozny (Číslo 2).

## Průběh hry

Inspektor Frňák hodí **5 kostkami**. **Důležité:** kostky si nemůže vybírat, musí hodit 5 náhodnými. Poté **vybere kostku se symbolem**, který je podle něj dobrou 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!**

Ostatní hráči mezi sebou prodiskutují, co by mohl zvolený symbol na kostce znamenat, a na který obrázek by mohl poukazovat. Musí se shodnout na kartě, o které se domnívají, že **není** tou správnou kartou. Tuto kartu z řady odstraní a odloží ji stranou. Zbývající karty zůstanou na původních místech.



Tomáš hodí pěti kostkami. 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 **pátou 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 shodnout na **kartě**, o které se domnívají, že **není** tou správnou kartou. Tuto kartu odeberou z řady a odloží ji stranou. Zbývající karty zůstávají na místě.



Tomáš opět hází pěti kostkami. Vybere si symbol „větrník“ 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 **hází vždy 5 kostkami a jednu z nich** pokládá na kartu s nápovědou. Ostatní hráči se mezi sebou domlouvají a

musí z řady odebrat 1 kartu, která podle nich **není** hledanou kartou. V ideálním případě zůstane po 4 kolech na stole 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, větrník houba, 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 Frňákovi na kostce padne prasátko, a hledaná karta by měla být zvíře, pak by prasátko bylo dobrým vodítkem. Avšak pokud Inspektor prasátko na kartu s nápovědou nepo-ložil, pak pravděpodobně tým kartu se zvířetem nehledá.

## Další kolo

Všechny zbývající karty ze středu stolu hráči vrátí do krabičky. Do středu stolu umístí 5 nových obrázkových karet a začnou druhé kolo dle popisu výše. Inspektorem se nyní stává další hráč po směru hodinových ručiček. Hra končí po pátém 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: Symbolog

18 bodů: Mezinárodní špión

19 bodů: Investigativní génius

20 bodů: Mistr detektiv