

ČÍTANIE

Hneď ako prejde nadstavený čas (alebo aj skôr, ak všetci hráči nájdu vhodný úryvok), každý hľadač prečíta, čo našiel. Hľadači, ktorí nenašli nič, si otvoria knihu náhodne a prečítajú náhodný text.

VYHODNOTENIE

Zadávateľ ako hlavný rozhodca si vypočuje všetky úryvky a vyhodnotí, ktorý sa najviac hodí k zadaniu. Príslušnému hľadačovi dá za odmenu danú kartu zadania.

ZMENA ZADÁVATEĽA

Zadávateľom do ďalšieho kola sa stáva hráč po lavici aktuálneho zadávateľa. Hra pokračuje ďalej rovnakým spôsobom. Vo chvíli, keď niektorý z hráčov získa svoju druhú kartu, všetci hráči posunú svoju knihu v smere hodinových ručičiek susedovi.

KONIEC HRY

Hneď ako niektorý z hráčov nazbiera 4 (pri hre v šiestich až ôsmich hráčoch) alebo 5 kariet (pri hre v troch až piatich hráčoch), hra končí a on/a sa stáva víťazom.

VARIANTY HRY

Napínavejšia hra

Hra prebieha ako obyčajne, s nasledovnými úpravami:

1. Vhodný text hľadajú všetci vrátane zadávateľa.
2. Rozhodcom sa stáva hráč, ktorý našiel úryvok ako posledný. Ak je takých hráčov viac (napr. viac hráčov nestihlo v časovom limite nájsť vhodný úryvok), zadávateľ určí, ktorý z nich bude rozhodcom v danom kole.

Demokratické rozhodovanie (vhodné od 4 hráčov)

Hra prebieha ako zvyčajne, ale o najlepší úryvok sa hlasuje. Hlasovanie prebieha tak, že na pokyn zadávateľa všetci naraz (vrátane zadávateľa) ukážu prstom na svojho favorita. Kto získa najviac hlasov, dostane kartu zadania. V prípade remízy určí víťaza zadávateľ.

Ďalšie možnosti:

- Začnite merať čas hneď po prečítaní zadania.
- Hrajte s novinami alebo časopismi.
- Využite karty ako inšpiráciu k písaniu príbehov.
- Skúste si hru zahrať až v dvadsiatich hráčoch.

PŘINES SI SVOU KNIHU

Hra o vypůjčených větách



★ PRO 3-8 HRÁČŮ

★ OD 12 LET VĚKU

PRAVIDLA HRY

HERNÍ MATERIÁL

- 100 karet zadání
- 1 minutové přesýpací hodiny

CÍL HRY

Pokuste se co nejrychleji najít ve své knize úryvek co nejtípněji odpovídající zadání. Kdo získá jako první předepsaný počet karet, zvítězí.

PŘÍPRAVA HRY

- Každý si najde libovolnou knihu ve svém okolí, poté se všichni usadí do kruhu. Můžete hrát opravdu s jakýmkoli knihami: románem, kuchařkou, turistickým průvodcem atd. Popustte uzdu své fantazii!
- Utvořte balíček karet zadání lícem dolů a položte ho spolu s přesýpacími hodinami doprostřed vašeho kruhu.

PRŮBĚH HRY

Kdo jako poslední přečetl nějaký román, začíná – stane se prvním zadavatelem. Otočí vrchní kartu z balíčku, vybere jedno ze dvou zadání a nahlas je přečte.

HLEDÁNÍ

Všichni ostatní hráči (tzv. hľadači) se pokusí co nejrychleji najít ve své knize text vyhovující zadání. Souvislý úryvok může být libovolně dlouhý – jedno slovo, půl věty, celá věta nebo vět několik.

MÁM TO!

První hľadač, který najde vhodný úryvok, zvolá „Mám to!“ a začne pomocí přesýpacích hodin odměřovat čas. Tím oznámí ostatním hľadačům, že mají na hľadání posledních 60 vteřin.



ČTENÍ

Jakmile uběhne vyměřený čas (nebo dříve, pokud všichni hledači najdou vhodný úryvek), každý hledač přečte, co našel. Hledači, kteří nenalezli nic, otevřou svou knihu náhodně a přečtou náhodný text.

VYHODNOCENÍ

Zadavatel v roli sudího rozhodne, který z úryvků nejlépe vyhovuje zadání. Příslušnému hledači udělí jako odměnu použitou kartu zadání.

ZMĚNA ZADAVATELE

Zadavatelem pro příští kolo se stane soused po levici aktuálního zadavatele. Hra pokračuje stejným způsobem dále. V okamžiku, kdy kterýkoliv hráč získá svou druhou kartu, všichni předají svou knihu sousedovi po směru hodinových ručiček.

KONEC HRY

V okamžiku, kdy některý z hráčů nasbírá 4 (při hře v šesti až osmi hráčích) nebo 5 karet (při hře ve třech až pěti), hra končí jeho vítězstvím.

VARIANTY HRY

Napínavější hra

Hra probíhá jako obvykle, s následujícími úpravami:

1. Vhodný text hledají všichni včetně zadavatele.
2. Sudím je hráč, který našel úryvek jako poslední. Pokud je takových hráčů více (např. více hráčů nestihlo v časovém limitu najít žádný úryvek), vybere z nich sudího zadavatel.

Demokratické rozhodování (vhodné od 4 hráčů)

Hra probíhá jako obvykle, s tím, že o nejlepším úryvku se hlasuje. Hlasování probíhá tak, že na pokyn zadavatele všichni současně (včetně zadavatele) ukáží prstem na svého favorita. Kdo obdrží nejvíce hlasů, získává kartu zadání. V případě shody určí vítěze z hráčů s největším počtem hlasů zadavatel.

Další možnosti:

- Začněte měřit čas hned po přečtení zadání.
- Hrajte s novinami nebo časopisy.
- Využijte karty jako inspiraci ke psaní příběhů.
- Zahrajte si až ve dvaceti hráčích.

PRINES SI SVOJU KNIHU

Hra s požičanými vetami



★ PRE 3-8 HRÁČOV

★ OD 12 ROKOV

PRAVIDLÁ HRY

HERNÝ MATERIÁL

- 100 kariet zadání
- 1 minútové presýpacie hodiny

CIEĽ HRY

Pokúste sa vo svojej knihe čo najrýchlejšie nájsť úryvok, ktorý čo najtipnejšie zodpovedá zadaniu. Kto prvý získa predpísaný počet kariet, zvíťazí.

PRÍPRAVA HRY

- Každý si nájde ľubovoľnú knihu vo svojom okolí, potom sa všetci posadíte do kruhu. Môžete hrať s rôznymi knihami: s románom, kuchárskou knihou, turistickým sprievodcom, atď. Popustite uzdu svojej fantázii!
- Vytvorte balíček z kariet zadání. Položte ho do stredu lícom nadol spolu s presýpacími hodinami.

PRIEBEH HRY

Hru začína hráč, ktorý ako posledný prečítal román. Stáva sa prvým zadávateľom. Otočí vrchnú kartu z balíčka, vyberie jedno z dvoch zadání a nahlas ho prečíta.

HĽADANIE

Všetci ostatní hráči (tzv. hľadajúci) sa pokúsia nájsť čo najrýchlejšie vo svojej knihe text vyhovujúci zadaniu. Súvislý úryvok môže byť ľubovoľne dlhý – jedno slovo, pol vety, celá veta alebo niekoľko viet.

MÁM TO!

Prvý hráč, ktorý nájde vhodný úryvok, zvolá „Mám to!“ a začne odmeriavať čas ostatným pomocou presýpacích hodín. Ostatní tak vedia, že majú na hľadanie posledných 60 sekúnd.

