



Haba_2011629002 Kto som? – minihra

Zábavná klasická hádací hra pre 2 a viac hráčov od 5 do 99 rokov.

Ilustrácie: Yayo Kawamura

Dĺžka hry: 10 – 15 min.

Kto alebo čo som? Pekár, lev alebo dokonca kanvica? Uhádnuť to vyžaduje inteligentnú myseľ, pretože iba ten, kto kladie správne otázky a šikovne ich kombinuje môže prísť na riešenie a uchovať si čo najviac počítačích kociek. Cieľom hry je mať na konci hry čo najviac bodov.

Obsah hry: 1 čelenka, 1 magnet, 40 kariet, 10 počítačích kociek, 1 pravidlá hry.

Príprava hry

Zamiešajte všetky karty a položte ich na hromádku obrázkom dole doprostred stola. Vedľa kariet položte počítačie kocky. Pripravte si čelenku.

Priebeh hry

Hráč s najhlasnejším (a najlepším) smiechom môže začať hru. Tento hráč sa stáva prvou múdrou sovou. Všetci ostatní hráči sú rozhodcovia.

Múdra sova dostane všetky počítačie kocky. Potom si nasadí na hlavu čelenku a zavrie oči. Jeden z rozhodcov vytiahne vrchnú kartu z balíčka a pomocou magnetu ju pripevní na čelenku múdrej sovy tak, aby všetci, samozrejme, okrem múdrej sovy, obrázok dobre videli. Múdra sova teraz otvorí oči a môže začať klásť otázky, aby zistila, kto alebo čo je. Mala by klásť konkrétne ciele otázky, na ktoré môžu rozhodcovia zodpovedať jednoduchým áno alebo nie.

Príklady:

Som zvierka (predmet, hračka)?

Patrím do kuchyne (do mesta, som v tejto izbe)?

Môžete ma vypiť (zjesť, dotknúť sa ma)?

Rozhodcovia spoločne zhodnú, že odpoveď je:

- **Nie.** Bohužiaľ, to znamená, že múdra sova sa musí vzdať hracej kocky a položiť ju do škatule. Potom môže položiť ďalšiu otázku.
- **Áno.** Skvelé! Múdra sova je na dobrej ceste. Môže rovno položiť ďalšiu otázku.

Pozor:

Pokiaľ sa rozhodcovia nedokážu rozhodnúť pre odpoveď, alebo na otázku neodpovie vôbec, potom sa múdra sova nemusí vzdať žiadnej počítačej kocky a môže rovno položiť novú otázku.

Namiesto otázky môže múdra sova hádať, kto alebo čo je:

- **Mýli sa?** Musí sa vzdať počítačej kocky a potom položí novú otázku.
- **Má pravdu?** Výborne! Kolo hádania je na konci. Múdra sova získa jeden bod za každú zostávajúcu počítačiu kocku. Zapamätajte si číslo alebo si ho poznamenajte vedľa mena hráča na list papiera.

Došli vám počítačie kocky?

Pokiaľ múdrej sove dôjdu počítačie kocky, kolo hádania je na konci. Múdra sova sa môže pozrieť na svoju kartu a zistiť odpoveď, ale, bohužiaľ, nezíska žiadne body.

Nové kolo hádania

Vyberte kartu z čelenky a odstráňte ju z hry. Potom odovzdajte čelenku ďalšiemu hráčovi v smere hodinových ručičiek a nové kolo hádania môže začať.

Koniec hry

Hra končí, hneď ako si každý hráč raz zahrál múdru sovou. Víťazí hráč s najvyšším počtom bodov. Pokiaľ je výsledok nerozhodný, môže byť víťazov viac.

Tip:

Môžete tiež vymýšľať vlastné slová a zapisovať si ich alebo ich nakresliť na papier. Tie môžete pripevniť na čelenku namiesto karty.

Upozornenie: Nevhodné pre deti do 3 rokov, obsahuje malé časti, hrozí nebezpečenstvo prehltnutia alebo vdýchnutia.

agatinsvet.sk – kreatívne, drevené a didaktické hry, detské knihy a školské batohy

kamenné predajne: Bratislava – Praha 4/6/8/9/10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové