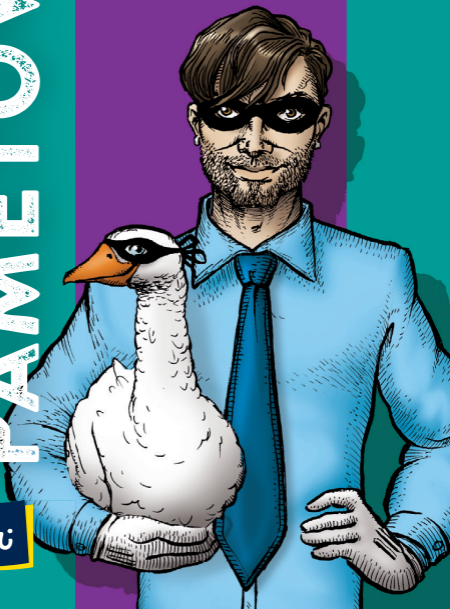


PAMĚŤOVKY

PODEZŘELÁ
HUSA

Dr. Reiner Knizia

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 „Podezřelá husa“ 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 1-5 hráčů od 8 let.

Obsah hry

- 25 karet podezřelých (5 barev, 5 typů oblečení a 5 zvířat)
- 6 karet čísel
- 5 přehledových karet
- 1 kostka s čísly
- 1 kostka se znaky
- 1 pravidla s informacemi o výzkumu paměti



Strana
s podezřelým

Zadní strana



Kostka se znaky



Kostka s čísly



Karta čísla

Přehledová karta

Princip hry

Jak přesně vypadal pachatel? Jakou barvu mělo jeho oblečení? Na stole leží karty s čísly od 1 do 6 a pod nimi je vyložených 6 karet podezřelých, které jste si předtím mohli prohlédnout a zapamatovat. Hráč, který je na tahu, hodí kostkou s čísly a kostkou se znaky. Kostka s čísly určuje číslo karty, pod kterou se hledaný podezřelý nachází, a kostka se znaky určuje znak podezřelého – tedy barvu, druh oblečení nebo zvíře, které máme jmenovat. Například: Které zvíře měl u sebe podezřelý? Pokud hráč zná správnou odpověď, získává kartu podezřelého. Každá karta podezřelého má na konci hry hodnotu jednoho bodu. Na uvolněné místo se doplní nová karta podezřelého. Tuto kartu si hráči mohou prohlédnout a snaží se zapamatovat si jeho podobu. Nabídka vyložených karet podezřelých se tedy neustále mění – tento způsob hry je velmi stimulující pro funkci mozkových buněk v čelním a temenním laloku (více se dočtete na konci pravidel).

Příprava hry

- Každý hráč obdrží **přehledovou kartu** a položí si ji před sebe lícem vzhůru.
- Obě **kostky** připravte na stůl tak, aby byly na dosah.
- **Karty s čísly** vyložte vzestupně vedle sebe, jejich počet závisí na zvoleném stupni obtížnosti viz přehled níže.
- **Karty podezřelých** zamíchejte a utvořte z nich dobírací balíček položený lícem dolů. Z tohoto balíčku vyložte vedle sebe požadovaný počet karet lícem vzhůru (viz přehled níže).



PAMĚŤOVKY

Začátečníci	Pokročilí	Zkušení	Experti
Vyložte 3 karty podezřelých a karty s čísly:	Vyložte 4 karty podezřelých a karty s čísly:	Vyložte 5 karet podezřelých a karty s čísly:	Vyložte 6 karet podezřelých a karty s čísly:
			

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

Poznámka: Každá karta podezřelého má přesně 3 znaky, ve kterých se může lišit. Na přehledových kartách najdete seznam všech znaků, které se na kartách vyskytují.



Barvy: žlutá, červená, fialová, modrá a zelená

Oblečení: motýlek, kravata, šála, klíče a pružovaná košile

Zvíře: krysa, pes, kočka, husa a papoušek

Průběh hry

Hráči se nejprve snaží zapamatovat si podezřelé a jejich znaky tak, jak nejlépe dovedou.

Přibližně po 2 minutách otočí karty podezřelých zadní (rubovou) stranou vzhůru.



Vyložené karty při hře se 6 podezřelými.



Dobírací balíček

Začíná nejmladší hráč, poté se hraje dále po směru hodinových ručiček. Hráč na tahu hodí oběma kostkami a snaží se uhodnout, který znak určenému podezřelému náleží, tedy jakou má barvu, jaké má oblečení či které má zvíře.

Hráč hodí oběma kostkami

Výsledek hodu kostkami určí pozici podezřelého (pozice pod kartami 1 až 6) a také který znak má hráč jmenovat (barva, oblečení, zvíře).

Příklad A: Na kostkách padlo číslo 3 a symbol oblečení. Otázka tedy zní: Jaké oblečení má na sobě podezřelý na pozici č. 3?

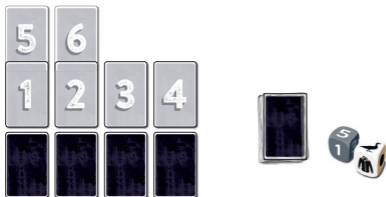


PAMĚŤOVKY

Příklad B: Na kostkách padlo číslo 2 a symbol barvy.
Otázka tedy zní: Jakou barvu má podezřelý na pozici č. 2?



Příklad C: Na kostkách padlo číslo 5 a symbol zvířete. Otázka tedy zní: Které zvíře má u sebe podezřelý na pozici č. 5?



Poznámka: Při hře s méně než 6 podezřelými jsou některé karty s čísly současně přiřazeny stejné pozici. Např. jak můžete vidět na obrázku, při hře se 4 podezřelými je podezřelý č. 1 současně č. 5. Padne-li na kostce číslo 1 nebo 5, jde o stejného podezřelého.



Hráč vysloví svůj tip

Hráč nahlas řekne svůj tip: druh oblečení, barvu či zvíře, vezme kartu hádaného podezřelého a podívá se na ni tak, aby ji ostatní hráči neviděli. Odpověděl hráč správně, nebo špatně?

Shoda: Pokud byl hráčův tip správný, ukáže uhodnutou kartu spoluhráčům a položí ji před sebe lícem nahoru, tím si vytváří balíček bodovaných karet.

Neshoda: Pokud byl hráčův tip špatný, mohou nyní po směru hodinových ručiček odpovídat ostatní hráči, kteří mají každý také jeden tip.

Pokud někdo z ostatních hráčů odpověděl správně, ostatní už nehádají a hráč, který je aktuálně na tahu, ukáže kartu ostatním hráčům. Hráč, který si tipl správně, položí uhodnutou kartu před sebe lícem vzhůru.

Pokud nikdo neodpověděl správně, karta se vyřadí ze hry a odloží do krabičky.

Pozor: *Odkryje-li hráč na tahu omylem kartu ostatním hráčům, ačkoliv tipoval špatně, získává tuto kartu automaticky hráč po jeho levici a položí si ji na svůj bodovací balíček lícem vzhůru.*

Vyložení nové karty

Na prázdné místo po odstranění kartě podezřelého položte novou kartu z balíčku lícem nahoru. Nyní mají hráči čas na to, aby se pokusili si ji zapamatovat. Následně se tato karta otočí, aby byla vidět její zadní strana. Na řadu přichází další hráč po směru hodinových ručiček, tedy ten nalevo od hráče, který naposledy házel kostkami.



PAMĚŤOVKY

Konec hry

Vyčerpáte-li balíček karet, pokračujte ve hře i když nabídka vyložených karet obsahuje prázdná místa. Hra končí ve chvíli, kdy na kostce s čísly padne číslo pozice, která neobsahuje žádnou kartu.

Nyní si hráči spočítají počet získaných karet ve svých bodovacích balíčcích. Hráč s nejvíce kartami vítězí.

Varianta pro 1 hráče

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

Vždy když hráč vysloví špatný tip, položí kartu podezřelého na samostatný „**balíček chyb**”.

Na konci hry si hráč spočítá získané karty a od nich odečte počet karet z balíčku chyb. Zapiše si na kus papíru výsledek – může tak sledovat, jak se s každou další hrou zlepšuje.

Kooperativní varianta

Hráči mohou hrát také kooperativní hru a společně se snažit získat co nejvíce karet.

Po hodu kostkami se hráči shodnou na jedné odpovědi, poté se kostkami určená karta otočí. Při správné odpovědi si hráči tuto kartu nechají a položí na svůj bodovací balíček, při špatné odpovědi položí tuto kartu na balíček chyb.

Autor

Reiner Knizia po letech strávených v Anglii žije nyní opět v Mnichově, kde vymýšlí a testuje své hry, mezi nimiž najdeme jednoduché dětské hry, ale také náročné hráčské hry.

Reiner a firma KOSMOS děkují všem testerům za spolupráci.

Máte chuť více trénovat?

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

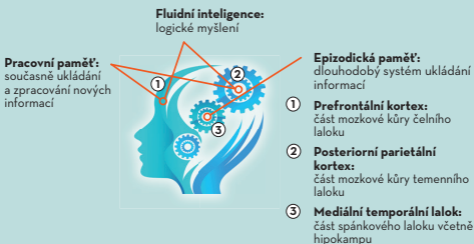


PAMĚŤOVKY

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 (současně 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