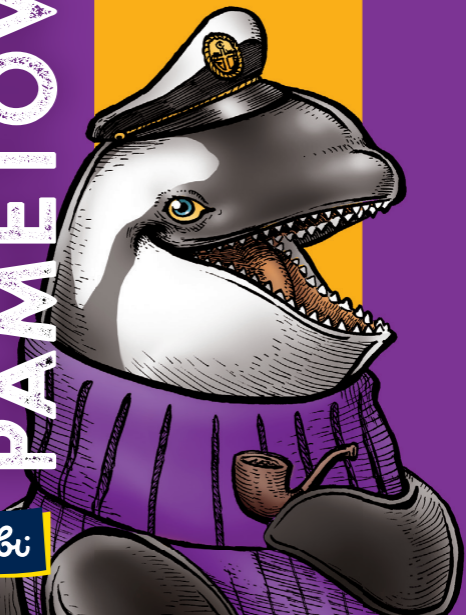


PAMĚŤOVKY

# FIALOVÁ KOSATKA

Maureen Hiron

MOZKOVNA



Albi

# PAMĚŤOVKY

## Trénujte mozek hrou 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 „Fialová kosatka“ 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 1-4 hráče od 8 let.**

## Obsah hry

- 49 karet mořských živočichů (7 motivů po 7 kartách)
- 1 pravidla hry s informacemi o výzkumu paměti
- 1 kostka



Kostka pro speciální variantu hry



Strana s obrázkem zvířete

Zadní strana

Ve hře najdete následující mořské živočichy, přičemž je každý druh v každé barvě zastoupen pouze jednou.



Sasanka



Delfin



Čtverzubec



Želva



Mořský koník



Hvězdice



Kosatka

## Princip hry

Hráči se snaží zapamatovat si mořské živočichy a barvy na kartách vyložených na stole, které se následně otočí lícem dolů. V každém kole se otočí karta z balíčku karet a hráč na tahu má za úkol najít v nabídce zakrytých vyložených karet kartu se stejným živočichem nebo stejnou barvou. Na prázdné místo po odkryté kartě se doplní nová karta z balíčku. Takto se nabídka vyložených karet živočichů 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

- Kostku v základní hře nebudete potřebovat, je určena pouze pro speciální variantu hry.
- Zvolte si stupeň obtížnosti a použijte odpovídající počet karet podle následující tabulky:

<b>Začátečníci</b>	Použijte 5 motivů v 5 barvách (celkem 25 karet). Kompletně vyřadte 2 motivy (např. všechny hvězdice a sasanky) a dejte je do krabice. Ze zbylých karet odstraňte všechny karty se dvěma libovolnými barvami (např. všechny zelené a červené karty).
<b>Pokročilí</b>	Použijte 6 motivů v 6 barvách (celkem 36 karet). Kompletně vyřadte 1 motiv (např. všechny sasanky) a dejte ho do krabice. Ze zbylých karet odstraňte všechny karty jedné libovolné barvy (např. všechny zelené karty).
<b>Zkušení</b>	Použijte všechny karty, tedy 7 motivů v 7 barvách (celkem 49 karet).

Připravené karty zamíchejte, utvořte z nich balíček a položte jej na stůl lícem dolů. Z balíčku vezměte 9 karet a odkryté (lícem vzhůru) je vyložte na stůl tak, že budou 3 řady a 3 sloupce.

# PAMĚŤOVKY

## Průběh hry

Začíná nejmladší hráč, poté se hraje dále po směru hodinových ručiček. Hráč na tahu se musí rozhodnout pro jednu z následujících akcí:



Dobírací balíček



Na stole leží 3x3 zakryté karty.

Hru začíná nejmladší hráč, poté postupně následují hráči po směru hodinových ručiček.

Hráč, který je na řadě, má k dispozici až 3 tahy, ve kterých se snaží najít karty odpovídající barvě nebo druhu mořského živočicha na otočené kartě.

## Průběh tahu

- Hráč otočí **horní kartu z dobíracího balíčku**.
- Hráč otočí **jednu z vyložených karet** a snaží se najít stejný druh živočicha nebo stejnou barvu.

### Otočil hráč správnou kartu?

Pokud se u obou otočených karet shoduje barva či druh živočicha, hráč otočil správnou kartu. Hráč si vezme správně otočenou kartu z nabídky vyložených karet, kterou právě uhodl a položí si ji lícem dolů před sebe. Tato karta má na konci hry hodnotu jednoho bodu.



Karta z balíčku Karta z nabídky  
Shoda: stejný živočich



Karta z balíčku Karta z nabídky  
Shoda: barva pozadí na kartě

### Otočil hráč nesprávnou kartu?

Pokud hráč otočil kartu, která nemá shodnou barvu či živočicha, položte odkrytou kartu z nabídky na spod dobíracího balíčku.



Karta z balíčku Karta z nabídky  
Shoda: žádná

- Bez ohledu na to, zda proběhla shoda či nikoliv, **položte na uvolněné místo v nabídce karet novou kartu z vrchu dobíracího balíčku**. Všichni hráči mají nejprve možnost si kartu zapamatovat, pak ji musí otočit lícem dolů.

# PAMĚŤOVKY

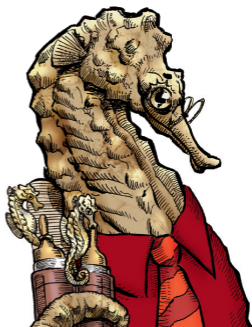
- Hráč, který na první pokus zvolil **shodnou kartu**, má nyní možnost hrát **ještě jednou**. Odkryje opět kartu z balíčku a snaží se najít shodnou kartu v nabídce atd.
- Hráčův tah končí ve chvíli, kdy nenašel shodnou kartu, nebo po třetím **za sebou jdoucím tahu**. Na řadě je **následující hráč po směru hodinových ručiček**.

**Tip:** Abyste měli přehled, kolik karet hráč na řadě získal, pokládejte získané karty před hráče. Teprve na konci jeho tahu je umístěte na jeho balíček získaných karet.

## Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy je dobírací balíček prázdný. S poslední kartou z balíčku se odehraje ještě poslední tah.

Hráči si spočítají získané karty a zapíší si jejich počet (body) někam stranou. Hraje se tolik her, kolik je hráčů, aby každý alespoň jednou začíнал. Po odehrání příslušného počtu her si sečtete body a hráč s nejvyšším počtem bodů vyhrává.



## Varianta s kostkou



V této variantě použijte speciální kostku.

Hráči si zvolí stupeň obtížnosti a podle toho připraví karty jako v běžné hře. Hraje se podle základních pravidel s následujícími změnami:

Vždy když hráč otočí kartu z balíčku, musí hodit kostkou. Kostka určí, zda hráč má za úkol mezi kartami v nabídce najít kartu se shodným živočichem nebo se shodnou barvou. V této variantě tedy nemáte na výběr mezi živočichem a barvou, ale musíte nalézt to, co vám určí kostka.

- Symbol velryby: Hráč musí k odkryté kartě v nabídce najít kartu se shodným živočichem.
- Symbol kruhu: Hráč musí k odkryté kartě v nabídce najít kartu se shodnou barvou.

Může se přihodit, že se v nabídce karet určený živočich nebo barva vůbec nevyskytuje. To je zkrátka smůla! Tak jako tak musíte jednu kartu odkrýt a nahradit novou jako obvykle.



# PAMĚŤOVKY

## Varianta pro 1 hráče

Hráč si zvolí stupeň obtížnosti a podle toho připraví karty jako v běžné hře. Hraje se podle základních pravidel s následujícími změnami:

Hráč si zvolí stupeň obtížnosti a namíchá si odpovídající balíček karet. Hra probíhá tak, jak je popsáno dříve.

Když zahraje nesprávnou kartu zvířete, odkládá se zahraná a horní karta z balíčku na stranu. Když je balíček karet prázdný, hra končí. Hráč si spočítá získané karty a karty odložené stranou, aby spočítal chyby. Karty zbylé na ruce hráč odečte od získaných karet a запиše si na kus papíru výsledek – může tak pozorovat, jak se s každou další hrou zlepšuje.





## Autorka

Maureen Hiron se narodila v roce 1942 v Londýně. Nejprve pracovala jako vedoucí oddělení her a sportu na jedné velké londýnské škole. Ve 32 letech měla vážnou nehodu a utrpěla vážná poranění mozku, kvůli nimž musela do invalidního důchodu. Jakožto skvělá hráčka Bridže se také věnovala této hře. Její mozek se pomalu zotavoval a její vysoká inteligence se jí spolu s dalšími ztracenými funkcemi mozku vrátili zpět. Maureen Hiron roku 1982 úspěšně vydala hry s krátkými pravidly a mazaným herním mechanismem. K tomu všemu ještě společně s Sheylou Bonnick z Boney M vydala hudební album.

Maureen Hiron a firma KOSMOS děkují všem testerům za spolupráci.

## Máte chuť více trénovat?

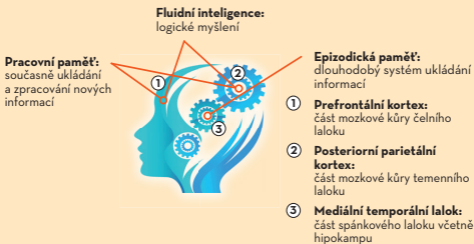
V edici Paměťovky najdete další hry, které také procvičí váš mozek.



## 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