

# To je rychlost!

## ÚVOD

Co mají společného aligátor a ponorka? Zajíc a parní vlak? Vážka a žralok? Jsou úplně jiní, a přesto se pohybují stejnou rychlostí. Věděli jste, že tenisový míček při podání je rychlejší než vrtulník? A ještě větší překvapení na vás v této hře čekají!

Abyste rozšířili své znalosti a uspokojili svou zvědavost, ponořte se do slovníku 66 motivů, které najdete v této hře: jsou to živí tvorové, vozidla nebo létající předměty.

## PRAVIDLA HRY – vytvoř řadu podle rychlosti

**Věk: od 8 let**

**Počet hráčů: 2 až 4**

**Délka hry: 20 minut**

Zamíchejte karty. Položte všechny karty na hromádku lícem dolů. Žádné karty se hráčům nerozdávají. Hráči se střídají ve směru hodinových ručiček.

Pro zahájení hry se otočí první karta z balíčku a položí se lícem nahoru na stůl.

Hráč, jehož věk je nejbližší 8 letům, je určen jako vedoucí hry pro první kolo.



**Vezme další kartu z balíčku a skryje údaj o rychlosti na spodku karty tak, že ji drží mezi palcem a ukazováčkem (jako na obrázku) a nechá hráče po své levici hádat, jak rychlý tento tvor (věc) je.**

Hráč si musí vybrat ze 3 možností:

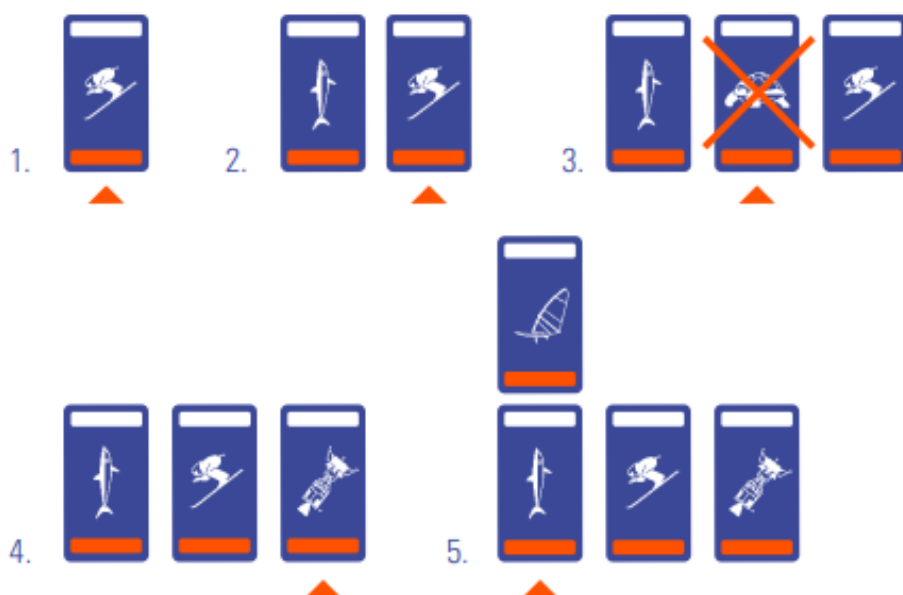
1. Domnívá se, že rychlost tvora (vozidla) na kartě je **nižší** než u některé karty, která už leží v řadě, a pak požádá vedoucího, aby ji umístil **vlevo** od dané karty.
2. Domnívá se, že rychlost tvora (vozidla) na kartě je **vyšší** než u některé karty, která už leží v řadě, a pak požádá vedoucího, aby ji umístil **vpravo** od dané karty.
3. Domnívá se, že rychlost tvora (vozidla) na kartě je **stejná** jako u některé karty, která už leží v řadě, a pak požádá vedoucího, aby ji položil **nad** danou kartu.

Na kartě pak vedoucí ukáže údaj o rychlosti. Pokud hráč odpověděl správně, karta se umístí do řady. **Pokud odpověď chybně, hráč kartu vezme a položí ji před sebe lícem nahoru.** Všichni hráči tuto kartu vidí.

Hráč, který byl právě dotazován, se do dalšího kola stává vedoucím hry. Je na něm, aby vytáhl novou kartu a nechal ji hádat svého souseda po levici. A tímto duchu se pokračuje i dál. Řada se postupně rozrůstá o každou správně umístěnou kartou.

### Příklad se čtyřmi hráči:

1. Start: Otočí se karta s lyžařem
2. Hráč, který je vedoucí v prvním kole otočí rybu. Hráč po jeho levici má 3 možnosti: položit kartu před, nad nebo za kartu, která je již na stole. Hráč se rozhodne kartu položit před první kartu. Vedoucí hry odhalí odpověď. Odpověď je správná – ryba je pomalejší, než lyžař, a tak se karta zařadí do řady.
3. Na řadě je další hráč, a u další karty má 5 možností: dát kartu s želvou před první kartu, mezi dvě karty na stole, za druhou kartu a nebo nad 2 již položené karty. Hráč se rozhodne kartu umístit mezi první a druhou kartu. Vedoucí hry odhalí odpověď, a zjistíme, že odpověď není správná. Hráč si vezme kartu a položí ji před sebe lícem nahoru.
4. Na řadě je třetí hráč, a u další karty má zase 5 možností – hráč se rozhodne umístit kartu s Apollem 11 za druhou kartu, tedy za lyžaře. Vedoucí hry odhalí odpověď – je správná, Apollo 11 je rychlejší, než lyžař. Karta zůstane v řadě.
5. Na řadě je čtvrtý hráč, a ten má 7 možností. Rozhodne se položit kartu s windsurfingem nad první kartu, kartu s rybou – a je to správná volba. Karta proto doplní řadu.



**Důležité:** Jakmile je už v řadě 12 karet, tak hráč, který právě položil 12. kartu, odstraní z řady první a poslední kartu – hra pak pokračuje dále.

### Konec hry:

- **Pro 2–3 hráče:** Jakmile má hráč před sebou pět karet (to tedy znamená pět špatných odhadů), je vyřazen. Hra pokračuje se zbývajícími hráči. Kdo zůstane ve hře jako poslední, vyhrává.
- **Pro 4 hráče:** Hráč je vyřazen, jakmile má před sebou tři karty.