

Reinhard Staupe

# inspector Nose

... vyřeší každý případ!



7+

Počet hráčů: 2-5    Věk: od 7 let    Herní doba: okolo 20 min.

## Herní materiál



54 karet s obrázky



5 karet s čísly (1-5)



1 karta nápovědy



8 kostek

### Drazí rodiče!

V této hře se vaše děti (společně s vámi) naučí napovídat a zároveň nápovědy interpretovat, kreativně přemýšlet a kombinovat. A protože hrajete spolu jako **tým**, je důležité, abyste mezi sebou prodiskutovali, co může která nápověda znamenat (Inspektor Frňák nápovědy dává, a proto s vámi diskutovat nemůže). Například raketa může znamenat „rychle“ nebo „letí“ nebo „vysoko“ nebo „technologie“ nebo „oheň“. V každém tahu musíte z 5 karet s obrázky vyhodit vždy **1 nesprávnou** kartu a takto to děláte až do té doby, dokud vám nezůstane pouze 1 karta ... pokud možno ta správná! Váš tým odehraje 5 kol. Kolik bodů dokážete nasbírat? Maximum je 20 bodů, s nimiž získáváte titul

### Mistr detektiv!

## Příprava hry

Doprostřed stolu položte obrázkem nahoru kartu nápovědy (s červenou šipkou). Karta takto zůstane až do konce hry (5 kol).



Dále ostatní hráči mezi sebou prodiskutují, co by mohl zvolený symbol na kostce znamenat, a na který obrázek by mohl poukazovat. Musí se dohodnout na tom, která **1 z karet** je podle nich ta **nesprávná**. Tuto kartu z řady odstraní a odloží ji na stranu. Zbývající karty zůstanou na původních místech.



Tomáš hodí 5 ze svých kostek. Vybere si symbol „balónky“ a položí kostku na kartu nápovědy. Ostatní hráči se pouští do diskuze a nakonec se rozhodnou odstranit parkovací automat. Skvěle, protože karta s parkovacím automatem nebyla kartou, kterou v této hře hledají!

Pokud hráči **odebrali správnou kartu** (tj. obrázková karta, kterou hledají, je stále v řadě karet), pak Inspektor Frňák znovu hází kostkami. Uchopí 4 kostky, se kterými minule hodil, a náhodně přidá 5. kostku ze zbývajících, nepoužitých kostek. Po hodu vybere **nový symbol**, který je podle něj dobrým vodítkem k nalezení správné obrázkové karty. Zvolenou kostku opět položí na kartu nápovědy s červenou šipkou.

Ostatní hráči diskutují o tom, co zvolený symbol může znamenat, a na kterou obrázkovou kartu by mohl poukazovat. Opět se musí dohodnout na **1 kartě**, o které si myslí, že je **nesprávná**. Tuto kartu odeberou z řady a odloží ji stranou. Zbývajících karty zůstávají na místě.



Tomáš opět hází 5 kostkami. Vybere si symbol „větrný mlýn“ a kostku položí na kartu nápovědy. Ostatní hráči zahajují diskuzi a nakonec se rozhodnou pro komodu. Skvěle, protože karta s komodou nebyla kartou, kterou v této hře hledají!

→ Hra pokračuje stejným způsobem. Inspektor Frňák **háží vždy 5 kostkami a 1 z nich** pokládá na kartu s nápovědou. Ostatní hráči se mezi sebou domlouvají a musí z řady

**odebrat 1 kartu**, která podle nich **není správnou** hledanou kartou. V ideálním případě zůstane po 4 kolech na stole ta správná karta! Gratulujeme: tým vyřešil případ a úspěšně odebral 4 nesprávné karty. Za každou odebranou kartu získává 1 bod, a celkově si tak tým připsuje 4 body.



Po 4 nápovědách (balónky, větrný mlýn, hřib, nůž) zůstává pouze karta s hrozny. Tým případ vyřešil! Získává 4 body, protože úspěšně odebral 4 karty.

### Co se stane, když hráči odeberou hledanou kartu?

Pokud tým omylem odebere kartu, kterou má najít, hra **okamžitě** končí. Tým získává 1 bod za každou dobře odebranou kartu.

Všechny správně odebrané karty se během hry dávají na stranu, aby bylo počítání bodů na konci hry snazší.

**Ještě jedna rada:** někdy se stane, že se žádný z hozených symbolů nebude hodit. Je proto dobré sledovat, které symboly Inspektor Frňák na kartu nápovědy **nepoložil**. Pokud například Inspektoru Frňákovina kostce padne pokladnička–prasátko, a hledaná karta by měla být zvíře, pak by pokladnička prasátko bylo dobrým vodítkem. Avšak pokud Inspektor prasátko na kartu s nápovědou nepoložil, pak pravděpodobně tým kartu se zvířetem nehledá.

## Další kolo

Všechny zbývající karty ze středu stolu hráči vrátí do krabičky. Do středu stolu umístí nových 5 obrázkových karet a začínají 2. kolo dle popisu výše. Inspektorem se nyní stává další hráč po směru hodinových ručiček. Hra končí po 5. kole, kdy se sečtou body za všechny správně odebrané karty a hráči zjistí, jak dobře si vedli:

0-11 bodů: Bezradný čmuchar

12 bodů: Kadet

13 bodů: Strážmistr

14 bodů: Policejní náčelník

15 bodů: Vyšetřovatel

16 bodů: FBI agent

17 bodů: Lamač kódů

18 bodů: Mezinárodní špión

19 bodů: Investigativní génius

20 bodů: Mistr detektiv