

PŘÍKLADY:

„Co si můžeš dát na obličej?“

Lze: Maska, karnevalová maska, pletová maska (v tomto případě je slovo pletová běžně užívaným označením masky), **nelze např.** fialová maska (je to příliš obecné označení, spojení fialová maska není běžně užívané a je vytvořené pouze pro potřeby hry).

Lze: Noviny i včerejší noviny, Reflex, Sport apod.

Lze: Úsměv i šibalský úsměv.

Obecně ale platí, že si hranici můžete stanovit sami a uznat lze vše, co si dotyčný obhájí. Případné námitky vznášejte vždy po uplynutí časového limitu.

Periodická soustava prvků

Lze vyjmenovat všechny prvky, ale také slova jako Mendělejev, věda apod.

Co je kulaté?

„Co“, znamená automaticky také „kdo“, pokud lze použít. Míč, slunce, kolo, strýc Pepa...



NÁVOD

Obsah:

- 12 písmenkových kostek
- 1 kostka POŘADÍ (s hodnotami 1, 2, P), která určuje pořadí písmenka
- 1 kostka s tečkami, která volí téma na kartičce
- 50 kartiček s 300 tématy (oranžové kartičky obsahují složitější témata a můžete je odebrat, pokud se hry účastní mladší hráči)
- 6 prázdných kartiček pro vaše témata
- 1 přesýpací hodiny (20 vteřin)
- 1 návod

Nimble [čti nimbl] znamená anglicky pohotový. A o tom je i samotná hra. Výhodu má, kdo je nejpohotovější, nejvynalézavější a dokáže si svá slova smyslučně obhájit.

Hra je určena pro 2 – 6 hráčů, jedno kolo trvá 20 vteřin, jedna hra 10 – 20 minut.

Autor hry:
MARTIN NEDERGAARD ANDERSEN

JAK NA TO?



V této variantě nepotřebujete kostku POŘADÍ.

Balíček kartiček položte doprostřed stolu lícem dolů. V každém kole hrají všichni hráči najednou, po každém kole se střídá pouze obsluhující hráč. Ten nejdříve vezme 12 písmenkových kostek a vrhne je na stůl. Poté vybere téma - hodí kostkou s tečkami a otočí vrchní kartičku. Přečte téma, které odpovídá číslu na kostce. Zároveň otočí přesýpací hodiny, čímž začíná kolo.

Všichni hráči se snaží najít vhodné slovo nebo slovní spojení (je možné používat i slovní spojení, např. pletová maska, Adéla ještě nevečeřela apod.), které má souvislost s vylosovaným tématem a začíná na jedno z písmenek na vržených kostkách (platí pouze vrchní strana). Kterýkoliv hráč může kdykoliv během kola

zhlásit slovo nebo slovní spojení a vzít si příslušnou kostku s písmenkem. Při braní kostky dbejte na to, aby kostka zůstala otočená stejným písmenkem nahoru (to je důležité pro počítání bodů).

Po uplynutí 20 vteřin (odměřených přesýpacími hodinami) kolo končí. Sečtete si body podle barev písmen na kostkách a запиšte na papír. **Červené písmeno:** 3 body, **modré písmeno:** 2 body, **černé písmeno:** 1 bod. Kostky vraťte zpět doprostřed stolu. Začíná další kolo.

Vyhrává hráč, který jako první dosáhne 50 bodů. V případě, že po konci kola získá 50 a více bodů více hráčů, vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů. Pokud mají dva nebo více hráčů stejný počet bodů, rozhoduje rozstřel (1 extra kolo), kterého se účastní jen hráči s 50 a více body.

Společnou podmínkou pro všechny varianty hry je, že hráč během celé hry nemůže zopakovat své stejné slovo nebo slovní spojení. Zároveň během jednoho kola nesmí zaznít stejné slovo nebo slovní spojení (v případě, že by chtěl slovo opakovat protihráč).



VARIANTA VOLBY

Místo hodu kostkou s tečkami si hráči po sejmutí karty sami zvolí jedno ze šesti témat (na začátku lze zvolit stejné číslo tématu pro všechna kola). Až poté otočí přesýpací hodiny a ihned hodí 12 kostek.



VARIANTA BOREC

Hledání slov, která začínají na konkrétní písmenko, může být jednoduché. Ale co když místo začátečního písmenka hledáte slova s druhým nebo posledním písmenkem? Hodte kostkou POŘADÍ, která Vám určí pořadí písmenka ve slově (1 = první písmenko ve slově, 2 = druhé písmenko ve slově a P = poslední písmenko). V případě slovního spojení je poslední písmenko posledním písmenkem celého spojení.



Máte dotazy nebo připomínky ke hře? Napadlo Vás téma, o které byste se chtěli podělit? Nebo si chcete hru rozšířit a načerpat inspiraci? Pojdte na Facebook nebo na stránku www.efko.cz/nimble

