

# Empatia

Hra, která spojuje



Hra pro 2–7 hráčů. Obsah:



## I. Základní verze

Pro tuto hru si připravte: obrázkové karty, 6 sad tipovacích karet po 6 kartách (v případě plného počtu 7 hráčů použijte i bílé karty s čísly 1–6 ze sady 12 tipovacích karet), herní plán, figurky.

V základní hře si každý hráč vezme tipovací karty 1–6 v jedné barvě. Figurku delfína stejné barvy položí na startovní pole herního plánu.

Začíná hráč, který bude mít nejdříve narozeniny. Pro snadnější orientaci v pravidlech ho budeme označovat jako »HRÁČE« a ostatní jako »SPOLUHRÁČE«. HRÁČ rozdává všem, včetně sebe, po šesti obrazových kartách (dále jen »obrázčích«). Zbytek obrázků položí na stůl jako dobírací balíček.

1. HRÁČ může v této chvíli jeden obrázek ze své ruky, který se mu zdá pro další hru nejméně vhodný, odložit vedle dobíracího balíčku a vzít si za něj jiný. HRÁČ poté svých 6 karet položí na stůl lícem dolů, bude je potřebovat až v dalším kole.
2. SPOLUHRÁČI si prohlédnou obrázky, které mají v ruce, a vyberou jeden, o němž si myslí, že se bude HRÁČI nejvíce líbit. Ten před něj položí lícem dolů. **Při hře ve dvou či třech hráčích vybírá každý SPOLUHRÁČ dva obrázky.**
3. HRÁČ počká, dokud mu obrázky nevyberou všichni SPOLUHRÁČI. Na karty se nikdo z hráčů nedívá! Pak HRÁČ lícem dolů obrázky promíchá, aby nebylo

možné odhadnout, kdo který obrázek posílal. Poté je lícem nahoru rozloží před sebe do řady. Obrázek vlevo považujeme za první v řadě.

4. SPOLUHRÁČI si prohlédnou vyložené obrázky a zkusí uhodnout, které dva se budou HRÁČI nejvíce líbit. Pak před sebe skrytě položí dvě tipovací karty s čísly odpovídajícími pozici těchto obrázků v řadě. Dospod dají číslo obrázku, který si podle nich HRÁČ vybere jako úplně nejlepší, a na něj číslo obrázku, který si vybere jako druhý v pořadí.
5. HRÁČ udělá to samé – tedy položí na stůl lícem dolů karty s číslem označujícím obrázek, který se mu líbí úplně nejvíce, a na něj položí číslo označující obrázek, který by si vybral jako druhý v pořadí.
6. Všichni otočí tipovací karty. Pak horní kartu posunou tak, aby se odhalilo číslo na spodní kartě, a započtou si body.

Příklad hry tří hráčů:



**Bodování je následující:**

- a) Za uhodnutí obrázku získává SPOLUHRÁČ 1 bod. Uhodne-li oba, získává tedy 2 body. Pokud se mu podaří určit správně pořadí obrázku, získá ještě 1 bod navíc. Nejvíce tedy může získat 4 body.
- b) SPOLUHRÁČI, jejichž karty si HRÁČ zvolil jako nejlepší, si za každou vybranou kartu připočtou navíc 1 bonusový bod.
- c) HRÁČ si započte 2 body, aby neztratil kontakt se SPOLUHRÁČI.

Všichni si doberou karty tak, aby měli šest karet v ruce. Role HRÁČE se posune o jednoho doleva.

Hra končí v kole, kdy některý z hráčů dosáhne na herním plánu políčka 30 bodů. Dopočítají se body za kolo a vyhrává ten hráč, který získal nejvíce bodů.

**Doplňkové pravidlo pro dva hráče:**

Poté, co SPOLUHRÁČ pošle HRÁČI vybrané dvě karty (bod 2), HRÁČ k nim dvě karty doplní z dobíracího balíčku. Dále hra pokračuje podle běžných pravidel.

## II. Kooperativní varianta

Pro tuto hru si připravte obrázkové karty, 1 sadu tipovacích karet po 12 kartách, 3 drahokamy, herní plán, figurky.

**Cílem je získat jako tým společně co nejvíce bodů. Podle získaného počtu bodů se z tabulky na konci pravidel dozvíte, jak dobře se znáte.**

- Na stůl se rozloží 12 obrázků tak, aby bylo jasné jejich pořadí (nejlépe tři řady po čtyřech obrázcích). Ujistěte se, že všichni hráči rozumí pořadí správně.
- Vedle nich se položí balíček tipovacích karet s čísly 1 až 12. Na startovní pole herního plánu si hráči položí jednu společnou figurku delfína.

Hráči si prohlédnou rozložené obrázky a přihlásí se hráč, který chce začínat (kterého prvního napadlo »heslo«). Heslo je dvouslovný výraz odkazující na tři vyložené obrázky. Například: »Letní podvečer«, »Dovolená snů«, »Dálky volají«, »Cesta na sever« apod. Heslo musí obsahovat právě dvě slova – předložky a spojky se nepočítají. Pozor: heslo nesmí obsahovat barvu!

ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČ si promyslí heslo a vezme si balíček tipovacích karet. Skrytě z nich vybere tři karty s čísly odkazujícími na příslušné tři obrázky vystihující heslo, přičemž důležité je i pořadí obrázků. Karty položí před sebe lícem dolů

### Příklad:

- Petr je ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČ a vymyslel heslo »Tajuplný les«, které podle něj směřuje nejvíce k obrázku č. 7, potom k obrázku č. 3 a jako k třetímu pak k obrázku č. 11.
- Připraví si z balíčku karty s čísly 7, 3 a 11, položí je skrytě lícem dolů před sebe – číslo 7 dolů, doprostřed číslo 3 a na něj číslo 11. Pak nahlas řekne heslo »Tajuplný les«.
- Martin, Jirka a Ilona si pozorně prohlédli vyložené obrázky a usoudili, že k heslu »Tajuplný les« se nejlépe dají přiřadit obrázky 7, 9 a 3. Na obrázek 7 tedy položí zelený drahokam, na obrázek 9 žlutý drahokam a na obrázek 3 červený drahokam.
- Petr odkryje karty s čísly a za toto kolo hráči na herní desce posunou figurku o 3 body (2 body za správné určení obrázku číslo 7 na prvním místě, 1 bod za určení obrázku číslo 3, ale na nesprávné pozici).
- Obrázky 3, 7 a 11 se odloží stranou a na jejich místo se položí tři nové obrázky.



Petrovy tipovací karty

(zakrytě), tak aby vespod byla karta určující obrázek, který podle jeho názoru heslo vystihuje nejvíce. Poté řekne heslo nahlas.

OSTATNÍ HRÁČI se společně dohodnou, na které tři obrázky a v jakém pořadí podle nich heslo odkazuje. Poté vezmou tři drahokamy a položí je na příslušné obrázky. Barvy drahokamů určují pořadí obrázků:

- Zelený drahokam** = obrázek, který heslo vystihuje nejvíce.
- Žlutý drahokam** = obrázek, který heslo vystihuje více než všechny ostatní, ale méně než první obrázek.
- Červený drahokam** = obrázek, který heslo vystihuje více než všechny ostatní, ale méně než první dva obrázky.

V této chvíli hráč, který vymyslel heslo, otočí karty s čísly. Poté si hráči vyhodnotí body dle následujícího klíče:

- Za správně určený obrázek i jeho pořadí získávají hráči 2 body.
- Za správně určený obrázek v nesprávném pořadí získávají hráči 1 bod.
- Pokud jste správně určili pořadí všech tří obrázků, započtete si 1 bonusový bod navíc. Nejvíce lze tedy v jednom kole posunout figurku delfína o sedm bodů.

Obrázky, na něž odkazovalo heslo, odstraňte a na jejich místo položte tři nové obrázky z balíčku.

Hráč po levici začínajícího je nyní na řadě a vymyslí nové heslo.

Partie končí po odehrání desátého kola. Čím více bodů jste dosáhli, tím lépe se znáte.

albi

### Vyhodnocení:

30 bodů	Lidem se raději vyhýbejte, víc porozumění umí projevít i pařez.
40 „	K empatii se blížíte mílovými kroky, chce to jen víc cviku.
50 „	Ke skutečné empatii máte jen krůček.
60 „	Skvěle rozumíte pocitům ostatních.
70 „	V druhých si čtete jako v otevřené knize.