

# Slovní JÍZDA

**Hráči:** 2–10    **Věk:** 12+    **Délka hry:** 25 minut

**Autor:** Jack Degnan

**Grafika:** Design Edge, Max Winter Osterhaus  
a John Kovalic

## Obsah hry

- 200 oboustranných karet se zadáním (400 zadání) v českém a slovenském jazyce
- 18 žetonů s písmeny
- 1 přesýpací hodiny
- 1 herní plán
- CZ a SK pravidla



## Cíl hry

Získat písmena a posunout je na herním plánu ven ze silnice na svoji stranu, zatímco soupeř je může posouvat zpět. Písmena se posouvají tak, že hráč nebo tým vymyslí na dané téma slovo, které obsahuje co nejvíce hracích písmen. Každý tým se snaží díky chytrému výběru slov co nejrychleji získat 8 z 18 žetonů s písmeny.

## Příprava hry

1. Hráči se rozdělí na dva týmy a sednou si proti sobě. Pokud máte lichý počet hráčů, rozhodněte se, který tým bude mít hráče navíc.
2. Herní plán se rozloží doprostřed stolu, viz. obrázek.
3. Žetony s písmeny se položí na určená políčka uprostřed herního plánu. Přesýpací hodiny si připravte po ruce k hernímu plánu.
4. Hráči se dohodnou, zda budou hrát se zelenou, nebo s modrou stranou karet. Na modré straně jsou úkoly o něco obtížnější.
5. Určete si tým, který bude začínat hru.

## Průběh hry

Oba týmy se ve svých tazích střídají. Zatímco se aktivní tým snaží sbírat body, druhý tým hlídá pomocí přesýpacích hodin čas. Když čas vyprší, vymění si týmy svou roli.

### Nejdříve je tažena karta zadání...

Na začátku tahu si aktivní tým vytáhne kartu zadání a přečte nahlas její znění. Ve stejný čas spustí druhý tým přesýpací hodiny.

### ... pak se zuřivě diskutuje...

Aktivní tým se snaží nalézt správné slovo, které odpovídá zadání na kartě a současně týmu přinese co nejvíce bodů, viz. „Povolená slova“.

### ... poté se rychle posouvají žetony s písmeny!

Jakmile se aktivní tým dohodne na jednom řešení, oznámí nahlas zvolené slovo a začne po herním plánu posouvat žetony s písmeny. Zbývá mu pouze tolik času, než se přesýpací hodiny dosypou. Hned poté končí tah aktivního týmu a na řadě je druhý tým. Viz. „Posouvání žetonů s písmeny“.

## Konec hry

Vítězí tým, který jako první získá na svou stranu 8 žetonů s písmeny.



## Je-li zpochybněno slovo nebo zápis

Pokud si tým, který není na tahu, myslí, že aktivní tým udělal chybu, může zvolené slovo zpochybnit.

Chyba může být buď špatně zvolené slovo pro příslušné téma nebo špatně odhláskované slovo.

- Budou-li pochybnosti o slovu kvůli způsobu psaní, musí být ověřeno, zda se skutečně jedná o chybu.
- Budou-li pochybnosti kvůli výběru slova, musí aktivní tým vysvětlit, proč si myslí, že je vybrané slovo správné. Poté všichni hráči hlasují, zda bude toto slovo přijato.

### V obou případech platí:

Pokud bylo o výsledném slovu pochybováno právem, jsou žetony s písmeny vráceny zpět na pozici, kde se nacházely na začátku tahu chybujícího týmu.

Pokud byla vznesena pochybnost neprávem, ztrácí pochybující tým svůj tah a aktivní tým je ihned znovu na tahu.

## Povolená slova

- Jsou povolena všechna podstatná jména, přídavná jména, slovesa (pokud se týmy společně dohodnou, je samozřejmě možné použít při hře i jiné slovní druhy).
- Řešení se musí skládat z jednoho slova.
- Je povoleno jak jednotné, tak i množné číslo, ale zvolené slovo musí odpovídat zadání. Čím více souhlásek slovo obsahuje, tím lépe!
- Písmeno CH se posouvá zvlášť jako C a H.
- Spojovníky jsou povoleny pouze pokud patří k vlastnímu jménu. Například „Frýdek-Místek“ nebo „ping-pong“.

**Tip:** Pokud se domluvíte se spoluhráči, můžete na polích, kde to český jazyk umožňuje, používat i písmena s diakritikou např. Č–Č, Ř–Ř, Š–Š, Ž–Ž.

## Odvedení pozornosti

Zábavnější bude hra tehdy, když se druhý tým bude snažit vyvést aktivní tým z rovnováhy. Během fáze diskutování se totiž soupeřící tým smí zapojit do diskuze s vlastními návrhy, které mohou být ku prospěchu nebo také ne.

Např. na téma „Barva“ může soupeřící tým navrhnout „bílá“, protože má velmi málo písmen. Nebo může navrhnout slovo „nosorožec“, což ovšem vůbec neodpovídá zadání, ale aktivní tým se třeba přestane soustředit a přijde o drahocenný čas.

## Posouvání žetonů s písmeny

Za každý výskyt písmene ve zvoleném slovu se žeton s příslušným písmenem posune o jedno pole směrem k aktivnímu týmu.

- Jakmile se posune první žeton s písmenem, tým již nesmí měnit zvolené slovo.
- Členové aktivního týmu musí zvolené slovo nahlas hláskovat a přitom pokaždé posunout žeton s příslušným písmenem vždy o jeden krok směrem k sobě.
- Žetony s písmeny smí pokaždé posouvat pouze jeden hráč z týmu.
- Tým musí celou akci stihnout v časovém limit. Může se stát, že tým vymyslel sice výborné slovo, ale stihne odhláskovat a posunout jen část písmen ze zvoleného slova.
- Když se týmu podaří posunout žeton s písmenem pryč z herního plánu, získává tento žeton pro sebe. Žetony, které se již nacházejí mimo herní plán, nemohou být posunuty zpět na herní plán!
- Získaný žeton zůstane ležet vedle herního plánu, aby bylo vždy vidět, které a kolik žetonů tým získal.



BARVA  
FARBA

## Příklad

Tým B si vybral slovo „Purpurová“.

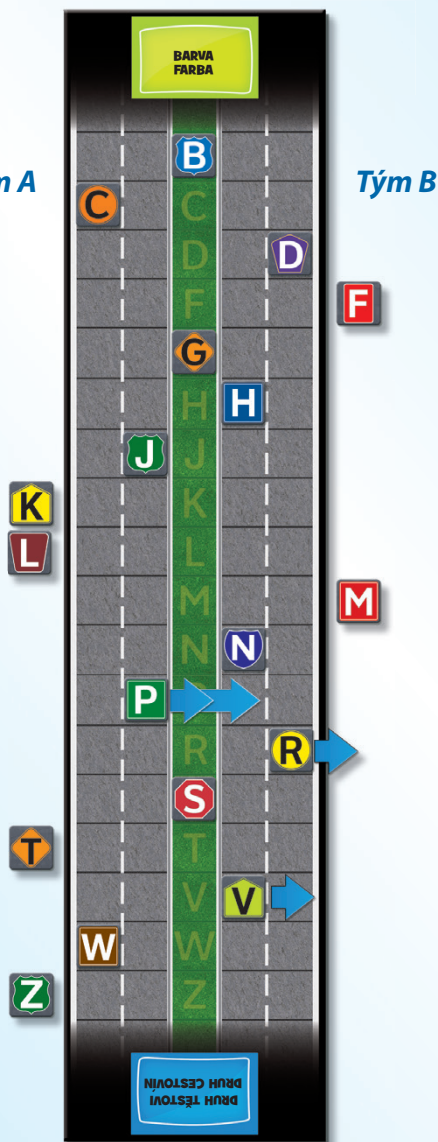
1. **P** bylo odhláskováno a žeton **P** byl posunut o jedno pole směrem k týmu B.
2. **U** bylo odhláskováno, ale žeton s písmenem U není.
3. **R** bylo odhláskováno a žeton bude posunut o jeden krok směrem k týmu B. Tím se žeton posunul ven z herního plánu a tým B jej tímto získal.
4. **P** bylo odhláskováno podruhé a žeton **P** posunut o další pole.
5. **U** se opět neposunuje.
6. **R** po odhláskování nebude znovu posunuto, protože žeton **R** je již pryč z herního plánu.
7. **O** bylo odhláskováno, ale žeton O není.
8. **V** bylo odhláskováno a žeton **V** bude posunut o jedno pole.
9. **Á** bylo odhláskováno, ale žeton Á není.

## Herní tip

Slova můžete vymýšlet i v angličtině a procvičovat si tím slovní zásobu.

Tým A

Tým B



Výrobce a distributor pro ČR:

Albi Česká republika a. s., Thámová 289/13, 186 00 Praha 8

Infolinka: +420 737 221 010, [www.albi.cz](http://www.albi.cz)