

Hledání dvojic

TIMIXESO

pravidla pro stolní hru s hledáním údajů o události

herní materiál: hrací kartičky s odděleným datumem a názvem události, jednostranné

počet hráčů: 2 až 5 hráčů

počet kartiček: doporučujeme alespoň 10 kartiček na 1 hráče

princip hry: Hráči vyhledávají dvojice kartiček - datum a název ke shodné události.

příprava hry: Na stránce zvolené časové osy [Timixi](#) si tlačítkem *Stolní hra* vytvoříte soubor s hracími kartičkami a vytisknete je. Poslední podkladovou stranu si můžete vytisknout vícekrát (podle počtu předcházejících listů s kartičkami). Zadní stranu kartiček podlepte podkladovým listem. Kartičky pak rozstříhejte každou zvlášť.

cíl hry: Každý hráč se během hry snaží zapamatovat si umístění dvojice kartiček stejné události (dvojice Událost a Datum) a postupně získat co nejvíce takto odhalených párů.

Pravidla hry

zahájení hry:

Hráči sedí kolem stolu, všechny kartičky se otočí zadní stranou nahoru - názvy a datumy událostí jsou tedy zakryté. Kartičky se promíchají a podle jejich počtu se uspořádají do pravidelné matice (např. pro 64 kartiček se zvolí rastr 8x8). Hráči se střídají v tazích ve směru hodinových ručiček.

tah:

Hráč, který je na řadě, otočí libovolné dvě kartičky (ponechává je přesně na stejném místě). Pokud obě kartičky patří stejné události, obě si vezme k sobě a může pokračovat dalším tahem. Pro kontrolu správného sestavení páru slouží kód v půlkruhu - všichni hráči si mohou ověřit, zda dvojice má stejný kontrolní kód.

V případě, že kartičky nepatří k jedné události (nemají shodný kód), hráč obě kartičky zase otočí, jeho tah končí a na řadě je další hráč.

průběh hry:

Každý hráč se snaží si zapamatovat umístění jednotlivých kartiček při vlastním tahu i při tazích protihráčů. Zároveň musí zvažovat, jaký datum odpovídá kterému názvu události a tyto dvojice odhalovat.

Hráči postupně odebírají nalezené dvojice kartiček z hrací plochy, zbývající kartičky se ponechávají na svých původních místech.

konec hry:

Ve chvíli, kdy jsou z hrací plochy odebrány všechny nalezené dvojice událostí, si hráči spočítají získané dvojice. Hráč s nejvyšším počtem získaných dvojic je vítězem hry.

poznámka:

Při skloňování slova **datum** se v systému *Timixi* řídíme doporučením *Ústavu pro jazyk český*, který pro odlišení obecné informace a časového údaje umožňuje tvary datumu, datumem apod. (viz také www.timixi.com/a/50)

v 1.1