

## HODINY – NÁVOD KE HŘE

Nejprve se podívejte na hrací desky s denním rozvrhem Julinky a Franka. Co dělají sourozenci na začátku dne a na jeho konci? Co dělají společně a co samostatně ve školce a ve škole? Co dělají dříve a co dělají později? Zkuste to nastavit hodiny jejich činností na ručičkových hodinách.

Hra má několik variant.

### **Varianta 1 - Závod s časem (2-4 hráči)**

Potřebujete: hrací desky k sobě stranou s obrázkem, 12 modrých žetonů, 12 zelených žetonů. Každý hráč si vezme jednu desku. Umístěte všechny žetony lícem nahoru do středu (hodiny jsou viditelné). Každý hráč musí co nejrychleji najít všechny žetony hodin na své desce a dát je na správná místa.

### **Varianta 2 - Sběratel hodin (2-4 hráči)**

Potřebujete: hrací desky k sobě stranou s obrázkem, 12 modrých žetonů, 12 zelených žetonů. Každý hráč si vezme jednu desku. Všechny žetony se umístí doprostřed obrácenou stranou (logo Captain Smart) nahoru.

Hra začíná tím, že nejmladší hráč otočí jeden žeton a nahlas řekne čas, který je na něm uveden a ukáže ho ostatním. Pokud žeton odpovídá hodinám na hrací desce, hráč jej umístí na příslušné místo a má ještě jeden tah.

Pokud se neshoduje - hráč žeton položí zpět a je na řadě další hráč. Stojí za to si pamatovat, kde leží žetony s časy, které máme na svých hracích deskách (přeborníci v pexesu jsou ve výhodě).

Vyhrává ten, kdo přiřadí žetony ke všem hodinám na své hrací desce.

### **Varianta 3 - Mistr pamatovák (2-4 hráči)**

Potřebujete: zadní strany hracích desek (pouze s ciferníky hodin), 12 modrých žetonů, 12 zelených žetonů.

Každý hráč položí vylosovanou desku před sebe. Všechny žetony se umístí doprostřed lícem dolů.

Hráči se střídají a otáčejí vždy jeden žeton, aniž by ho ukázali ostatním. Pokud se žeton shoduje s hodinami na jejich herní desce, umístí ho na příslušném číselníku. Pokud ne, vrátí jej zpět na místo lícem dolů. Vyhrává ten, kdo nasbírá všech šest ciferníků.

### **Možnost 4 - Nařizujeme hodiny (2 nebo více hráčů)**

Potřebujete: 12 modrých žetonů, 12 zelených žetonů a hodiny.

Všechny žetony se umístí doprostřed lícem dolů. Nejmladší hráč začíná, vezme žeton a nahlas přečte čas na něm uvedený jedním z možných způsobů (např. 7,20 nebo 19,20), ale žeton nikomu neukazuje. Úkol dalšího hráče je nastavení času na příslušném ciferníku. Pak zkontrolujeme, zda nastavení hodin odpovídá žetonu. Pokud hráč nastaví správně, vezme si žeton, pokud ne - žeton zůstává tomu, kdo hodiny zadával. Kdo nasbírá více žetonů, vyhrává. Pokud hraje více než 4 hráči, do hry se dává všech 36 žetonů (některé hodiny se budou opakovat).

### **Možnost 5 - Neviditelný strážce času (1 hráč nebo tým)**

Potřebujete: hrací desky k sobě stranou s obrázkem, 12 modrých žetonů, 12 zelených žetonů.

Hráč (tým) si vybere libovolné 2 hrací desky. Zbývající 2 hrací desky jsou pro imaginární „Neviditelnou hlídku“. Hráč (tým) umístí všechny žetony lícem dolů. Pak si vezme jeden žeton.

Pokud žeton odpovídá některému času na hrací desce, hráč si jej vezme. Pokud ne, vrátí jej „hlídce“. Hra pokračuje, dokud jedna strana nezíská 6 žetonů.