

*Babičko, dědečku...*

# JAK TO TENKRÁT BYLO?

## **PRAVIDLA HRY**

- Hra je určena pro 2–12 hráčů od 6 do 120 let.
- Každý hráč si na počátku vybere figurku a cestičku na hracím plánu, která je mu nejbližší. Svou figurku dá na políčko START. Na jednom políčku START může být i více figurek.
- Hra obsahuje karty s obrázky (modrozelené) a karty s otázkami (červené). Karty s obrázky zamíchejte a každému hráči dejte pět karet. Zbytek karet vraťte do krabice. Červené karty s otázkami zamíchejte a všechny umístěte textem dolů na jednu hromádku vedle hracího plánu nebo do jeho středu.
- Hra probíhá ve dvou fázích: **vyprávění příběhů a odpovídání na otázky.**
  - V první vyprávěcí fázi hry bude každý z hráčů vyprávět jeden nebo více příběhů, které se mu vybaví při pohledu na obrázkové karty, které má v ruce.
  - Ve druhé fázi hry se budou obracet karty červené barvy a bude se odpovídat na otázky, které se vážou k odvyprávěným příběhům.
  - Za každou správnou odpověď se hráč posune o políčko vpřed na hracím plánu. Vyhrává ten, kdo dorazí první do cíle.



## První fáze hry: vyprávění příběhů

Hráči si prohlédnou 5 svých karet s obrázkem. Každý hráč si vybere jednu kartu, která mu připomene příběh nebo vzpomínku, o které bude ostatním vyprávět.

Hra začíná u hráče, který má největší chuť vyprávět, a bude se pokračovat po směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, svou vybranou kartu všem ukáže a položí ji před sebe. Přečte téma, které je na kartě napsáno, a začne na toto téma vyprávět příběh. Mělo by se jednat o příběh, který hráč sám prožil. Příběh může být z jakékoliv doby. Čím je příběh starší a méně známý, tím je pro hru zajímavější.

Doba vyprávění jednoho příběhu není časově omezena, doporučujeme délku do 2 až 3 minut, aby hra měla spád.

Během vyprávění příběhu nebo po jeho odvyprávění se mohou spoluhráči ptát na vše, co je k příběhu zajímavé. Ale hlavně musí dobře poslouchat, bude se jim to hodit!

Po odvyprávění příběhu nechá vypravěč ležet kartu obrázkem nahoru před sebou, aby ji všichni viděli. Pokud hraje hru 2 až 5 hráčů, vezme si hráč novou kartu, aby měl zase 5 karet s obrázkem v ruce. Pokud hraje 6 a více hráčů, karty není potřeba doplňovat, protože od každého hráče zazní v této první vyprávěcí fázi jen jeden příběh.

Ve vyprávění pokračuje hráč, který je po levé ruce hráče, který dovyprávěl.

**Pokud hrají 2 hráči:** odvypráví každý střídavě tři příběhy.

**Pokud hraje 3–5 hráčů:** odvypráví každý střídavě dva příběhy.

**Pokud hraje 6–12 hráčů:** odvypráví každý pouze jeden příběh.

První vyprávěcí fáze hry končí, když všichni odvypráví své příběhy (každý hráč tedy střídavě odvypráví jeden až tři příběhy podle počtu hráčů).



## Druhá fáze hry: odpovídání na otázky

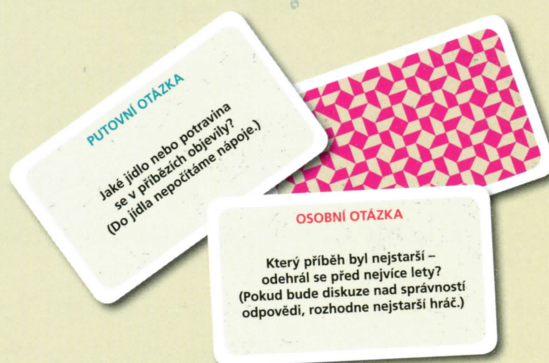
Když jsou příběhy odvyprávěny, vezme si hráč, který začínal, jednu kartu z hromádky červených karet. V balíčku jsou zamíchány dva typy otázek: osobní a putovní. Hráč všem oznámí, jaký typ otázky si vytáhl. O tom, v čem se oba typy liší, si povíme později.

Dále hráč otázku nahlas přečte a zkusí odpovědět. Odpověď hledá v odvyprávěných příbězích.

Odpovídající hráč musí vždy říct, ke kterému příběhu se jeho odpověď vztahuje – především tedy, kdo ho vyprávěl.

Na odpověď má hráč maximálně 30 sekund.

Za správnou odpověď se hráč posouvá se svou figurkou o políčko vpřed na herním plánu.





## Důležité

**Důležité pravidlo: v případě nejasností je rozhodčím ten, kdo příběh odvyprávěl. O správnosti odpovědi tedy vždy finálně rozhoduje vypravěč příběhu, a to poté, kdy si vyslechne diskuzi hráčů. Když není možné určit jednoho vypravěče příběhu, rozhoduje o správnosti odpovědi nejstarší hráč, a to opět poté, kdy si vyslechne diskuzi hráčů.**

### Jaký je rozdíl mezi osobní a putovní otázkou?

#### OSOBNÍ OTÁZKA

Jaké je nejjíznější místo, které se v příbězích objevilo?

Na osobní otázku odpovídá pouze hráč, který otázku otočil. Odpoví-li správně, posune se o políčko vpřed.

#### PUTOVNÍ OTÁZKA

Jaké zvíře v příbězích zaznělo? (Zvíře může být i pták, ryba nebo hmyz.)

V případě putovní otázky odpoví nejprve hráč, který otázku otočil. V případě více možných odpovědí uvede jen jednu, aby mohli odpovídat i další hráči. Poté odpovídají na tuto stejnou otázku po jednom i další hráči po směru hodinových ručiček, dokud se všechny odpovědi nevyčerpají. Odpověď je možné použít i z vlastního příběhu.

Když někdo neví odpověď, přichází řada na dalšího hráče v pořadí. Není možné předbíhat.

### Například:

*Když otázka zní: „Jaké zvíře v příbězích zaznělo?“. V odvyprávěných příbězích přitom zazněla slepice, kočka a pes. První hráč odpoví „pes“ a nechá odpovídat na otázku hráče po své levici. Ten řekne „slepice“ a odpovídá další hráč po levici. Ten neví, na otázku tedy odpoví další hráč v pořadí, který si vzpomene na „kočku“. Klidně se může stát, že přijde znovu řada na hráče, který již jednou odpovídal.*

Za každou správnou odpověď se hráč posouvá o políčko vpřed. Odpovědi se mohou opakovat pouze tehdy, když je každá z jiného příběhu (například: pes zazněl v jednom příběhu, ale zároveň pes zazněl i v jiném příběhu, pak lze odpověď „pes“ použít dvakrát).

Může se stát, že odpověď na otázku je „ne“, případně „žádný“. Pak se nikdo neposouvá o políčko vpřed. Hráč, který takovou otázku otočil, si pak může vzít novou otázku.

Když je otázka zodpovězena a nikdo už nemá k této otázce žádnou další odpověď, odloží se karta s otázkou do krabice.

Dále se pokračuje po směru hodinových ručiček. Další otázku z balíčku červených karet otočí hráč po levici hráče, který otáčel poslední otázku. Pozor, měl by to být hráč po levici toho, kdo poslední otáčel otázku, nikoliv toho, kdo poslední odpovídal!

Vyhrává ten hráč, který se jako první dostane do středu herního plánu.

## Tip

Pozitivním přínosem pro hru bude, když se někdo ujme role moderátora. Moderátor by měl mít dobře prostudovaná pravidla a zároveň může pomáhat mladším nebo naopak starším hráčům s vyprávěním příběhů. Například tím, že jim bude během vyprávění klást otázky typu:

- kdy a kde se příběh stal?
- co se přihodilo?
- jaký to mělo dopad na účastníka nebo účastníky příběhu?



## Herní situace, které mohou nastat

- Může se stát, že si mladší děti nebudou umět vybrat ze svých obrázkových karet příběh. Přece jen toho ještě tolik neprožily. Děti do 12 let si proto mohou jednou vyměnit až všech pět karet. Příbuzní mohou dětem s vyprávěním příběhu pomoci. Ale starší hráči by si měli potrápít paměť a na nějaký příběh si vzpomenout.
- Příběhy se vypráví na téma, které je napsáno na kartičce s obrázkem. Když je na obrázku Škoda 1000 MB a název tématu „auto“, můžu vyprávět jakýkoliv příběh spojený s jakýmkoliv autem, nikoliv přesně s tím, které je na obrázku.
- Může nastat situace, kdy vypravěč odvyprávěl příběh a ostatní hráči ho doplňovali. Odpověď na otázku se pak může ukrývat v některém z doplnění. Taková odpověď může být uznána jako správná, ale vždy záleží na rozhodnutí původního vypravěče.
- Dále se může stát, že se vypravěč rozvášní a naváže na svůj příběh dalším příběhem, který není tematicky spojen s obrázkovou kartičkou. Je-li příběh zajímavý, ostatní hráči nemusejí vypravěče zastavovat. Otázky se pak vztahují i k tomuto příběhu.
- Pokud se hráči předem nedomluví jinak, mohou se odpovědi vztahovat ke všemu, co v rámci první fáze hry zazní a je nějakým způsobem spojeno s příběhem – například, když někdo příběh vypravěče doplní, obohatí. Odpovědi se však nemohou vztahovat na věty, které s příběhy nesouvisejí, například „udělej mi kafe!“ ☺.
- Pokud hráč u putovní otázky řekne odpověď, která nebyla uznána, má ještě jeden pokus a může zkusit jinou odpověď. Pokud není ani tato odpověď uznána, pokračuje další hráč. U osobní otázky má hráč pouze jeden pokus.
- Když jedna stejná věc zazní ve více příbězích, lze ji použít vícekrát.  
*Například, když ve dvou příbězích zazní vlak a otázka bude „Jaký dopravní prostředek v příbězích zazněl?“, může jeden hráč zmínit vlak z jednoho příběhu a druhý hráč vlak z druhého příběhu.*
- Když zazní v příběhu několik různých věcí, může být každá součástí samostatné odpovědi.  
*Například, když v jednom příběhu zazní hrábě a kosa a otázka bude „Mluvilo se v příbězích o nějakém nářadí?“, může jeden hráč zmínit hrábě a druhý kosu.*
- Pokud v příběhu zazní jedna stejná věc několikrát, může být v odpovědi zmíněna pouze jednou.  
*Například, když v jednom příběhu zazní „přes most šla ovce a za ní druhá ovce“ a otázka bude „Jaké zvíře v příbězích zaznělo?“, může být ovce použita pouze jednou.*
- Může dojít k situaci, kdy vypravěč něco odvyprávěl, ale skutečná realita byla trochu jiná. Například, že se na louce pásli koně, ale ti, kteří příběh také prožili, si pamatují, že to byly krávy. V tom případě stále platí to, co vypravěč vyprávěl. Vypravěč má prostě právo se někdy i trochu mýlit ☺.
- Když někdo řekne správnou odpověď, ale špatně uvede, ve kterém příběhu zazněla, je na vypravěči daného příběhu, zda hráči povolí postoupit o políčko vpřed.
- Pokud vám nebude některé pravidlo vyhovovat, můžete si ho samozřejmě dle libosti upravit, aby se vám dobře hrálo ☺.

## Jednodušší varianta hry

V rámci zjednodušení lze vynechat zodpovídání otázek. Hra pak nebude mít soutěžní prvek, ale stále bude díky vyprávění příběhů zábavná. Karty s obrázky budou pouze inspirovat vypravěče k zajímavým a pro posluchače často neznámým příběhům. Dobré je zachovat pořadí vyprávění, například po směru hodinových ručiček, aby se do vyprávění zapojili opravdu všichni. Budete překvapeni, co všechno se můžete dozvědět.

## Varianty hry pro zkušené hráče

Chcete si ještě více potrénovat krátkodobou paměť? Nenechávejte karty s odvyprávěnými příběhy otočené obrázkem nahoru před každým vypravěčem. Dejte kartu s obrázkem hned po odvyprávění zpět do krabice. Bude pak náročnější si vzpomenout, kdo co vyprávěl.

Chcete více zapojit svou fantazii a taktické myšlení? Používejte otázky, které si sami vymyslíte.

## Seznam použitých zdrojů:

Ve hře byly použity fotografie z archivu autorky a dalších zdrojů: © ČTK (Tým ČSSR, Československo, mužstvo, reprezentace, Anton Ondruš, Ivo Viktor, Karol Dobiaš, Jozef Čapkovič, AP Carlo Fumagalli) © ČTK: MS – tým ČSSR – pohár, © ČTK: Památník sovětských tankistů – tank, Fotolia, Shutterstock, Profimedia, Ralf Roletschek / fahrradmonteur.de (Škoda Felicia), fotografie z archivu Muzea umění Olomouc (Růžena Žertová, obchodní dům Prior Pardubice, foto Zdeněk Sodoma), z archivu Muzea Policie a fotografie z archivu Martina Buryana, Romana Jandy, Petra Popeláře a Radima Řihy.

Hru vytvořila se svým týmem **Monika Kopřivová**, autorka úspěšných knih **Babičko**, **vyprávěj a Dědečku**, **vyprávěj**. Hra umožňuje jednoduchou a zábavnou formou získávat rodinné vzpomínky.