



HRA OBSAHUJE:



1 hrací plán



116 hracích karet



4 hrací figurky



1 hrací kostku



1 váček s hracími kameny s abecedou

Potrápit mozkové závity, rozvíjet fantazii, rozšířit si slovní zásobu, spojovat souvislosti tak, aby hráč splnil úkol? To je Lingolandia. Hra pro 2-8 hráčů všech věkových kategorií, kteří chtějí od hry víc. Na základě přirozené soutěživosti se hráči zdokonalí v hláskování a uvědomování si začátečního písmene každého použitého slova, rozšíří si slovní zásobu nejen v mateřském, ale i v cizím jazyce a naučí se v praxi využívat a logicky spojovat všechny poznatky, které se kdy naučili.

*V Lingolandii neexistuje pouze jedno správné řešení.
Proto je každá partie originálním dobrodružstvím.*

PŘÍPRAVA HRY

Před první hrou nalepte písmenka z archu na dřevěné tokeny.

1. Hráči rozloží hrací plochu **A**. Na vyznačená pole po obvodě umístí hrací karty lícem (obrázkem) nahoru **B**. Zbývající karty tvoří dobírací balíček a položí se lícem dolů na vyznačené místo na hrací ploše **C**.
2. Podle počtu hráčů se na políčko START postaví hrací figurky **D**. Pokud hrají více než čtyři hráči, rozdělí se do dvojic a každá dvojice bude hrát společně za jednu figurku.
3. Před začátkem hry je možné z váčku odstranit všechna písmena, s kterými hráči nechtějí hrát. Důvodem pro vyloučení některých písmen může být existence malého počtu slov na dané písmeno v jazyce, ve kterém se aktuálně hra hraje (např. při hře v češtině je vhodné vyřadit písmena X, Y, W, Q).
4. Pořadí hráčů se určí vylosováním písmene z váčku. Začíná hráč, který si vytáhne písmeno nejbližší k začátku abecedy. Ostatní hráči pokračují po směru hodinových ručiček. Hráči si prohlédnou vyložené karty a hra může začít.



PRŮBĚH HRY

První hráč v pořadí si z hracího váčku vytáhne hrací kámen s písmenem a hodí kostkou.

Pokud na kostce padlo číslo 2, 3, 4 nebo 5 – hráč hraje svoje kolo.

- Hozené číslo určuje, kolik slov začínajících daným písmenem je třeba najít na vyložených kartách. Jedna hrací karta může být v jednom tahu použita pouze na **jeden pojem nebo slovní spojení**. V jednom tahu se slova nesmí opakovat.

Každá karta v sobě ukrývá mnoho slov, kterými může být pojmenovaná. Otevírá se tak prostor pro představivost hráčů a každý hráč může svou kartu interpretovat různým způsobem. Podmínkou pro splnění úkolu je, aby pojmenování, které hráč zvolí, logicky souviselo s obrázkem na kartě.

- **Úkol je splněn tehdy**, pokud hráč označí a pojmenuje **tolik karet, kolik mu určila kostka** na začátku tahu. Pokud úkol splnil, posune svou figurku o stejný počet políček.
- **Pokud hráč úkol nesplnil** (nenašel daný počet slov), zůstává stát na místě.

Každou pojmenovanou kartu si hráč položí před sebe, aby bylo jasné, že byla použita, a to i v případě, že hráč úkol nesplnil.

Když aktivní hráč skončí s hledáním slov, mohou se v tomto tahu zapojit do hledání i ostatní hráči. V pořadí po směru hodinových ručiček může každý ze soupeřů pojmenovat jednu z karet, které zůstaly vyložené, a tak se posunout o 1 políčko vpřed.

Pokud na kostce padne speciální symbol – hraje se společné kolo

Ve společném kole mohou hledat slova na kartách **všichni hráči dohromady**. Hráči musí prstem označit a pojmenovat kartu. Pokud slovo s kartou souvisí, hráč si položí kartu před sebe. Společné kolo končí, pokud má jeden z hráčů **před sebou 3 karty**, nebo pokud hráči nemohou najít na kartách více slov. Na konci kola se každý hráč posune dopředu o tolik políček, kolik karet získal.

Po ukončení společného kola pokračuje v tahu ten stejný hráč, který házel kostkou, až pokud nedohraje svůj vlastní tah.

KONEC TAHU

Použité karty se umístí naspod dobíracího balíčku a na hrací plochu se doplní chybějící počet karet.

Použité písmeno se po skončení tahu odloží do krabice. V případě, že už ve váčku nezůstávají další písmena, váček se znovu naplní písmeny použitými.

Když hráč dohraje své kolo, pokračuje ve hře další hráč ve směru hodinových ručiček.

KONEC HRY

Vyhrává hráč, který se první dostane do cíle. Pokud se do cíle v jednom kole dostane více hráčů najednou, tak se o vítězství dělí.

VARIACE HRY

Hru je možné ozvláštnit dodatečnými pravidly v závislosti na vyspělosti hráčů.

- Lze určit časový limit pro splnění úkolu, např. 1 minuta.
- Je možné změnit jazyk hry, přičemž v případě využití cizího jazyka se klade důraz na psanou podobu slova (např. v angličtině C – cat).

PŘÍKLAD MOŽNOSTÍ SLOV SPOJENÝCH S HRACÍ KARTOU

