**Právě jste vešli do chodby, která vás zavede k profesorovi, a v ruce držíte zprávu, kterou mu musíte předat. Jenže chodba je dlouhá a úzká a z ostatních dveří může kdykoliv někdo vyjít a zastavit vás.**

**Překážkou vám tu jsou studenti a jiní profesoři, kteří se mohou znenadání v chodbě objevit. Pokud vás zastaví jiný profesor, bude od vás chtít slyšet zprávu, kterou nesete svému profesorovi. Stejně zvědavý je i zahraniční student. Ten ale *keigu* vůbec nerozumí, ještě totiž nedostudoval ani první díl *Genki*. Ze dveří může vyjít i váš spolužák. Toho vaše návštěva u profesora vůbec nezajímá, učí se totiž na zkoušku a bude po vás chtít vyřešit úkol, se kterým si neví rady.**

**Na chodbě je vždy živo, když ale budete mít štěstí, podaří se vám jí projít, aniž by vás někdo zastavil.**

**Poslední zkouškou je sdělení zprávy profesorovi. Pokud se vám podaří se před ním nezamotat do *keiga*, budete o krok blíže k úspěšnému ukončení studia!**

**Cíl hry:** Po úspěšném předání zprávy profesorovi si hráč ponechá kartičku se zprávou. Ten, kdo bude mít na konci hry největší počet karet, vyhrává.

**Procvičovaný jev:** keigo (karty se zprávami) a učivo minulého semestru (karty se cvičeními)

**Pomůcky:**

* Karty se zprávami
* Karty s úlohami od spolužáka
* Hrací kostka
* Legenda pro výsledek hodu hrací kostkou

**Příprava:**

* Hromádky karet jsou otočeny lícem dolů
* Začíná hráč, který byl nejvíce nedávno na katedře japanistiky
* Poté se jde ve směru hodinových ručiček

**Průběh hry:**

* Předat zprávu se snaží vždy jen jeden hráč, ostatní kontrolují, jestli odpovídá správně
* **1. fáze: NA CHODBĚ**
  + Hráč hodí kostkou, aby zjistil, jestli na chodbě někoho potká
  + Pokud na někoho narazí, musí správně splnit příslušný úkol, aby mohl projít dveřmi k profesorovi
  + Pokud padne 1, 2 nebo 5, úkol postav vyžaduje práci se zprávou, hráč si tedy vezme kartu z příslušné hromádky
  + Pokud padne 3 nebo 4, hráč si bere kartu z hromádky cvičení
  + Pokud padne 6, hráč automaticky postupuje k profesorovi a bere si kartu z hromádky zpráv
  + Pokud hráč odpoví správně, postupuje k profesorovi
  + Pokud hráč udělá při plnění úkolu chybu, ztratí odvahu jít za profesorem, vloží kartu dospodu příslušného balíčku a je na řadě další hráč

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Hod kostkou | Koho potkáte? | Úkol |
| 1 + 2 | Jiný profesor | Chce od vás slyšet zprávu, kterou nesete svému profesorovi. (Pozor na správné užití *keiga*!) |
| 3 + 4 | Spolužák | Vyřešte úkol, který mu dělá problém. (Úkol si vezmete z hromádky cvičení.) |
| 5 | Zahraniční student | Chce od vás slyšet zprávu, kterou nesete svému profesorovi. (Student *keigu* vůbec nerozumí, použijte prostý zdvořilostní styl.) |
| 6 | Chodba je prázdná | Vzduch je čistý, pan profesor vás už čeká. |

* **2. fáze: NA KOBEREČKU**
  + Pokud hráč předá profesorovi zprávu správně, úspěšně ukončuje své kolo a smí si ponechat kartu se zprávou.
  + Pokud je hráč neúspěšný (i.e. udělá chybu při předávání zprávy), bod nezískává. Vrací kartu dospod balíčku, ukončuje tím své kolo a na řadě je další hráč.
* **Další hráč je na řadě:**
  + Pokud předchozí hráč úspěšně ukončil své kolo získáním karty se zprávou
  + Pokud předchozí hráč neúspěšně ukončil své kolo chybováním „v chodbě“ nebo „na koberečku“
* **Hra končí** vyčerpáním karet z balíčku zpráv
* **Vítězem** je ten hráč, který správně předal nejvíce zpráv

**Týmová varianta:**

* Hráči se rozdělí do týmů
* **Záchrana v rámci týmu:**
  + V případě, že hráč správně pomůže na chodbě spolužákovi vyřešit cvičení, ponechá si kartu tohoto cvičení
  + V případě, že spoluhráč ze stejného týmu odpoví špatně, může se ho hráč pokusit zachránit v případě, že vlastní kartu cvičení
  + Hráč poté vrací kartu cvičení dospod balíčku
  + Pokud hráč správně splní spoluhráčův úkol, spoluhráč může pokračovat ve svém kole dál
* Vítězný je ten tým, jehož hráči nasbírají nejvíce bodů