

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 profesori, 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 hodů 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 <i>keiga!</i>)
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 <i>keigu</i> 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