



Zviera na zviera [SK]

Vek: 5 - 99 Počet hráčov: 2

Séria: Hry v plechovkách Kód: 305907

Trvanie hry: 15 min

Roarrr! Majstrovstvá sveta v zvieracích pyramídach sa chystajú na štart a diváci sa tešia na napínavé finále! Pri striedaní sa obaja hráči snažia čo najšikovnejšie poskladať svoje zvieratá na krokodíla a vytvoriť pyramídu.

Budte však opatrní, aby ste zabezpečili, že vaše zvieratá počas stavania nespadnú! Kto bude prvý, kto umiestni svoje zvieratá na miesto a stane sa novým majstrom sveta vo zvieracích pyramídach?

Hra rozvíja:

- Rýchlosť a súťaživosť
- Zábavnú atmosféru

Obsah balenia a príprava:

Balenie obsahuje 2 klokanov, 2 žaby, 2 kačice, 2 ježkovia, 2 motýle, 2 ľadové medvede, 1 krokodíl a 1 kocka

Hra sa najlepšie hrá na hladkom a rovnom povrchu. Vezmite si krokodíla a umiestnite ho medzi dvoch hráčov. Krokodíl bude základom vašej zvieracej pyramídy. Rozmiestnite zvyšné zvieratá tak, aby mali obaja hráči pred sebou jedno z každého druhu. Teraz sa pripraví začínajúci hráč na hádzanie.

Pravidlá hry:

Hra ide v smere hodinových ručičiek. Kto z vás vyskočí najvyššie, ako klokan, začína, hodíte kockou.

Čo ukazuje kocka?

- Jedna bodka - vezmite zviera z vašej zásoby a umiestnite ho kdekoľvek na zvieraciu pyramídu.
- Dve bodky - vezmite dve zvieratá z vašej zásoby a umiestnite ich potom jedno na druhé na pyramídu.
- Ruka - vyberte jedno zo svojich zvierat a odovzdajte ho druhému hráčovi. Ten ho musí umiestniť na pyramídu.
- Otáznik - druhý hráč si vyberie jedno z vašich zvierat, ktoré môže umiestniť na pyramídu.
- Krokodíl - vezmite jedno zo svojich zvierat a postavte ho na stôl tak, aby sa dotýkal buď nosa alebo chvosta krokodíla. Tým sa zväčší stohovateľná plocha. Od tohto bodu hry ďalej môžete na toto zviera stavať aj vy. Na dva konce krokodíla môže byť pridané iba jedno zviera. Ak sú obidve tieto pozície už obsadené, musíte zviera postaviť na vrchol pyramídy.

Platia nasledujúce pravidlá skladania

- Hráči môžu umiestňovať svoje zvieratá iba jednou rukou.
- Žiadna časť skladaného zvieratá nesmie prísť do styku so stolom. Výnimka: Ak na kocke je zobrazený krokodíl, zviera musí byť umiestnené na stole.
- Všetky zvieratá musia byť umiestnené navzájom rovnobežne. Váš ťah končí potom, čo ste umiestnili svoje zviera (zvieratá). Teraz je na rade druhý hráč, aby hodil kockou.

Čo sa stane, ak zvieratá spadnú z pyramídy na stôl?

- Ak ktorékoľvek z naskladaných zvierat spadne z pyramídy alebo ak sa celá pyramída zrúti, aktuálny ťah okamžite končí. Hráč, ktorý to spôsobil, musí z výslednej hromady vybrať dve zo zvierat. a pridajte ich do svojej zásoby. Ostatné zvieratá v kope sa potom vrátia do plechovky.
- Ak spadlo iba jedno zviera, potom je to nešťastník, ktorého si musí vziať.
- Ak samotný krokodíl spadne, jednoducho ho znova postavte.
- Držal nešťastný hráč v ruke zviera, keď sa pyramída zrútila? To sa tiež vracia späť do ponuky hráča.
- Ak zvieratá spadnú z pyramídy bez toho, aby niekto zasiahol, všetky padlé zvieratá sa vrátia do plechovky.

Záver hry:

Hra končí, akonáhle hráč úspešne umiestni svoje posledné zviera. Tento hráč vyhráva a je korunovaný Majster sveta v zvieracej pyramíde.

Sólové výzvy pre majiteľov stohovačov

Ako majster stohovania môžete vyskúšať vyobrazené zvieracie pyramídy. Používajte úplne rovnaké zvieratá a ukladajte ich na seba presne tak, ako vidíte na obrázkoch.

Máte nápad na nové pravidlá alebo ako túto hru využiť na edukatívne účely, rozvoj a precvičenie rôznych kompetencií u detí iným spôsobom? Napíšte nám! Vaše nápady sa môžu dostať do tipov pre ostatných zákazníkov. Email: kontakt@playatelier.eu.



Zvíře na zvíře [CZ]

Věk: 5 - 99

Počet hráčů: 2

Série: Hry v plechovkách Kód: 305907

Trvání hry: 15 min

Kdo nebo co jsem? Pekař, lev nebo dokonce konev? Zábavná klasická hra s hádankami.

Na výhru této hry potřebujete chladnou hlavu. Pouze ten, kdo položí správné otázky a kombinuje jejich správným způsobem, může přijít na řešení a získat co nejvíce bodů. Cílem hry je mít na konci hry co nejvíce bodů.

Hra rozvíjí:

- Rychlost a soutěživost
- Zábavnou atmosféru

Obsah balení a příprava:

Balení obsahuje 1 čelenku, 1 magnet, 40 karet, 10 počítacích kostek, návod na hru.

Zamíchejte karty a vložte je na hromadu lícem dolů do středu hrací plochy. Umístěte počítací kostky vedle karet a připravte si čelenku.

Pravidla hry:

Hráč s největším (a nejlepším) smíchem může začít hru. Tento hráč bude první moudrou sovou. Všichni ostatní hráči budou rozhodčí. Moudrá sova bere všechny počítací kostky. Pak si tento hráč nasadí na hlavu čelenku a zavře oči. Jeden z rozhodčích vytáhne vrchní kartu z balíčku a připevní ji pomocí magnetu na čelenku moudré sovy, tak aby každý, kromě samozřejmě moudré sovy, jasně viděl obrázek. Moudrá sova nyní otevírá oči a může se začít ptát otázky. Moudrá sova by měla položit pouze konkrétní cílené otázky, na které mohou rozhodčí odpovědět jednoduchým ano nebo ne.

Příklad

- Jsem zvíře (předmět, hračka)? Patřím do kuchyně (do města, sem do této místnosti)? Pili byste mě (jedli, dotýkaly se) ma?
- Řekněme, že rozhodčí rozhodnou společně, že odpověď je: Ne.
- To však bohužel znamená, že chytrá sova se musí vzdát počítací kostky a umístit ji do krabice.
- Pak může položit svou další otázku a pokud bude odpověď: Ano.
- Skvělé! Chytrá sova je na dobré cestě. A hned může položit další otázku.

Upozornění

- Pokud rozhodčí nemohou rozhodnout o odpovědi nebo pokud na otázku vůbec neodpoví, pak se moudrá sova nevzdá počítací kostky a chytrá sova může rovnou položit novou otázku.
- Namísto položení otázky, může moudrá sova často odhadnout, kdo nebo co to je: Mýlili se? Musí se vzdát počítací kostky a pak se zeptám na svou další otázku.
- Mám pravdu? Brilantní! Jedna uhodnutí karta je za námi. Moudrá sova dostane jeden bod za každou početní kostku, která jí zůstala. Zapamatujte si číslo ve své mysli, nebo si to poznamenejte vedle jména hráče.
- Došli vám počítací kostky? Pokud moudré sově dojdou počítací kostky, hádání je na konci. Chytrá sova se může podívat na svou kartu a zjistit odpověď, ale bohužel nezíská žádné body.
- A může hádat další v pořadí. Vyjměte kartu z čelenky a odložte ji na "odhazovací" balíček. Potom předejte čelenku dalšímu hráči ve směru hodinových ručiček a začněte nové kolo hádání.

Závěr hry:

Hra končí, když si každý jeden hráč zahrál moudrou sovou. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů. Pokud je skóre vyrovnané, může být vítězů i více.

Rada

Můžete také vymyslet své vlastní slova, napsat je nebo nakreslit na kousek papíru. To pak můžete připevnit na čelenku místo karty.

Máte nápad na nová pravidla nebo jak tuto hru využít pro edukativní účely, rozvoj a procvičení různých kompetencí u dětí jiným způsobem? Napište nám! Vaše nápady se mohou dostat do tipů pro ostatní zákazníky. Email: kontakt@playatelier.eu.