



Roarr Challenge [SK]

Vek: +4 Počet hráčov: 3 - 10

Séria: Rodinné hry

Kód: J02634

Trvanie hry: 15 min

Cieľom hry je vyhrať duel v napodobňovaní zvieracích zvukov!

Hra rozvíja:

- Koncentráciu
- Stimuláciu reflexu

Obsah balenia a príprava:

Balenie obsahuje 11 zvieracích zvukových žetónov, 99 kariet zvieratiek, 2 zlaté rybky, 2 Karty chameleon, 2 karty krtko, 4 karty džungle.

Rozdáme karty všetkým hráčom. Tie zostávajú lícom dole v kôpke pred každým hráčom. Pre rýchlejšiu hru môžete odstrániť určité rodiny (napr. Všetky levy alebo sovy) v závislosti od počtu hráčov. Napr. 3 hráči = 6 rôznych rodín zvierat, 4 hráči = 7 rodín, 5 hráčov = 8 rodín, 6 hráčov = 9 rodín, 7 hráčov = 10 rodín, a pre 8 hráčov používajte všetky karty.

Pravidlá hry:

Jednoduchá úroveň

Ten, kto najlepšie napodobňuje rev kráľa zvierat (t.j. leva) začína ako prvý. Tento hráč si otočí vrchnú kartu na svojej kope a umiestni ju pred seba. Každý hráč potom urobí to isté, jeden po druhom.

- Ak 2 hráči otočia tú istú kartu, musia obaja napodobniť zvuk zvierateľa na tejto karte.
- Prvý, kto napodobní správny zvuk zvierateľa je víťazom a dáva svoju kartu druhému hráčovi. Ten musí pridať túto kartu do kopy otočených kariet pred sebou. Tento hráč sa potom pokúsi zbaviť všetkých týchto kariet počas svojho ďalšieho duelu!
- Hra pokračuje ďalším hráčom, ktorý otočí novú kartu z jeho kopy.
- Víťazom hry je hráč s najmenším počtom kariet.

Použite špeciálne karty: chameleón - džungľa.

Priemerná úroveň

Každému hráčovi rozdajte žetón so „zvieracím zvukom“ lícom nadol. Každý hráč postupne odhalí svoj žetón napodobňovaním zvuku zvierateľa, potom ho položí lícom hore pred seba. Hráč, ktorý najpresvedčivejšie napodobňuje svoje zvieratko zo žetónu ide ako prvý. Tento hráč otočí hornú kartu na svojej kôpke a umiestni ju lícom hore pred ostatnými. Každý hráč potom urobí to isté, jeden za druhým.

- Akonáhle majú 2 hráči rovnakú kartu otočenú lícom nahor z ich kopy, musia napodobňovať zvuk zvierateľa svojho súpera (nie ich vlastnú, pretože by to bolo príliš jednoduché!).
- Prvý hráč, ktorý napodobní správne zvuk zvierateľa svojho súpera vyhráva kolo a odovzdáva svoju kartu svojmu súperovi. Porazený musí tieto karty pridať na hromadu lícom nahor pred ním. Tento hráč sa potom pokúsi zbaviť všetkých týchto kariet počas nasledujúceho duelu!
- Hra pokračuje ďalším hráčom, ktorý otočí novú kartu z jeho kopy.
- Víťazom hry je hráč s najmenším počtom kariet lícom hore, keď sú rozdane všetky karty.

Použite špeciálne karty: chameleón - džungľa - zlatá ryбка.

Náročná úroveň

- Pravidlá sú rovnaké ako pre strednú úroveň, tentoraz však platí „zvierací zvuk“.
- Žetón sa umiestni lícom nadol po odhalení na začiatku hry. Hráči si preto musia pamätať zvieratá ostatných hráčov!
- Mladší hráči môžu dostať možnosť si kartu otočiť a nechať ju lícom nahor.

Použite špeciálne karty: chameleón - džungľa - zlatá ryбка - krtko.

Špeciálne karty

Chameleon - umožňuje hráčovi skryť sa pred ostatnými zvieratami počas trvania kola. Tento hráč je preto v bezpečí a nebude sa musieť zúčastniť žiadnych duelov (aj keď sa iný hráč preklopí cez Chameleonovu kartu počas toho istého kola!). Chameleón tiež odstraňuje účinky krtka (pre vlastnú kôpku hráča), keď karta je v hre. Ak to je posledná karta, ktorú má hráč v kope, potom tento hráč automaticky vyhrá hru!

Džungľa - všetky zvieratá sa tam zhromaždia, aby sa zúčastnili refrénu zvieracích zvukov. Kedykoľvek hráč otočí kartu „džungľa“, kráľ zvierat (hráč s najlepšou napodobeninou leva na začiatku hry) musí signalizovať všetkým hráčom, aby súčasne odovzdali svoju vrchnú kartu z kôpky (kráľovi zvierat). Každý hráč, ktorý otočí kartu chameleóna, sa musí tiež zúčastniť.

Tí, ktorí majú identické karty, musia buď napodobniť zvuk zvierateľa, ktorý sa nachádza na oboch kartách (ak hrajú jednoduchú úroveň) alebo zvuk zvierateľa súpera (ak hrajú strednú alebo náročnú úroveň). Ak viac ako 2 hráči otočia rovnakú kartu, potom najrýchlejší hráč napodobňuje správny zvuk zvierat, komu chce dať svoju hromadu lícných kariet. Ak nie sú otočené žiadne identické karty, potom hra pokračuje normálne.

Zlatá rybka - zlatá rybka si nepamätá, ktoré zviera hráč napodobňuje, takže hráč musí zmeniť svoj zvierací zvukový žetón za nevyužitý. Tento nový žetón sa stáva zvieracím zvukom pre zvyšok hry.

Krtko - hráč, ktorý otočí túto kartu, musí tiež otočiť svoj žetón „zvieracieho zvuku“ lícom hore. Ostatní hráči (ktorí majú dobrý výhľad) si preto budú môcť ľahko spomenúť na tohto hráča aký mal zvierací zvuk. Tento hráč otočí novú kartu, aby mohlo pokračovať kolo. Krtkova karta zostáva v hre až do ďalšieho súboja so zvukmi zvierat!

Keď na vás príde rad, budete od smiechu kričať !!

Pre ešte väčšiu zábavu odporúčame hrať znova ... so zmenou zvieracích zvukov samozrejme!

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.



Roarr Challenge [CZ]

Věk: +4 Počet hráčů: 3 - 10

Série: Rodinné hry

Kód: J02634

Trvání hry: 15 min

Cílem hry je vyhrát duel v napodobování zvířecích zvuků!

Hra rozvíjí:

- Koncentraci
- Stimulaci reflexu

Obsah balení a příprava:

Balení obsahuje 11 zvířecích zvukových žetonů, 99 karet zvířátek, 2 zlaté rybky, 2 Karty chameleon, 2 karty krtek, 4 karty džungle.

Rozdáme karty všem hráčům. Ty zůstávají lícem dolů v hromádce před každým hráčem. Pro rychlejší hru můžete odstranit určité rodiny (např. Všechny lvi nebo sovy) v závislosti na počtu hráčů. Např. 3 hráči = 6 různých rodin zvířat, 4 hráči = 7 rodin, 5 hráčů = 8 rodin, 6 hráčů = 9 rodin, 7 hráčů = 10 rodin, a pro 8 hráčů použijete všechny karty.

Pravidla hry:

Jednoduchá úroveň

Ten, kdo nejlépe napodobuje řev krále zvířat (tj lva) začíná jako první. Tento hráč si otočí vrchní kartu na své kope a umístí ji před sebe. Každý hráč pak udělá totéž, jeden po druhém.

- Pokud 2 hráči otočí stejnou kartu, musí oba napodobit zvuk zvířete na této kartě.
- První, kdo napodobí správný zvuk zvířete je vítězem a dává svou kartu druhému hráči. Ten musí přidat tuto kartu do kopy otočených karet před sebou. Tento hráč se pak pokusí zbavit všech těchto karet během svého dalšího duelu!
- Hra pokračuje dalším hráčem, který otočí novou kartu z jeho kopy.
- Vítězem hry je hráč s nejmenším počtem karet.

Použijte speciální karty: chameleon - džungle.

Průměrná úroveň

Každému hráči rozdejte žeton se "zvířecím zvukem" lícem dolů. Každý hráč postupně odhalí svůj žeton napodobováním zvuku zvířete, pak ho položí lícem nahoru před sebe. Hráč, který nejpřesvědčivěji napodobuje své zvířátko ze žetonu jde jako první. Tento hráč otočí horní kartu na své hromádce a umístí ji lícem nahoru před ostatními. Každý hráč pak udělá totéž, jeden za druhým.

- Jakmile mají 2 hráči stejnou kartu otočenou lícem nahoru z jejich kopy musí napodobovat zvuk zvířete svého soupeře (ne jejich vlastní, protože by to bylo příliš jednoduché!).
- První hráč, který napodobí správný zvuk zvířete svého soupeře vyhrává kolo a předává svou kartu svému soupeři. Poražený musí tyto karty přidat na hromadu lícem nahoru před ním. Tento hráč se pak pokusí zbavit všech těchto karet během následujícího duelu!
- Hra pokračuje dalším hráčem, který otočí novou kartu z jeho kopy.
- Vítězem hry je hráč s nejmenším počtem karet lícem nahoru, když jsou rozdány všechny karty.

Použijte speciální karty: chameleon - džungle - zlatá rybka.

Náročná úroveň

- Pravidla jsou stejná jako pro střední úroveň, tentokrát však platí "zvířecí zvuk".
- Žeton se umístí lícem dolů po odhalení na začátku hry. Hráči si proto musí pamatovat zvířata ostatní hráče!
- Mladší hráči mohou dostat možnost si kartu otočit a nechat ji lícem nahoru.

Použijte speciální karty: chameleon - džungle - zlatá rybka - krtek.

Speciální karty

Chameleon - umožňuje hráči skrýt se před ostatními zvířaty během trvání kola. Tento hráč je proto v bezpečí a nebude se muset zúčastnit žádných duelů (i když se jiný hráč překlopí přes chameleonovitou kartu během téhož kola!). Chameleon také odstraňuje účinky krtek (pro vlastní hromádku hráče), kdy karta je ve hře. Pokud to je poslední karta, kterou má hráč v kupce, pak tento hráč automaticky vyhraje hru!

Džungle - všechna zvířata se tam shromáždí, aby se zúčastnili refrénu zvířecích zvuků. Kdykoliv hráč otočí kartu "džungle", král zvířat (hráč s nejlepší napodobeninou lva na začátku hry) musí signalizovat všem hráčům, aby současně předali svou vrchní kartu z hromádky (králi zvířat). Každý hráč, který otočí kartu chameleona, musí také zúčastnit.

Ti, kteří mají identické karty, musí buď napodobit zvuk zvířete, který se nachází na obou kartách (pokud hrají jednoduchou úroveň) nebo zvuk zvířete soupeře (pokud hrají střední nebo náročnou úroveň). Pokud více než 2 hráči otočí stejnou kartu, pak nejrychlejší hráč napodobuje správný zvuk zvířat, komu chce dát svou hromadu lícních karet. Pokud nejsou otočeny žádné identické karty, pak hra pokračuje normálně.

Zlatá rybka - zlatá rybka si nepamatuje, které zvíře hráč napodobuje, takže hráč musí změnit svůj zvířecí zvukový žeton za nevyužitý. Tento nový žeton se stává zvířecím zvukem pro zbytek hry.

Krtek - hráč, který otočí tuto kartu, musí také otočit svůj žeton "zvířecího zvuku" lícem nahoru. Ostatní hráči (kteří mají dobrý výhled) si proto budou moci snadno vzpomenout na tohoto hráče jaký měl zvířecí zvuk. Tento hráč otočí novou kartu, aby mohlo pokračovat kolo. Krtkova karta zůstává ve hře až do dalšího souboje se zvuky zvířat!

Když na vás přijde řada, budete smíchy křičet !!

Pro ještě větší zábavu doporučujeme hrát znovu ... se změnou zvířecích zvuků samozřejmě!

*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.*