

Hra pro 2–4 hráče od 5 let

Herní materiál:

- 1 herní plán
- 8 karet s úkoly (zelených)
- 24 karet s předměty (žlutých)
- 4 figurky
- 1 bodová kostka

Pomozte Mickeymu a jeho kamarádům najít ztracené myškověci. Při jednoduché a rychlé hře si procvičíte paměť a kombinační schopnosti. Pohybem figurky v libovolném směru a zapamatováním obrázků můžete ovlivnit výsledek.

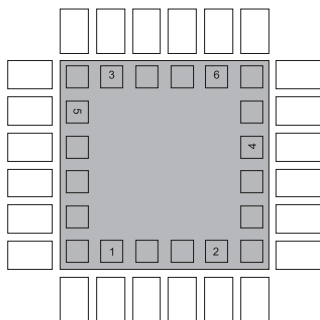
Cíl hry

Spíš jako první svůj úkol. Najdi tři předměty podle zadání na kartě, řekni co mají společného a máš vyhráno.

Příprava hry

Herní plán rozložte mezi hráče. Z balíčku oddělte karty s úkoly (se zeleným rubem), zamíchejte je a rozdejte každému hráči 2 karty (při hře 2 hráčů dostane každý hráč 3 karty). Nevyužitě úkoly vraťte zpět do krabice.

Poté si hráči své úkoly dobře prohlédnou, aby věděli, jaké předměty mají hledat. Karty s úkoly položí tak, aby pro ostatní hráče zůstaly utajené. Nakonec dobře zamíchejte zbývající karty (se žlutým rubem) a rozmístěte je rubem nahoru kolem herního plánu tak, jak ukazují obrázek.



Pravidla hry

Hru začíná nejmladší hráč. Hodí kostkou a postaví svoji figurku na políčko označené číslem, které mu padlo. Postupně umístí na herní plán figurky ostatní hráči. Hráči se ve hře střídají po směru hodinových ručiček. Pokud na čísla, které hráči padlo, již někdo stojí, hází kostkou tak dlouho, dokud se mu nepodaří umístit figurku na volné políčko.

Poté, co všichni hráči umístí své figurky na herní plán, začíná hra. Hráč, který je na řadě, posune svoji figurku podle hodů kostkou na volné políčko v libovolném směru. Přitom musí vždy posunout figurku přesně o číslo, které mu padlo. V případě, že ani v jednom směru není volné pole, hází znovu kostkou.

Příklad: Pokud hráči padla 4 a v obou směrech ve vzdálenosti 4 polí od jeho figurky někdo stojí, nezbude mu než házet znovu.

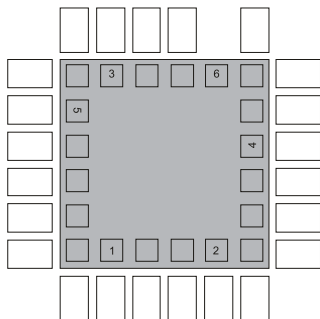
Hráč poté otočí kartu ležící u políčka, na kterém ukončil svůj tah tak, aby ji viděli všichni hráči. Pokud hráč skončil svůj tah na rohovém poli, může si vybrat, kterou ze dvou karet otočí.

Pokud je na kartě předmět, který hráč hledá, ihned si kartu vezme. V případě, že se mu předmět nehodí, otočí kartu zpět rubem nahoru a ve hře pokračuje další hráč. Získané

karty si hráči drží v ruce nebo je položí před sebe na stůl tak, aby na ně ostatní hráči neviděli.

Volný pohyb po herním plánu

Během hry hráči postupně získávají možnost volného pohybu po herním plánu. Jakmile některý z hráčů odebere kartu ležící vedle políčka s číslem, získávají všichni hráči možnost přesunout svoji figurku na libovolné políčko ve hře, pokud jim na kostce padne toto číslo. **Příklad:** *Hráč odebere kartičku od políčka s číslem 6, jak ukazuje obrázek. Od příštího hodu až do konce hry můžou všichni hráči vždy, když hodí 6 přemístit svoji figurku na libovolné políčko. Totéž platí po odebrání karet u ostatních čísel.*



Díky tomuto pravidlu se hráči snadno dostanou ke kartičce s předmětem, který hledají. Výhodu přitom mají hráči, kteří si dokázali zapamatovat předměty na kartách, které v průběhu hry otočili spoluhráči.

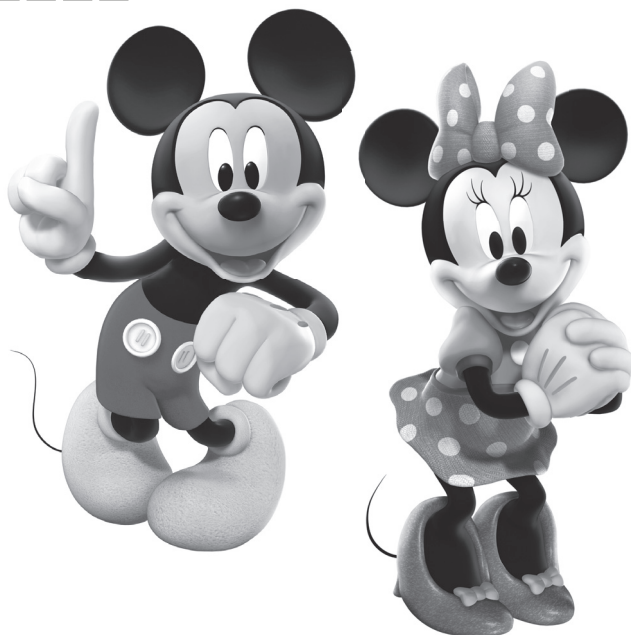
Konec hry

Hra končí, jakmile první hráč splní jeden ze svých úkolů. To znamená, že získá tři karty s předměty, které jsou vyobrazené na jeho kartě s úkolem. Hráč poté ukáže karty spoluhráčům a řekne, co mají předměty společného.

Doporučení pro rodiče a pedagogy

Každé zadání a k němu příslušná skupina 3 karet má jednotné téma (např.: stromy, ovoce, nářadí,...), postavičku z Mickeyho klubíku a barvu.

Po skončení samotné hry si můžete s dětmi povídat o tom, co mají předměty společného. Přitom si můžete vymýšlet i svoje vlastní zadání. **Příklad:** *Zkuste najít předměty, které jsou kulaté? Posbírejte všechny červené předměty. Jistě najdete i další možnosti.*



Hra pre 2–4 hráčov od 5 rokov

Herný materiál:

- 1 herný plán
- 8 kariet s úlohami (zelených)
- 24 kariet s predmetmi (žltých)
- 4 figúrky
- 1 bodová kocka

Pomôžte Mickeymu a jeho kamarátom nájsť stratené myškovce. Pri jednoduchej a rýchlej hre si precvičíte pamäť a kombinačné schopnosti. Pohybom figúrky v ľubovoľnom smere a zapamätaním obrázkov môžete ovplyvniť výsledok.

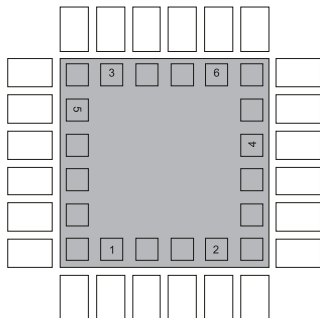
Cieľ hry

Spíň ako prvý svoju úlohu. Nájdi tri predmety podľa zadania na karte, povedz čo majú spoločné a máš vyhrať.

Príprava hry

Herný plán rozložte medzi hráčov. Z balíčka oddelíte karty s úlohami (so zeleným rubom), zamiešajte ich a rozdajte každému hráčovi 2 karty (pri hre 2 hráčov dostane každý hráč 3 karty). Nevyužitú úlohu vráťte späť do krabice.

Potom si hráči svoje úlohy dobre prehladnu, aby vedeli, aké predmety majú hľadať. Karty s úlohami položte tak, aby pre ostatných hráčov zostali utajené. Nakoniec dobre zamiešajte zostávajúce karty (so žltým rubom) a rozmiestnite ich rubom hore okolo herného plánu tak, ako ukazuje obrázok.



Pravidlá hry

Hru začína najmladší hráč. Hodí kockou a postaví svoju figúrku na políčko označené číslom, ktoré mu padlo. Postupne umiestni na herný plán figúrky ostatní hráči. Hráči sa v hre striedajú po smere hodinových ručičiek. Ak na čísla, ktoré hráčovi padlo už niekto stojí, hádže kockou tak dlho, kým sa mu nepodarí umiestniť figúrku na voľné políčko.

Potom, čo všetci hráči umiestnia svoje figúrky na herný plán, začína hra. Hráč, ktorý je na rade, posunie svoju figúrku podľa hodu kockou na voľné políčko v ľubovoľnom smere. Pritom musí vždy posunúť figúrku presne o číslo, ktoré mu padlo. V prípade, že ani v jednom smere nie je voľné pole, hádže znova kockou. **Priklad:** Ak hráčovi padla 4 a v oboch smeroch vo vzdialenosti 4 políčok od jeho figúrky niekto stojí, nezostane mu nič iné ako hádzať znova.

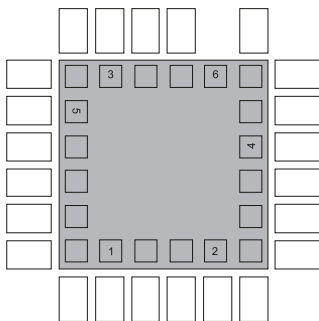
Hráč potom otočí kartu ležiacu pri políčku na ktorom ukončil svoj ťah tak, aby ju videli všetci hráči. Ak hráč skončil svoj ťah na rohovom poli, môže si vybrať, ktorú z dvoch kariet otočí.

Ak je na karte predmet, ktorý hráč hľadá, ihneď si kartu vezme. V prípade, že sa mu predmet nehodí, otočí kartu späť rubom hore a v hre pokračuje ďalší hráč. Získané karty si hráči držia v ruke alebo ich položia pred

seba na stôl tak, aby na ne ostatní hráči nevideli.

Voľný pohyb po hernom pláne

Počas hry hráči postupne získavajú možnosť voľného pohybu po hernom pláne. Hneď ako niektorý z hráčov odoberie kartu ležiacu vedľa políčka s číslom, získavajú všetci hráči možnosť presunúť svoju figúrku na ľubovoľné políčko v hre, ak im na kocke padne toto číslo. **Príklad:** Hráč odoberie kartičku z políčka s číslom 6, ako ukazuje obrázok. Od ďalšieho hodu až do konca hry môžu všetci hráči vždy, keď hodí 6 premiestniť svoju figúrku na ľubovoľné políčko. To isté platí po odobratí kariet u ostatných čísiel.



Vďaka tomuto pravidlu sa hráči ľahko dostanú ku kartičke s predmetom, ktorý hľadajú. Výhodu pritom majú hráči, ktorí si dokázali zapamätať predmety na kartách, ktoré v priebehu hry otočili spoluhráči.

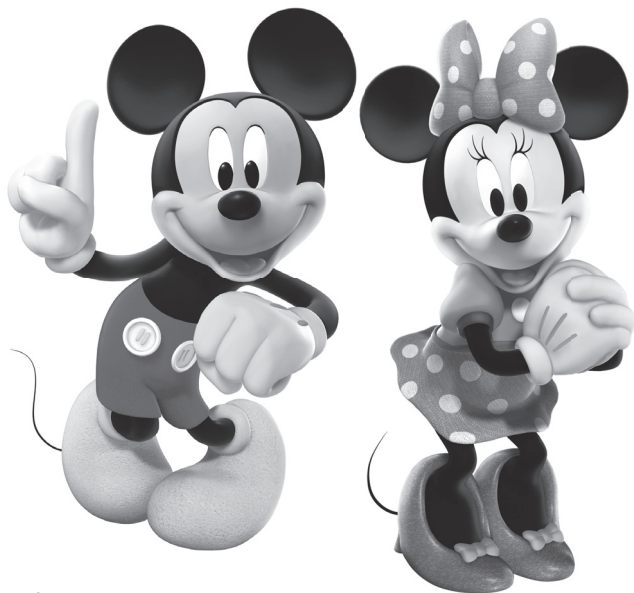
Koniec hry

Hra končí, hneď ako prvý hráč splní jednu zo svojich úloh. To znamená, že získa tri karty s predmetmi, ktoré sú vyobrazené na jeho karte s úlohou. Hráč potom ukáže karty spoluhráčom a povie, čo majú predmety spoločné.

Odporúčania pre rodičov a pedagógov

Každé zadanie a k nemu príslušná skupina 3 kariet má jednotnú tému (napr.: stromy, ovocie, náradie, ...), postavičku z Mickeyho klubíka a farbu. Po skončení samotnej hry si môžete s deťmi rozprávať o tom, čo majú predmety spoločné. Pritom si môžete vymýšľať aj svoje vlastné zadanie.

Príklad: Skúste nájsť predmety, ktoré sú guľaté. Pozbierajte všetky červené predmety. Iste nájdete aj ďalšie možnosti.



Dino Toys

K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz