

SCHOVKA

CS

Hra pro: 2–6 hráčů

Věk: od 3 let

Délka hry: 15 minut

Hra obsahuje:

1 herní plán

24 kartonových kartiček zvířátek

Před pikolou za pikolou nikdo nesmí stát nebo nebudu hrát! Zvířátka si v lese hrají na schovku a hledají ty nejlepší úkryty. Dokážete je všechny najít? Schovka je určená hráčům od tří let a nabízí několik variant obtížnosti pro různě staré děti. Při schovávání a hledání roztomilých zvířátek si děti trénují paměť, postřeh a základy taktického uvažování.

Cíl hry:

Nasbírat co nejvíce kartiček zvířátek.

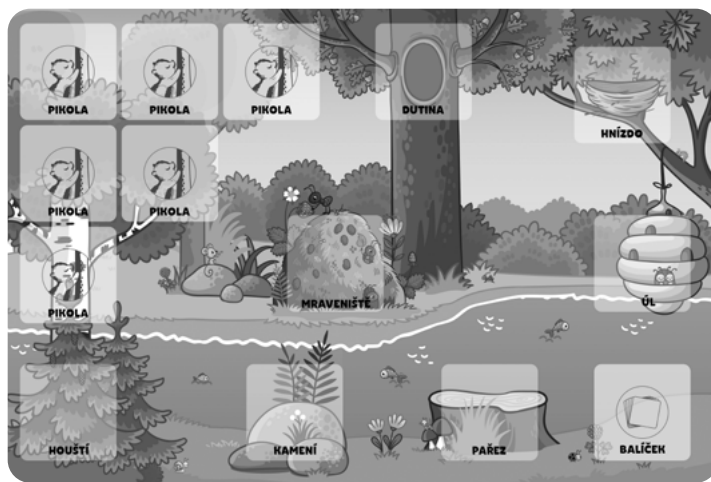
Základní pravidla:

Hra se hraje na kola. Kol je tolik, kolik je hráčů ve hře.

Herní plán rozložte na stůl.

Začíná hráč, který bude mít nejdříve narozeniny. Bude jako první pikat.

Pikající hráč vybere šest žlutých kartiček zvířátek. Ty umístí obrázkem nahoru na startovní políčka označená jako **PIKOLA**. Všechny modré kartičky zvířátek promíchá a položí je na pole označené jako **BALÍČEK**. Pak otočí kartičky na startovních polích obrázkem dolů. Libovolně přesune jednotlivé žluté kartičky ze startovních polí na schovávací pole (DUTINA, HNÍZDO, MRAVENIŠTĚ, ÚL, HOUŠTÍ, KAMENÍ, PAŘEZ) na herním plánu. Jedno pole zůstane neobsazené.



Nyní postupně hrají všichni hráči. Nejprve ten po levici pikajícího, pak se postupně ve směru hodinových ručiček střídají. Hráč, který je na tahu, otočí modrou kartičku se zvířátkem z balíčku. Pak zkusí stejné zvířátko (na žluté kartičce) najít schované na herním plánu. Pokud ho najde, dvojici si nechá. Pokud ne, vrátí modrou kartičku dospod dobíracího balíčku a žlutou položí obrázkem dolů na libovolné volné schovávací pole herního plánu.

Pokud si hráč lízne kartičku se zvířátkem, o němž si myslí, že není aktuálně schované, řekne to ostatním, položí ji obrázkem před sebe a lízne si druhou. Pak zkusí najít druhé otočené zvířátko. Po-

kud ho najde, dvojici si nechá. Pokud ne, vrátí modrou kartičku dospod dobíracího balíčku a žlutou položí obrázkem dolů na libovolné volné schovávací pole herního plánu.

Pokud si hráč myslí, že i druhé zvířátko není schované, i druhou kartičku si nechá položenou obrázkem nahoru před sebou. Poté může prohodit pozice dvou žlutých kartiček na herním plánu. Tím jeho tah končí.

Pozor! Vyřadí-li někdo takto zvířátko, které je ve skutečnosti schované, na závěr kola si ubere dva body.

Podle stejných pravidel hrají další hráči, dokud nejsou nalezena všechna schovaná zvířátka. Když jsou všechna zvířátka nalezena, spočítají si hráči získané karty a zapíšou si na papír odpovídající počet bodů (papír a tužka nejsou součástí hry).

Tím končí jedno kolo hry.

Roli pikajícího převezme další hráč po levici. Hraje se tolik kol, aby každý pikal jednou (ve dvou a třech hráčích se lze dopředu domluvit na tom, že každý hráč bude pikat dvakrát).

Vyhrává hráč, který má na konci nejvíce bodů.

Možná zjednodušení:

Pikající hráč vybírá menší počet zvířátek.

Pikající hráč rozloží kartičky zvířátek odkrytě (obrázkem nahoru) na pole, kde se schovají. Až poté je otočí obrázkem dolů. To může doplnit tím, že říká, kam se zvířátko schovává.

Pikající hráč připraví na dobírací „balíček“ jen obrázky zvířátek, která jsou schovaná.

Možná ztížení:

Pikající hráč po otočení karet na PIKOLE dvě libovolné karty prohodí, než je přesune na schovávací pole na herním plánu. To může udělat několikrát (dle dohody).

Pikající hráč po přesunutí karet na schovávací pole na herním plánu dvě libovolné karty prohodí. To může udělat několikrát (dle dohody).

Pikající hráč po přesunutí karet na schovávací pole na herním plánu přesune libovolnou kartou na volné místo. To může udělat několikrát (dle dohody).

Pokud chcete procvičit i jiný typ paměti než vizuální, můžete zkusit hrát slovní variantu.

Slovní varianta

Když pikající hráč schovává vybraná zvířátka, ostatní hráči mají zavřené oči.

Pikající hráč jim říká, kam se které zvířátko schovalo.

Například: „Ježek se schoval do houští.“

Zbytek partie se hraje stejně jako základní varianta.

SCHOVKA

SK

Hra pre: 2 – 6 hráčov

Vek: od 3 rokov

Dĺžka hry: 15 minút

Hra obsahuje:

1 hrací plán

24 kartónových kartičiek zvieratiek

Pred pikolou za pikolou nikto nesmie stáť lebo nebudem hrať! Zvieratká sa v lese hrajú na schovávačku a hľadajú tie najlepšie úkryty. Dokážete ich všetky nájsť? Schovávačka je určená hráčom od troch rokov a ponúka niekoľko variantov náročnosti pre rôzne staré deti. Pri schovávaní a hľadaní roztomilých zvieratiek si deti trénujú pamäť, postreh a základy taktického uvažovania.

Cieľ hry:

Nazbierať čo najviac kartičiek zvieratiek.

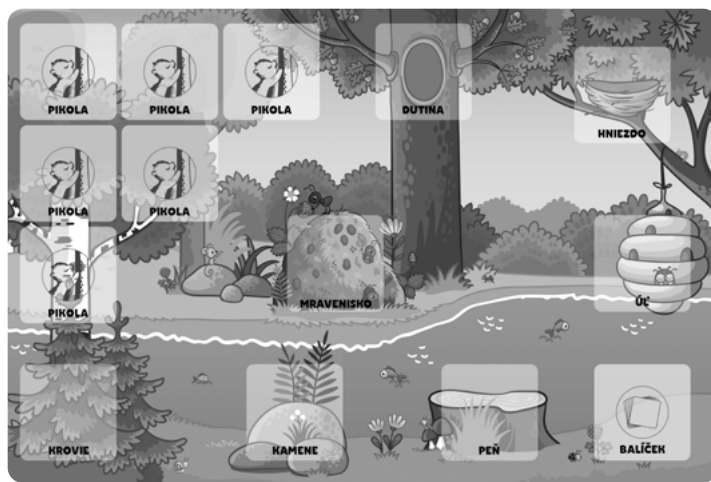
Základné pravidlá:

Hra sa hrá na kolá. Kôl je toľko, koľko je hráčov v hre.

Hrací plán rozložte na stôl.

Začína hráč, ktorý bude mať najskôr narodeniny. Bude ako prvý pikať.

Pikajúci hráč vyberie šesť žltých kartičiek zvieratiek. Tie umiestni obrázkom hore na štartové políčka označené ako **PIKOLA**. Všetky modré kartičky zvieratiek premieša a položí ich na políčko označené ako **BALÍČEK**. Potom otočí kartičky na štartových políčkach obrázkom dole. Ľubovoľne presunie jednotlivé žlté kartičky zo štartových políčok na schovávacie políčko (DUTINA, HNIEZDO, MRAVENISKO, ÚĽ, KROVIE, KAMENE, PEŇ) na hracom pláne. Jedno pole zostane neobsadené.



Teraz postupne hrajú všetci hráči. Najprv ten po ľavici pikajúceho, potom sa postupne v smere hodinových ručičiek striedajú. Hráč, ktorý je na ťahu, otočí modrú kartičku so zvieratkom z balíčka. Potom skúsi rovnaké zvieratko (na žltej kartičke) nájsť schované na hracom pláne. Pokiaľ ho nájde, dvojicu si nechá. Pokiaľ nie, vráti modrú kartičku naspodok doberacieho balíčka a žltú položí obrázkom dole na ľubovoľné voľné schovávacie políčko hracieho plánu.

Pokiaľ si hráč odoberie kartičku so zvieratkom, o ktorom si myslí, že nie je aktuálne schované, povie to ostatným, položí ju ob-

rázkom pred seba a odoberie si druhú. Potom skúsi nájsť druhé otočené zvieratko. Pokiaľ ho nájde, dvojicu si nechá. Pokiaľ nie, vráti modrú kartičku naspodok doberacieho balíčka a žltú položí obrázkom dole na ľubovoľné voľné schovávacie políčko hracieho plánu.

Pokiaľ si hráč myslí, že aj druhé zvieratko nie je schované, aj druhú kartičku si nechá položenú obrázkom hore pred sebou. Potom môže prehodiť pozíciu dvoch žltých kartičiek na hracom pláne. Tým sa jeho ťah končí.

Pozor! Ak niekto vyradí takto zvieratko, ktoré je v skutočnosti schované, na záver kola si uberie dva body.

Podľa rovnakých pravidiel hrajú ďalší hráči, až kým nie sú nájdené všetky schované zvieratká. Keď sú všetky zvieratká nájdené, spočítajú si hráči získané karty a zapisu si na papier zodpovedajúci počet bodov (papier a ceruzka nie sú súčasťou hry).

Tým končí jedno kolo hry.

Úlohu pikajúceho prevezme ďalší hráč v kole po ľavici. Hrá sa toľko kôl, aby každý pikal raz (pri dvoch a troch hráčoch sa dá dopredu dohodnúť na tom, že každý hráč bude pikať dvakrát).

Vyhráva hráč, ktorý má na konci najviac bodov.

Možné zjednodušenia:

Pikajúci hráč vyberá menší počet zvieratiek.

Pikajúci hráč rozloží kartičky zvieratiek odkryté (obrázkom hore) na políčko, kde sa schovávajú. Až potom ich otočí obrázkom dole. To môže doplniť tým, že hovorí, kam sa zvieratko schováva.

Pikajúci hráč pripraví na doberací „balíček“ len obrázky zvieratiek, ktoré sú schované.

Možné sťaženia:

Pikajúci hráč po otočení kariet na PIKOLE dve ľubovoľné karty prehodí, kým ich presunie na schovávacie políčko na hracom pláne. To môže urobiť niekoľkokrát (podľa dohody).

Pikajúci hráč po presunutí kariet na schovávacie políčko na hracom pláne dve ľubovoľné karty prehodí. To môže urobiť niekoľkokrát (podľa dohody).

Pikajúci hráč po presunutí kariet na schovávacie políčko na hracom pláne presunie ľubovoľnú kartu na voľné miesto. To môže urobiť niekoľkokrát (podľa dohody).

Pokiaľ chcete precvičiť aj iný typ pamäte ako vizuálny, môžete skúsiť hrať slovný variant.

Slovný variant

Keď pikajúci hráč schováva vybrané zvieratká, ostatní hráči majú zatvorené oči.

Pikajúci hráč im hovorí, kam sa ktoré zvieratko schovalo. Napríklad: „Ježko sa schoval do krovia.“

Zvyšok hry sa hrá rovnako ako základný variant.