



MAGICKÉ DIVADLO [SK]

Vek: 3 - 99

Počet hráčov: 2 - 6

Séria: Hry na pozorovanie



NÁVOD ONLINE
Kód: J02624

Cieľ hry

Nazbierať čo najviac bodov v 5 kolách hádania.

Hra rozvíja

Pozorovacie schopnosti, učenie sa počítať, rozlišovanie zvierat.

Obsah balenia a príprava

Hra obsahuje 1 divadelné javisko, 1 davadelná opona, 20 kariet so zvieratkami, 18, kartonových oblakov, 1 magnetická drevená palička a 1 drevená kocka.

Na stôl položte divadelnú oponu obrázkom nadol. Zamiešajte karty s 10 obrázkami, vztvorte kôpku a položte ich na oponu taktiež s obrázkom na dol. Napokon všetko spolu otočte, zasunúť aj sa oponou do divadelného javiska tak, že divadelná opona je teraz obrázkom nahor pred priesvitnou fóliou.

Umiestnite divadlo do stredu stola a položte na neho 18 kartonových obláčikov s bleskom nahor. Začnite v strede a potom sa pohybujte v smere hodinových ručičiek ku krajom tak, aby ste zakryli celú oponu oblakmi. Keď sú všetky oblaky na mieste a divadelná opona je úplne zakrytá, môžete ju odstrániť/ vyťahnuť.

Pravidlá hry

Hru začína najmladší hráč. Hodí kockou, aby zistil, koľko má pokusov na použitie paličky. Potom sa s ňou dotkne jedného z 2 bleskov na oblaku. Ak je vybraný blesk magnetický, hráč ho môže opatrne zdvihnúť a položiť ho pred seba. Ak blesk nie je magnetický, oblak ostáva na divadle a počíta sa to ako jeden pokus. Ak hráč využilo všetky svoje pokusy s čarovnou paličkou, odovzdá ju ďalšiemu hráčovi, ktorý následne hádže kockou. Takto sa hráči naďalej striedajú. Keď už každý hráč hodil kockou a využil svoje ťahy, začína sa druhé kolo. Hráči môžu začať hádať aké zviera sa skrýva na obrázku. Ak sa jeden z hráčov rozhodne hádať tak už nehádže kockou ani nepoužije paličku. Musí povedať aké zviera sa schováva na obrázku, v tomto bode môžu ostatní hráči (postupne podľa poradia) tiež hádať, ak si myslia, že hráč háda zle. Vtedy sa odstránia všetky oblaky a zistí sa aké zviera sa skrývalo na obrázku. Za každý správne uhádnutý obrázok dostane hráč 3 body a za každý nazbieraný oblak 1 bod. Ak nikto neuhádol správne, nikto nezíska žiadne body a obrázok sa odloží bokom.

Pred odstránením uhádnutého obrázka a začatím ďalšej hry, znova vsuňte oponu do divadla, pukladajte oblaky. Ak máte rozložené oblaky, môžete odstrániť oponu aj s prvý obrázkom a hra sa môže začať.

Záver hry

Hra končí, keď je uhádnutých 5 obrázkov. Hráč s najväčším počtom bodov vyhráva.





MAGICKÉ DIVADLO [SK]

Věk: 3 - 99

Počet hráčů: 2 - 6

Série: Hry na pozorování



NÁVOD ONLINE
Kód: J02624

Cíl hry

Nasbíráte co nejvíce bodů v 5 kolech hádání.

Hra rozvíjí

Pozorovací schopnosti, učení se počítání, rozlišování zvířat.

Obsah balení a příprava

Hra obsahuje 1 divadelní jeviště, 1 divadelní oponu, 20 karet zvířat, 18 kartonových mraků, 1 magnetickou dřevěnou tyčku a 1 dřevěnou kostku.

Položte divadelní oponu na stůl lícem dolů. Zamíchejte 10 karet s obrázky, vytvořte z nich hromádku a položte je na oponu rovněž obrázkem dolů. Nakonec vše společně otočte a zasuňte oponu také do divadelního jeviště, takže divadelní opona je nyní lícem nahoru před průhlednou fólií.

Umístěte divadlo doprostřed stolu a na něj položte 18 kartonových obláčků s bleskem. Začněte uprostřed a pak postupujte po směru hodinových ručiček k okrajům, abyste mraky pokryli celou oponu. Až budou všechny mraky na svém místě a divadelní opona bude zcela zakrytá, můžete je odstranit/vyjmout.

Pravidla hry

Hru začíná nejmladší hráč. Ten hodí kostkou a zjistí, kolik pokusů má na použití paličky. Poté se s ní dotkne jednoho ze 2 panáčků na obláčku. Pokud je vybraný blesk magnetický, může ho hráč opatrně zvednout a položit před sebe. Pokud blesk magnetický není, zůstává mrak na divadle a počítá se jako jeden pokus. Pokud hráč vyčerpá všechny své pokusy s kouzelnou hůlkou, předá ji dalšímu hráči, který poté hodí kostkou. Tímto způsobem se hráči dále střídají. Jakmile každý hráč hodí kostkou a využije své tahy, začíná druhé kolo. Hráči mohou začít hádat, jaké zvíře se skrývá na obrázku. Pokud se jeden z hráčů rozhodne hádat, nehází již kostkami ani nepoužívá hůlku. Musí říci, jaké zvíře se na obrázku skrývá, a v tu chvíli mohou ostatní hráči (v pořadí podle tahu) také hádat, pokud si myslí, že hráč hádá špatně. V tu chvíli se odstraní všechny mráčky a určí se, jaké zvíře se na obrázku skrývalo. Za každý správně uhodnutý obrázek získá hráč 3 body a za každý sebráný mrak 1 bod. Pokud nikdo neuhodne správně, nezíská nikdo žádný bod a obrázek se odloží.

Před odstraněním uhodnutého obrázku a zahájením další hry znovu zasuňte oponu do divadla a obláčky vyfoukněte. Pokud jste mraky rozkryli, můžete oponu s prvním obrázkem odstranit a hra může začít.

Závěr hry

Hra končí, když je uhádnuto 5 obrázků. Vyhrává hráč s největším počtem bodů.

