

Catowl

Pravidla hry

Hráči: 2 – 5

Věk: 4+, 6+

Čas: 10 – 15 minut

Obsah:

- 30 Karet
- 2 Hrací kostky
- 3 Totemy
- Ilustrovaná pravidla

Video návod:

www.thebrainyband.com

Je dobře známo, že čarodějnice milují kočky a sovy a chovají je jako domácí zvířata. Avšak život s čarodějnici má svá nebezpečí. Například nikdy nevíte, který z nápojů se může stát magickým lektvarem. A co když vás čarodějnice začaruje jen proto, že chce vyzkoušet nové kouzlo? Není divu, že ubohé kočky a sovy se změni na modrou a oranžovou a dokonce se mohou stát i tečované a pruhované. Nyní musíte být skutečně velmi pozorní, pokud chcete zjistit, kdo je kde.

Cíl hry

Být velmi pozorný a spočítat kočky a sovy dříve, než spoluhráči.

Vítěz. Zvítězí hráč s největším počtem karet.

«Počítej» (věk 4+, hra na přemýšlení)

Obrázek 1

Z hromádky odeberte magické karty (karty s jedním zvířetem).

Možnost 1: Hromádka karet je na stole, zadní stranou nahoru. Hráči se střídají, začínají nejmladším. První hráč vezme vrchní kartu a položí ji před sebe. Potom hodí kostkou s «vlastnosti» a řekne počet zvířat (na kartě), které mají stejnou vlastnost. Pokud je odpověď správná, hráč si kartu ponechá. Pokud je odpověď nesprávná, umístí kartu na spodek hromádky a na řadě je další hráč.

Hra pokračuje, dokud se nepoužijí všechny karty z hromádky. Vyhrává hráč s největším počtem karet.

Možnost 2: Pravidla jsou stejná až na to, že tentokrát se používá kostka s čísly. Hráč se musí podívat na kartu a pojmenovat společnou vlastnost zvířat, jejichž množství odpovídá číslu na kostce.

Příklad: Podívejte se na kartu na obrázku 1. Pokud je na hozené kostce číslo 5, hráč musí zakřičet: «Sovy!»; Pokud je na kostce číslo 3, musí říct, «Pruhované!». A pokud kostka ukazuje číslo 1, odpověď je «Oranžová!».



«Pamatuj si!» (věk 5+, hra na přemýšlení)

Obrázek 2

Tato verze hry se také hraje bez magických karet.

Možnost 1: Hromádka karet je na stole, zadní stranou nahoru. Hráči se střídají postupně. Hráč, který je na řadě, si vezme jednu kartu z hromádky a studuje ji 5 - 10 sekund (ostatní hráči také musí kartu vidět), potom ji otočí naopak. Následně hráč hodí kostkou s čísly. Jakmile je kostka hozena, hráč si musí pamatovat a pojmenovat společnou vlastnost zvířat, jejichž číslo na kartě odpovídá číslu na kostce.

Ostatní hráči se střídají (ve směru hodinových ručiček, počínaje vlevo od prvního hráče), a říkají své odpovědi k této kartě. Karta se nesmí otočit, dokud každý hráč nepojmenuje vlastnost. Když všichni hráči řeknou odpověď, otočí se karta. Kartu bere ten hráč, který jako první řekl správnou vlastnost. Pokud nikdo neoznámil správnou vlastnost, karta se vloží na spodek hromádky. Hra pokračuje do té doby, dokud se nepoužijí všechny karty z hromádky. Vyhrává hráč s největším počtem karet.

Možnost 2: Pravidla jsou stejná, ale hráči používají kostku s vlastnostmi a pamatují si počet zvířat na kartě s touto vlastností.



«Chňapni!» (Věk 6+, hra na rychlost)

Obrázek 3

Nyní použijeme všechny herní karty (hurál!) i totemy (konečně!).

Možnost 1: Totemy jsou umístěny uprostřed. Hromádka karet je na stole, zadní stranou nahoru. Hráči se střídají postupně.

První hráč hodí kostkou s čísly a otočí vrchní kartu z hromádky. Cílem hráče je co nejrychleji určit společnou vlastnost zvířat, jejichž počet odpovídá číslu na kostce, a popadnout totem s příslušnou vlastností ze stolu.

Pokud se otočí magická karta (pouze s jedním zvířetem), hráči se snaží popadnout totem, jehož obě vlastnosti chybějí na kartě. Například, pokud karta zobrazuje modrou skvrnitou sovu, musí popadnout totem s oranžovou kočkou, protože karta nemá ani vlastnost «oranžová», ani vlastnost «kočka».

Hráč, který jako první popadne totem, si vezme kartu pro sebe. Pokud hráč popadne nesprávný totem, jako pokutu musí vrátit jednu kartu ze své hromádky. Pokud dva hráči popadli totem současně, kartu dostane ten, kdo ho drží níže.

Hra pokračuje do té doby, dokud se nepoužijí všechny karty z hromádky. Vyhrává hráč s největším počtem karet.

Možnost 2: (pro opravdové mistry hry): Pravidla jsou stejná, ale karta se zobrazuje pouze na 5 – 10 sekund, pak se otočí obrázkem dolů a hází se kostkou.



Obrázek 4



Obrázek 5



Více vzdělávacích her:
www.thebrainyband.com
www.thebrainyband.cz