



DJ05092 Zvířecí mišmaš

Věk: 4 – 12 let | **Počet hráčů:** 2 – 5

Obsah hry: 45 karet

Koncept hry: Na hracích kartách naleznete legrační imaginární stvoření s hlavou jednoho zvířete a tělem jiného! Sestavte co nejrychleji skutečná zvířata!

Mezi kartami na stole najdete ty, které umožňují dokončit jednu ze dvou částí zvířete na právě otočené kartě.

Cíl hry: Nasbírat co nejvíce karet.

Příprava hry: Zamíchejte karty. Jednu kartu (náhodně vybranou) položte doprostřed stolu tak, aby ji všichni hráči viděli. Zbylé dejte lícem dolů do balíčku a položte jej stranou.

Průběh hry: Začíná nejmladší hráč, poté se hraje ve směru hodinových ručiček. První hráč otočí první kartu z balíčku a položí ji lícem nahoru na stůl opět tak, aby ji všichni hráči viděli.

Všichni hráči hrají současně a hledají mezi kartami uprostřed stolu kartu s tělem a/nebo hlavou, která odpovídá polovinám zvířat na kartě, která právě byla otočena. (V průběhu hry je na stole stále více karet).

Jakmile jeden z hráčů najde kartu, která odpovídá jednomu ze zvířat na kartě, která byla právě otočena, položí na ni prst a řekne zvíře, o kterém si myslí, že se mu podařilo sestavit.

Poté se výsledek zkontroluje:

- Pokud je výsledek správný, hráč získává tuto kartu a položí si ji před sebe lícem dolů. Karta, která byla právě otočena lícem nahoru, zůstává na místě uprostřed stolu. Začíná nové kolo hry.

Pozn. 1: Je možné, že k sestavení zvířat z karty, která byla právě otočena, se může použít několik karet. V tomto případě, pokud je hráči najdou, mohou získat více karet – ať už jeden hráč nebo více hráčů.

Pozn. 2: Pokud hráč nalezne kartu, kterou lze sestavit obě části zvířat z karty, která byla právě otočena, získává tuto kartu, a navíc bonusovou kartu, kterou si vezme přímo z balíčku.

- V případě že se hráč mýlil, nechá kartu ležet na stole. Jeho tah je u konce a musí odevzdat jednu již dříve získanou kartu (pokud nějakou má) jako trest, a vložit ji dospodu balíčku karet. Ostatní hráči mohou pokračovat v hledání.
- Pokud žádná karta na stole neumožňuje sestavení jedno ze zvířat na kartě, která je otočena lícem nahoru, tato karta zůstane na stole s ostatními.

Když je tah u konce, začíná další a hráč otočí novou kartu z balíčku...atd.

Konec hry: Hra končí ve chvíli, kdy se použije poslední karta z balíčku. Hráč, který získal nejvíce karet vítězí!



AGÄTiN
SVĚT