

4

Kdo má paměť jako slon?

Zábavná paměťová hra pro 2 až 4
hráče, od 7 let

MEMOŠANT



V sázce je život, když si má hráč za 60 vteřin zapamatovat polohu 12 různých obrázků, které se následně zakryjí. Podle pokynů na políčkách je třeba odkrývat správné obrázky. To se však snadněji řekne, než udělá-destičky s obrázky stále mění svá místa, což nakonec způsobuje úplný zmatek. Který hráč si udrží přehled nad hrou a neztratí žádný život? Pouze ten hráč, který zůstane ve hře až do konce, má skutečně paměť jako slon!

Obsah hry:

- 1 hrací deska
- 12 destiček s obrázky
- 12 dílů na zakrytí
- 4 žetony se slonem
- 28 karet s životem
- 1 kostka
- pravidla hry



2



Cíl hry:

Cílem hry je, aby hráč zůstal ve hře tak dlouho, až ostatní hráči ztratí všechny své životy a ze hry vypadnou. Za tímto účelem je třeba pozorně sledovat polohu 12 zakrytých obrázků, která se během hry neustále mění.

Příprava hry:

- Herní plán položíme doprostřed stolu.
- Hráči se domluví na tom, kolik karet s životem každý z nich obdrží. Máte-li prostor na delší hru, může každý hráč obdržet až 7 životů. Plánujete-li kratší hru, pak doporučujeme 5 životů pro každého hráče.
Poznámka: Aby to bylo spravedlivé, tak by dospělí nebo zkušenější hráči měli hrát s menším počtem životů než méně zkušení nebo mladší hráči! Každý hráč položí své karty s životem před sebe do řady zelenou stranou s fajfkou nahoru.
- Každý hráč si vybere jeden žeton se slonem a položí ho na startovní políčko s otiskem sloni šlápoty, které se nachází v rozích herního plánu. Na každém startovním políčku může být jen jeden žeton se slonem.
- Destičky s obrázky se položí stranou s obrázkem nahoru libovolně na světlá políčka s písmeny A až L, ke každému písmenu se položí jedna destička. Následně mají hráči 60 vteřin na to, aby si zapamatovali, jaká destička s obrázkem leží u kterého písmena. Poté se destičky zakryjí díly na zakrytí. Na destičkách jsou znázorněny následující obrázky:

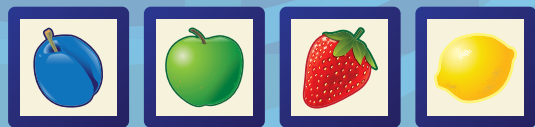
Čísla: 1 (modrá), 2 (zelená), 3 (červená), 4 (žlutá)



Zvířata: delfín (modrá), žába (zelená), beruška (červená), lev (žlutá)



Ovoce: švestka (modrá), jablko (zelená), jahoda (červená), citrón (žlutá)



4

3



Průběh hry:

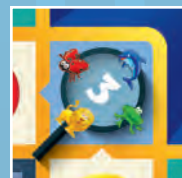
- Určí se hráč, který hru začíná. Poté se hraje ve směru hodinových ručiček.
- Hráč, který je na řadě, hází kostkou a táhne se svým žetonem se slonem ve směru šípek o tolik políček dopředu, kolik hodil na kostce. Pokud se přitom dostane na obsazené pole, postoupí na další volné políčko. Podle toho na jaké políčko dojde, je třeba učinit následující:

Číslo, zvíře, ovoce:

Hledá se vyobrazená destička s obrázkem. Odkryje-li hráč destičku s jiným obrázkem, ztrácí život a musí si otočit kartu s životem červenou stranou s křížem nahoru. Otočí-li hráč správnou destičku, má štěstí. Život neztrácí. Poté je na řadě další hráč, který hází kostkou.

Poznámka: pokaždé, když se odebere z destičky díl na zakrytí, je třeba dbát na to, aby všichni hráči dobře viděli na obrázek, který leží pod ním.

Najdi 3 zvířata: Hledají se tři ze čtyř destiček se zvířátkem. Ještě předtím než hráč odebere díl na zakrytí z destičky, musí pojmenovat zvíře, které je na této destičce znázorněné. Teprve poté se může destička odkrýt. Určí-li hráč zvířátko správně, může se vydat hledat druhé. Je-li úspěšný, pokračuje v hledání třetího zvířátka. Nehádá-li však hráč správně, jeho tah končí. Hráč ztrácí jeden život a musí otočit



jednu kartu s životem na stranu s křížem. Najde-li hráč hledaná tři zvířata, získává život zpět. Kartu s životem otočí opět fajfkou nahoru.

Najdi 3 čísla: Hledají se tři ze čtyř destiček s číslem. Přitom platí stejná pravidla, jako v odstavci *Najdi 3 zvířata*.



Najdi 3 druhy ovoce:

Hledají se tři ze čtyř destiček s ovocem. Přitom platí stejná pravidla, jako v odstavci *Najdi 3 zvířata*.

Najdi barvu: Hledají se tři destičky se stejnou barvou, jako je barva slona na žetonu hráče. Přitom platí stejná pravidla, jako v odstavci *Najdi 3 zvířata*.



(např. Na jakém políčku najdu lva?). Poté se zmíněná destička odkryje. Pokud dotázaný hráč odpoví špatně, ztrácí život. Odpoví-li však správně, ztrácí život tazatel. Poté je na řadě další hráč.

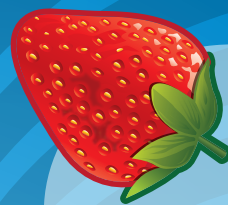
Výměna: Dvě destičky se musí mezi sebou vyměnit. Za tímto účelem je třeba obě destičky i s dílem na zakrytí opatrně přesunout po herním plánu tak, aby během přesunu nedošlo k jejich odkrytí. Na některých výměnných políčkách se udává, na kterých dvou políčkách s písmenem se destičky mají vyměnit. Na jiných políčkách nejsou přesné údaje, pouze dva otazníky. V tomto případě může hráč vyměnit místa dvou libovolných destiček. Poté je tento hráč ještě jednou na řadě.



Hádání: Hráč musí správně označit oba dva obrázky na destičkách na daných políčkách s písmenky (např. G+I) a sice jeden obrázek po druhém. Pouze tehdy, když hráč správně určí obrázek na první destičce, může pak pojmenovat a odkrýt druhou destičku. Určí-li hráč správně oba obrázky, může poté na libovolné volné pole položit žeton se slonem dalšího hráče, který přijde na řadu. Tento hráč musí pak provést pokyny na políčku tak, jako by se na toto políčko dostal po hodu kostkou. Poté je na řadě další hráč.



- Ztratí-li hráč všechny své životy, všechny karty s životem leží před hráčem stranou s křížem nahoru, pak tento hráč ze hry vypadává a odebere svůj žeton se slonem z herního plánu.



Konec hry:

Hra končí, když jednomu z hráčů zůstane alespoň jeden život a všichni ostatní ze hry vypadli. Tento hráč vyhrává.

Poznámka: jen pro zábavu může vítěz pojmenovat všechny obrázky postupně od A do L. Tak dokáže, že má opravdu „paměť jako slon“!

Zapamatování obrázků

Aby bylo možné si lépe zapamatovat pozice jednotlivých obrázků, může být užitečné, když si hráč vytvoří takzvaný „oslí můstek“ mezi obrázkem a písmenem políčka, na kterém obrázek leží.

Příklady:

H a žába



H

„hopkající žába“

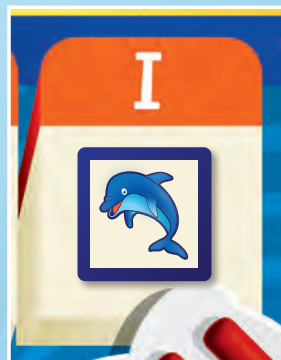
J a jedna



J

„J jako jedna“

I a delfín



I

„inteligentní delfín“

K a dvě



K

„K2, hora“

Z důvodu srozumitelnosti se vyhýbáme současnému používání mužských a ženských jazykových tvarů. Všechna jména osob platí stejně pro obě pohlaví.

Pokud máte dotazy nebo podněty ke hře „Memofant“, prosím, kontaktujte nás:

Piatnik Praha s.r.o, Lužná 591, CZ 160 00 Praha 6 – Vokovice, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Upozornění! Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení. Uchovávejte kontaktní adresu.

Najdete nás také na



facebook.com/PiatnikCZ