



CZ

Autor: Perepau Llistosella

se náhodou na pastvině nějaké další zvíře? Neschovalo se některé? Dávejte dobrý pozor a užijte si spoustu legrace!

26 dřevěných zvířátek: 7 ovcí, 7 prasat, 6 krav,
6 koní
pravidla hry



Cílem hry je nasbírat nejvíce bodů. To se ale podaří jen tomu, kdo si dobře zapamatuje, co se děje na pastvině, a pozná, co se změnilo.



piatnik.com

Důležité: následující pravidla hry platí pro hráče od 6 let. Jednodušší variantu pro menší děti najdete níže.

PŘÍPRAVA HRY

- Akční karty dobře promíchejte a připravte z nich balíček.
- 26 dřevěných zvířátek vložte do krabice.
- Každý hráč obdrží 4 tipovací karty v barvě, kterou si zvolil, a vezme si je do ruky.

PRŮBĚH HRY

Začíná hráč, který si naposledy pohladil krávu. Cože? Ale to snad ne! Nikdo z vás si ještě nepohladil kravičku? Dobrá, tak ať začne nejstarší hráč. Ten také převezme roli vedoucího hry pro první tři kola. Potom se budou hráči v této roli střídat ve směru hodinových ručiček.

KOLA

Ten, kdo je na řadě jako vedoucí hry, si tuto roli ponechá vždy po 3 kola. Každé kolo probíhá takto:

A: Vedoucí hry promíchá akční karty a zvířátka v krabici. Nedívá se a vybere z krabice plnou hrst zvířátek - mělo by jich být 10 až 15. Nechá je z výšky asi 10 až 15 cm spadnout na stůl tak, aby byla všechna zvířátka pro všechny dobře viditelná.

Pokud si některý z hráčů všimne, že je zvířátek méně než 10 nebo více než 15, řekne to nahlas. Pokud má pravdu, dostane jeden bod a vezme si zelený žeton. Takže dávejte dobrý pozor celou dobu hry! V takovém případě musí vedoucí hry zvířátka ze stolu znovu posbírat, vrátit je do krabice, dobře je promíchat, znovu jich nabrat plnou hrst a znovu je nechat spadnout na stůl. Jestliže vedoucí hry třikrát za sebou „nabere“ neplatný počet zvířat, jeho tah tím končí, novým vedoucím hry se stává další hráč ve směru hodinových ručiček a ten zahájí své první kolo.

B: Vedoucí hry počítá do 10, zatímco se ostatní hráči snaží dobře si zapamatovat uspořádání zvířátek na stole. Když čas uplyne, řekne vedoucí hry: „Zavřít oči!“

C: Vedoucí hry vytáhne z balíčku akční kartu, prohlédne si ji a položí ji před sebe obrázkem dolů. Potom provede akci, která je na kartě uvedena. Pokud akci nelze provést, protože příslušná zvířátka na stole nejsou, vytáhne si vedoucí hry jinou akční kartu. Pozor! Pohybovat se smí skutečně pouze těmi zvířátky, která jsou vyobrazená na akční kartě. S žádným jiným zvířátkem se pohybovat nesmí a všechna musejí zůstat ležet přesně tam, kam dopadla.

Existují čtyři různé akce:

+ **Přidání zvířete:** vedoucí hry vezme z krabice zvíře vyobrazené na kartě a položí je na libovolné místo na stole.

- **Odebrání zvířete:** vedoucí hry vezme ze stolu zvíře vyobrazené na kartě a vloží je zpátky do krabice.

✕ **Posunutí zvířete:** vedoucí hry vezme ze stolu zvíře vyobrazené na kartě a položí je na jiné místo na stole. *Ale pozor!* Nové umístění musí být vzdálené alespoň o délku karty od původního místa!

↻ **Dvě zvířata si vymění místa:** vedoucí hry na stole zamění umístění dvou zvířat, která jsou vyobrazená na kartě.

D: Podle toho, jakou akci vedoucí hry udělal, dá ostatním náповědu tím, že řekne: „Musíte uhádnout, ...“

- ... které zvíře je tu navíc.“
- ... které zvíře se schovalo.“
- ... které zvíře se pohnulo.“
- ... která dvě zvířata si vyměnili místa.“



Každý hráč odevzdá jen jeden tip - použije k tomu ze svých tipovacích karet tu, která odpovídá jeho domněnce. Kartu položí před sebe obrázkem dolů. Pokud jde o dvě zvířata, která si vyměnila místa, musí před sebe obrázkem dolů položit dvě tipovací karty.

Příklad:

Akce



Nápověda

Které zvíře se pohnulo?

Která dvě zvířata si vyměnila místa?

Odpověď



E: Jakmile všichni hráči odevzdali své tipy, všechny karty se najednou otočí. Vedoucí hry otočí svou akční kartu a porovná ji s tipovacími kartami spoluhráčů.

- Pokud žádný z hráčů netipoval správně, dostane vedoucí hry jeden bod. Vezme si zelený žeton.
- Pokud jeden nebo více hráčů tipovalo správně, dostane každý z nich po jednom bodu, tedy po jednom zeleném žetonu.

Po rozdělení bodů kolo končí. Všichni hráči si vezmou své tipovací karty zase do ruky. Vedoucí hry hned zahájí další kolo - opakuje při tom kroky B až E. Zvířata se znovu nevytahují z krabice, ale zůstávají ve druhém a třetím kole ležet na stole tam, kde jsou.

Když vedoucí hry ukončil třetí kolo, novým vedoucím hry se stává další hráč po směru hodinových ručiček. Ten posbírá zvířátka, která leží na stole, a vloží je zpátky do krabice. Akční karty, které byly použity v předcházejících 3 kolech, přidá do balíčku a všechny karty znovu dobře promíchá. Zahájí své první kolo krokem A.

Tip: pokud je hráčů šest a více, je možné omezit počet kol na každého vedoucího hry na 2 kola, a tím přizpůsobit délku hry.

KONEC HRY

Hra končí v okamžiku, kdy se všichni hráči vystřídali v roli vedoucího hry. Nyní si každý hráč spočítá získané body. Hráč, který dosáhl nejvyššího počtu bodů, se stává vítězem. Pokud má více hráčů stejný počet bodů, vítězů je více.

VARIANTA HRY PRO NEJMENŠÍ DĚTI (4 AŽ 5 LET)

PŘÍPRAVA HRY

- Akční karty se při této variantě hry nepoužívají.
- 26 dřevěných zvířátek vložte do krabice. Nejstarší hráč se nedívá a vybere z krabice 10 až 15 zvířátek. Nechá je z výšky asi 10 až 15 cm spadnout na stůl tak, aby byla všechna zvířátka dobře viditelná.
- Žetony s body si připravte na hromádku.
- Každý hráč obdrží 4 tipovací karty v barvě, kterou si zvolil, a vezme si je do ruky.

PRŮBĚH HRY

Všichni hráči si dobře zapamatují polohu každého jednotlivého zvířátka na stole. Když jsou všichni hráči připravení, hra může začít.

Nejstarší hráč se stane vedoucím hry pro první kolo. Vybere kartu se zvířátkem ze své ruky, položí ji před sebe obrázkem dolů a řekne: „Zavřít oči!“ Následně vezme ze stolu jedno zvíře, které je vyobrazené na jeho odložené kartě, a položí je na libovolné jiné místo na stole. Ale pozor: nové umístění musí být vzdálené alespoň o délku karty od původního místa! Potom řekne: „Otevřít oči!“ Hráči musejí hádat, které zvíře se pohnulo. Každý hráč odevzdá svůj tip. Ze svých tipovacích karet vybere tu se zvířetem, které se podle jeho názoru pohnulo, a kartu položí před sebe obrázkem dolů. *Příklad:* pokud si hráč myslí, že se pohnula kravička, vybere tipovací kartu, na které je vyobrazená kráva.

Jakmile všichni hráči odevzdali své tipy, všechny karty se najednou otočí. Vedoucí hry otočí svou kartu a porovná ji s tipovacími kartami spoluhráčů. Každý hráč, který tipoval správně, dostane jeden bod a vezme si zelený žeton.

Po přidělení bodů kolo končí a další hráč ve směru hodinových ručiček přebírá roli vedoucího hry. Zvířátka zůstávají ležet na stole tak, jak jsou. Vedoucí hry vybere kartu ze své ruky, položí ji před sebe obrázkem dolů a hra pokračuje popsáním způsobem.

KONEC HRY

Hra končí, jakmile některý hráč získal pět bodů. Tento hráč je vítězem. Pokud má více hráčů stejný počet bodů, vítězí je více.

Pokud máte ke hře „1,2, 3“ dotazy, nebo připomínky, prosím, kontaktujte nás:
Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591, 160 00 Praha 6, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz
Pozor! Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty.
Nebezpečí udušení. Uchovejte kontaktní adresu. Změna provedení vyhrazena.

DEVIR

Autor
Illustrace
Design
Logo

Perepau Llistosella
Joan Guardiet
Ceci RC
Minsk Disseny S.L.

Naleznete nás na 
facebook.com/PiatnikCZ