

ZOOMEMO

Kooperatívna pamäťová hra pre 1 až 8 hráčov od 5 rokov, ktorú zahráte za 15 minút.

O čo ide?

Dnes ráno sa zvieratká rozhodli preskúmať ZOO. Sú už unavené a chcú sa vrátiť späť na svoje miesta, ale nevedia ako a navyše stratili aj jeden druhého. Je na nás, aby sme im pomohli nájsť súrodencov a cestu späť. Ale občas sa v celej ZOO ozve rev leva. Vtedy všetky zvieratká spozornejú a začnú chaoticky pobiehať po zoologickej záhrade. A aby toho nebolo málo, do ZOO smeruje riaditeľ a tomu sa vôbec nebude páčiť, že zvieratká nie sú na svojich miestach. Podarí sa nám dostať všetky zvieratká na svoje miesta skôr než príde riaditeľ?

OBSAH:

- ❖ Obojstranný herný plán ZOO s 12 miestami pre zvieratká
- ❖ Hrací plán s cestou od riaditeľovho domu do ZOO
- ❖ Riaditeľ (pred prvou hrou vsuňte postavu riaditeľa do plastového stojančeka)
- ❖ 24 kariet zvierat: 12 párov
- ❖ 4 karty riaditeľa
- ❖ 2 karty rev leva
- ❖ 5 náhradných prázdnych kariet

PRÍPRAVA

Hru pripravte nasledovne:

- ❖ Najprv rozložte hrací plán. Pre prvú hru odporúčame stranu bez zvieratiek.
- ❖ Pridajte k hraciemu plánu úzky hrací plán s cestou tak, aby cesta nadväzovala (viď zadná strana krabice).
- ❖ Riaditeľa položte na jeho štartovacie políčko blízko domu.
- ❖ Dobré si prezrite všetky zvieratká na kartičkách.
- ❖ Pridajte 4 karty riaditeľa a 2 karty rev leva ku kartičkám zvierat a otočte ich lícom nadol a dobre zamiešajte.
- ❖ Potom ich všetky rozložte lícom nadol.
- ❖ Vyberte spoločne prvého hráča; môže to byť hráč, ktorý naposledy navštívil ZOO.

PRIEBEH HRY:

1. Otočte kartu. Ak je to karta zvieratka, otočte ďalšiu kartu.
2. Ak hráč otočí rovnaké zvieratko, položí dvojicu na niektoré z miest na hernom pláne.
3. Ak hráč otočí iné zvieratko, všetci sa na karty dobre pozrú a hráč ich opäť otočí lícom nadol.

4. Otočil hráč **kartu riaditeľa**? Musí pohnúť riaditeľa o jedno políčko smerom k ZOO. Potom opäť otočí kartu riaditeľa lícom nadol. Nechá ju na rovnakom mieste ako bola, nemení jej miesto.



5. Ak hráč otočí **kartu rev leva**, zvieratká sa vystrašia a prepadnú panike. Karta rev leva sa odhodí do krabice a všetky karty zvieratiek, ktoré ešte nie sú na miestach na hracom pláne sa zamiešajú a na novo rozložia lícom nadol.



KONIEC HRY:

- ❖ V momente ako umiestnime všetky zvieratká na ich miesta v ZOO, vstúpi riaditeľ. Je spokojný, že vidí všetky zvieratká na svojich miestach.
- ❖ Môže sa stať, že riaditeľ vkročí do ZOO skôr než sa nám podarí nájsť všetky zvieratká. Koľko zvieratiek sme našli? Čo musíme urobiť na budúce, aby sa nám podarilo nájsť zvieratká skôr než príde riaditeľ?

NÁVRHY:

- ❖ Skúste hrať s druhou stranou hracieho plánu, na ktorej sú rodičia zvieratiek. Vždy keď nájdeme pár, odvedieme ich k ich rodičom.
- ❖ Ak chcete náročnejšiu hru, postavte riaditeľa na začiatku hry na políčko s kameňom.
- ❖ Ak je hra príliš náročná, použite len jednu kartu rev leva.
- ❖ Prázdne kartičky môžete použiť ako náhradné v prípade poškodenia kariet, alebo ak si chcete do hry pridať nové zvieratká s vlastnými kresbami.