

Little word rascal

Príbehovo – pamäťová hra

pre 2 až 5 hráčov od 4 rokov

OBSAH

- 5 príbehových dosiek (2 obrázky na každej doske)
- 40 dielikov s obrázkami
- 1 „rozprávajúci jazvec“
- 1 kocka



Malý rozprávajúci jazvec cestuje kade-tade a zbiera rôzne príbehy. Kto si zapamätá kde sa skrývajú jeho priatelia a kto si pamätá ich vzrušujúce dobrodružstvá?

CIEĽ HRY

Hru vyhrá hráč, ktorý nazbiera najviac dielikov s obrázkami, pretože si najlepšie zapamätal, kto sa skrýva vedľa príbehových dosiek.

PRÍPRAVA

Položte na stôl príbehové dosky jednu vedľa druhej. Dohodnite sa na počte dielikov s obrázkami, ktoré použijete na hru (napríklad 20 dielikov na kratšiu hru). Zamiešajte ich, vytvorte z nich

doberací balíček a položte ho vedľa príbehovej dosky.
Vyložte **rozprávajúceho jazveca a kocku**.



AKO HRAŤ

Začína najmladší hráč. Hra pokračuje v smere hodinových ručičiek.

Hráč, ktorý je na ťahu si potiahne jeden dielik s obrázkom, ukáže ho ostatným hráčom a umiestni ho k niektorému obrázku na príbehových doskách. Nahlas povie čo je na obrázku a rozpovie krátky príbeh, ktorý bude zahŕňať

obrázok na dieliku a taktiež aj obrázok na príbehovej doske.



Príklad: „Je horúci deň. Dlhé pruhované zviera s okuliarmi ide do bazénu. Nanešťastie si zabudlo plavky.“

Potom hráč otočí dielik **lícom nadol** a nechá ho ležať na rovnakom mieste vedľa príbehovej dosky. Nezabudnite na príbeh a na hlavných

hrdinov. Teraz je na ťahu ďalší hráč.

Ten otočí ďalší dielik s obrázkom, položí ho k neobsadenému obrázku na príbehovej doske, povie čo vidí na obrázku, porozpráva krátky príbeh a otočí dielik lícom nadol. Hra pokračuje týmto spôsobom až do momentu, kým pred každým obrázkom na všetkých 5 príbehových doskách nie je jeden dielik s obrázkom.



Na každej príbehovej doske sú dva obrázky a momentálne je pred každým obrázkom jeden dielik s obrázkom. Rozprávajúci jazvec sa hýbe po príbehových doskách dookola (viď nižšie).

ROZPRÁVAJÚCÍ JAZVEC PRICHÁDZA

Položte jazveca na ktorýkoľvek obrázok na príbehových doskách. Najmladší hráč začne. Hodí kockou a pohne jazveca v smere hodinových ručičiek o daný počet obrázkov. Pamätáte si kto sa skrýva na dieliku vedľa obrázku na príbehovej doske, na ktorej teraz stojí jazvec? Pamätáte si ten príbeh? Môžete ho porozprávať ostatným a potom dielik otočte.

Pamätáte si kto/čo sa skrýva na dieliku vedľa obrázku na príbehovej doske.

Ak si pamätáte správne kto alebo čo je na dieliku s obrázkom, zoberte si dielik. Potom potiahnite nový dielik s obrázkom, ukážte ho ostatným a položte ho na prázdne miesto lícom nahor. Opäť povedzte nahlas čo vidíte, porozprávajte krátky príbeh a dielik otočte. Potom je na ťahu ďalší hráč. Hodí kockou, posunie jazveca, a tak ďalej.

Príbeh by vám mal pomôcť zapamätať si kto alebo čo je na dieliku s obrázkom. Ak si príbeh nepamätáte, nevadí, stačí, ak si pamätáte len kto/čo sa skrýva na dieliku.

Nepamätáte si kto/čo sa skrýva na dieliku vedľa obrázku na príbehovej doske.

Ak ste si nezapamätali kto/čo sa skrýva na dieliku s obrázkom, otočte opäť dielik lícom nadol a na ťahu bude ďalší hráč.

KONIEC HRY

Keď je doberací balíček prázdny, pokračujte v hre až kým jazvec nepríde na miesto, kde sa nenachádza žiaden dielik s obrázkom. Teraz hra končí. Hráč, ktorý nazbieral najviac dielikov s obrázkom, vyhráva hru.

Variant pre mladších hráčov

Pre menšie deti je niekedy ťažké vymyslieť príbeh. Namiesto príbehu môžu len opísať čo vidia na obrázku na príbehovej doske. Alebo im môžu pomôcť pri vymýšľaní krátkeho príbehu starší hráči.

© 2006 HUCH & friends
www.huchandfriends.de

Distributor: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Author: Reiner Knizia
Illustrations: Irene Wanitschke
Translation: Birgit Irgang

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL