



J02811

[SK] Zoonimooz VEVERIČKA - spoločenská hra

VEK: 6 - 12 ROKOV
POČET HRÁČOV: 2 - 4

[CZ] Zoonimooz VEVERKA - společenská hra

VĚK: 6 - 12 LET
POČET HRÁČŮ: 2 - 4

[SK] Zoonimooz VEVERIČKA - spoločenská hra

16 pohárikov / 16 žetónov (4 pistácie, 4 arašidy, 4 vlašské orechy, 4 lieskové orechy) / 16 kariet (4 pistácie, 4 arašidy, 4 vlašské orechy, 4 lieskové orechy) / 5 zlatých lieskových orechov / 1 návod

Cieľ hry

Získať ako prvý 2 zlaté lieskové orechy.

Príprava hry

- Do stredu stola umiestnite pod každý pohárik jeden žetón.
- Zamiešajte poháriky a usporiadajte ich do 4 rovnakých radov.
- Každý hráč dostane 4 karty a umiestni ich pred seba na stôl obrázkom nahor zľava doprava v rovnakom poradí v akom ich obdržal.

Pravidlá hry

- Všetci hráči sa striedajú v smere hodinových ručičiek.
- Začína najstarší hráč, zdvihne pohárik a odkryje žetón:
 - Ak sa žetón NEZHODUJE s obrázkom na jeho karte umiestnenej úplne vľavo, tak pohárik položí naspäť a pokračuje ďalší hráč.
 - Ak sa žetón ZHODUJE s obrázkom na jeho karte umiestnenej úplne vľavo, tak ho umiestni na svoju kartu. Následne sa pozrie, či sa na opačnej strane žetónu skrýva obrázok veveričky:
 - Ak sa tam veverička nenachádza, tak z hry odstráni pohárik, ktorý drží v ruke a vráti ho do krabice, jeho ťah sa týmto končí.
 - Ak sa tam veverička nachádza, tak vezme ľubovoľný žetón od iného hráča a umiestni ho pod pohárik, ktorý drží v ruke, jeho ťah sa týmto končí. Ak žiadny z protihráčov nemá žetón, tak pohárik vráti do krabice.
 - Poznámka: Hráč, ktorý prišiel o žetón musí svoju príslušnú kartu umiestniť na koniec (pravú stranu) svojho radu kariet.
- Ďalší hráč v poradí zdvihne pohárik a hra pokračuje, kým jeden hráč nemá žetónmi obsadené všetky 4 svoje karty (obsadzuje ich v poradí zľava doprava) - dostane zlatý lieskový orech a vyhráva kolo.
- Hráči následne pripravujú hru na ďalšie kolo, začína hráč, ktorý naposledy vyhral zlatý lieskový orech.
- Vyhráva hráč, ktorý ako prvý získa 2 zlaté lieskové orechy.

Variety hry pre bystrú pamäť

- Pri príprave hry sú poháriky na stole uložené neusporiadane (nie v 4 rovnakých radoch).
- Ak sa na žetóne pod pohárikom nenachádza obrázok veveričky, tak hráč tento pohárik ponechá v hre. To znamená, že na stole zostane stále 16 pohárikov, pričom niektoré sú prázdne a iné skrývajú žetón.

[CZ] Zoonimooz VEVERKA - společenská hra

16 pohárků / 16 žetonů (4 pistácie, 4 arašidy, 4 vlašské ořechy, 4 lískové ořechy) / 16 karet (4 pistácie, 4 arašidy, 4 vlašské ořechy, 4 lískové ořechy) / 5 zlatých lískových ořechů / 1 návod

Cíl hry

Získejte jako první 2 zlaté lískové ořechy.

Příprava hry

- Do středu stolu umístěte pod každou skleničku jeden žeton.
- Zamíchejte pohárky a uspořádejte je do 4 stejných řad.
- Každý hráč dostane 4 karty a umístí je před sebe na stůl obrázkem vzhůru zleva doprava ve stejném pořadí v jakém je obdržel.

Pravidla hry

- Všichni hráči se střídají ve směru hodinových ručiček.
- Začíná nejstarší hráč, zvedne skleničku a odkryje žeton:
 - Pokud se žeton NESHODUJE s obrázkem na jeho kartě umístěné zcela vlevo, tak skleničku položí zpět a pokračuje další hráč.
 - Pokud se žeton SHODUJE s obrázkem na jeho kartě umístěné zcela vlevo, tak ho umístí na svou kartu. Následně se podívá, zda se na opačné straně žetonu nachází obrázek veverky:
 - Pokud se tam veverka nenachází, tak ze hry odstraní skleničku, kterou drží v ruce a vrátí ji do krabice, jeho tah tímto končí.
 - Pokud se tam veverka nachází, tak vezme libovolný žeton od jiného hráče a umístí ho pod skleničku, kterou drží v ruce, jeho tah tímto končí. Pokud žádný z protihráčů nemá žeton, tak skleničku vrátí do krabice.
 - Poznámka: Hráč, který přišel o žeton musí svou příslušnou kartu umístit na konec (pravou stranu) své řady karet.
- Další hráč v pořadí zvedne skleničku a hra pokračuje, dokud jeden hráč nemá žetony obsazené všechny 4 své karty (obsazuje je v pořadí zleva doprava) - dostane zlatý lískový ořech a vyhrává kolo.
- Hráči následně připraví hru na další kolo, začíná hráč, který naposledy vyhrál zlatý lískový ořech.
- Vyhrává hráč, který jako první získá 2 zlaté lískové ořechy.

Varianty hry pro bystrou paměť

- Při přípravě hry jsou pohárky na stole uloženy neuspořádaně (ne ve 4 stejných řadách).
- Pokud se na žetonu pod skleničkou nenachází obrázek veverky, tak hráč tuto skleničku ponechá ve hře. To znamená, že na stole zůstane pořád 16 pohárků, přičemž některé jsou prázdné a jiné skrývají žeton.