

ANIJUMBLE – SKLADANIE ZVIERAT



Vek: 4 – 12 rokov



Počet hráčov: 2 – 5



Obsah: 45 kariet

Princíp hry: Na kartách sú vyobrazené zvláštne tvory s hlavou jedného zvieraťa a telom iného zvieraťa. Kto poskladá prvý ozajstné zviera? Spomedzi kariet na stole nájdí tú, ktorá správne doplní niektorú z 2 častí tvora na práve otočenej karte!



Cieľ hry: Získať najviac kariet.



Príprava hry: Zamiešajte karty. Ľubovoľnú kartu položte doprostred stola tak, aby na ňu každý dobre videl. Ostatné karty dajte otočené lícom nadol na kôpku.

Postup hry: Hru začne najmladší hráč a pokračuje sa v smere hodinových ručičiek. Otočí vrchnú kartu kôpky a položí ju na stôl tak, aby ju všetci dobre videli. Všetci hrajú naraz: medzi otočenými kartami hľadajú tú, ktorej telo a/alebo hlava doplní časť zvieraťa na karte, ktorú hráč práve otočil. (Kariet na stole postupne pribúda.)

Keď hráč nájde kartu, ktorá dopĺňa práve otočenú kartu, dá na ňu prst a povie zviera, ktoré touto kartou vznikne.

Hráči kartu skontrolujú:

- Keď je karta správna, hráč ju získa a položí ju pred seba otočenú lícom nadol. Karta, ktorá bola práve otočená, zostane na stole. Pokračuje sa otočením ďalšej karty.

ANIJUMBLE – SKLADANIE ZVIERAT

Poznámka 1: Je možné, že na vytvorenie zvierat'a na práve otočenej karte sa hodí viacero kariet. V tomto prípade je možné získať všetky vhodné karty - buď ich získa jeden hráč, alebo viacerí.

Poznámka 2: Keď hráč nájde kartu, ktorá sa hodí k obom častiam zvierat na práve otočenej karte, získa túto kartu a z kôpky kariet si potiahne ešte jednu kartu.

- V prípade, že nájdená karta sa nehodí k práve otočenej karte, hráč nechá kartu na stole. Jeho ťah sa skončil. Ak už získal nejaké karty, musí jednu vrátiť, ako trestný bod, a položiť ju na spodok kôpky. Ostatní hráči pokračujú v hľadaní.
- Keď sa žiadna z kariet na stole nehodí k práve otočenej karte, nechajte aj túto kartu otočenú lícom nahor na stole.

Keď sa ťah skončí, pokračuje ďalší a hráč otočí ďalšiu kartu z kôpky, atď.

Koniec hry:

Hra sa skončila, keď hráči otočili poslednú kartu kôpky. Hráči si spočítajú získané karty. Hráč, ktorý má najviac kariet, je víťaz!

Autor hry: Martin Nedergaard Andersen.

Pozor. Malé časti.