

ABC miam – ABC mňam



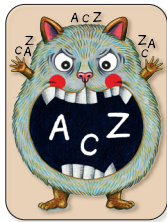
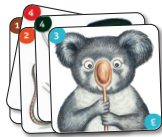
Vek: 8 - 99 rokov



2 - 4 hráči



Obsah: 48x karta „zvierat“ s určitým počtom kalórií (od 1 do 5), 8x veľká karta „pažravá príšera“, 10x karta „porucha trávenia“.



Cieľ hry: Čo najskôr naplniť svoje 2 príšery.



Princíp hry: Príšery majú hlad po slovách... ale nie hocikakých! Každá príšera prehltnie len tie slová, ktoré obsahujú písmená v ústach príšery.

Priebeh hry: Každý hráč si zoberie 2 príšery a položí ich pred seba. Zvyšné karty dajte nabok. Keď hrajú dvaja hráči, môže si každý vymeniť 1 príšeru za inú z kôpky zvyšných kariet.

Zamiešajte karty „zvieratá“ a „poruchy trávenia“. Otočte ich lícom nadol a kôpku položte doprostred stola.

Hru začne najmladší hráč a pokračuje sa v smere hodinových ručičiek.

Začínajúci hráč otočí vrchnú kartu kôpky.

1/ Keď otočí zvierat, povie názov zvierat'a na karte.

- Keď názov zvierat'a obsahuje písmeno, alebo začína písmenom, ktoré má niektorá z hráčových príšer v ústach, hráč si zoberie kartu a položí ju na príslušnú príšeru.

Číslo na karte značí počet kalórií, ktoré dá zviera príšere. Keď dosiahne počet 15 kalórií, príšera je plná.

Poznámka: Keď je karta vhodná pre obe hráčove príšery, hráč sa rozhodne, na ktorú príšeru položí kartu.



Napr.: Keď otočí zviera „KOALA“, môže položiť kartu len na príšeru, ktorá má v ústach písmeno K, alebo O, alebo A, alebo L. Príšera, pre ktorú je KOALA vhodná, získa 3 kalórie.

- Keď zviera nie je vhodné ani pre 1 z hráčových príšer, položí kartu vedľa kôpky. Nasleduje ďalší hráč.

2/ Keď otočí kartu „porucha trávenia“, príšera ochorie. Hráč musí svojim príšerám odobrať zvieratá, ktoré majú rovnaké číslo ako je na karte „porucha trávenia“ (napr. keď hráč otočí kartu „porucha trávenia“ s číslom 2, tak svojim príšerám odoberie všetky zvieratá s číslom 2).

Nasleduje ďalší hráč.

Príšera je plná, keď má 15 alebo viac kalórií. Hráč otočí príšeru lícom nadol a príšera už nemôže dostať poruchu trávenia.

Koniec hry: Hráč, ktorý prvý naplní obe svoje príšery, je víťaz.

Expertný variant hry:

Hráč, ktorý je na ťahu, otočí vrchnú kartu kôpky. Následne hrajú všetci hráči naraz.

Keď je otočená karta „zvíra“: hráč, ktorý najrýchlejšie povie slovo s písmenom vhodným pre jeho príšeru, získa kartu. Slovo môže byť názov zvieratá alebo jeho kuchynská pomôcka.

Keď je otočená karta „porucha trávenia“: všetci hráči musia udrieť na kôpku. Kto buchne posledný, zoberie si kartu „porucha trávenia“ a odoberie svojim príšerám príslušné karty.

Autor hry: Babayaga

DJECO