

Captain Smart – Hladné príšerky (CPTS_64699)

Vek: od 3 rokov

Počet hráčov: 1 – 4 hráči

Dĺžka hry: 10 – 20 min.

Naučte sa počítat do 10 a sčítat a odčítat do 20! Objavte tajomstvo matematických operácií! Trénujte svoj postreh a koncentráciu. Podarí sa vám pozbierať farebné príšerky a nakrmiť ich maškrtami?

Obsah hry

- 15 podlhovastých žetónov (čísla a časti tela: nohy, ruky, hlavy a oči)
- 15 guľatých žetónov (farby a príšerky)
- 16 obdĺžnikových dielikov, ktoré tvoria hernú dosku

PRAVIDLÁ HRY

Variant 1 – Nakrm príšerku

Každý hráč si vezme štyri obdĺžnikové dieliky s príšerkami a dobrotami a vytvorí si z nich štvorcovú hernú dosku. Guľaté žetóny sa položia doprostred stola tak, aby príšerky smerovali nahor a vedľa nich sa položia podlhovasté žetóny tak, aby časti tela smerovali nahor. Začína hrať najmladší hráč. Vytiahne si dva žetóny: jeden guľatý a jeden podlhovastý.



Hráč sa pozrie, čo je na druhej strane žetónov:

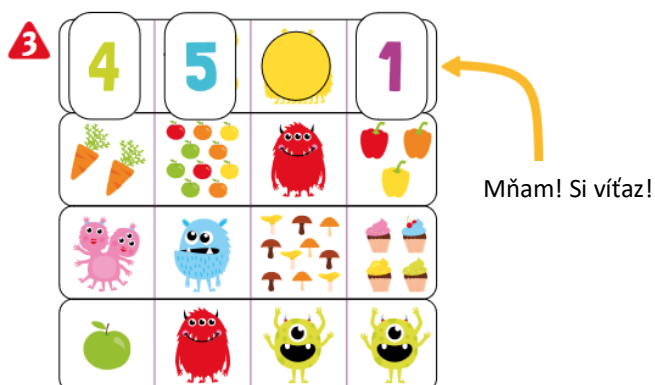
- Pokiaľ má hráč na svojej doske príšerku rovnakej farby, ako je farba na guľatom žetóne, položí guľatý žetón na príšerku;
- Pokiaľ má hráč na jednom z políčok presne toľko dobrôt, ako je číslo na zadnej strane podlhovastého žetónu, položí žetón na toto políčko (napr. pokiaľ má na jednom políčku 2 tortičky a na druhom 2 mrkvy, vyberie si políčko, ktoré mu lepšie vyhovuje);
- Pokiaľ sa jeden alebo oba žetóny nezhodujú so žiadnym políčkom na hernej doske, hráč ich odloží na bok.



Potom je na rade ďalší hráč.

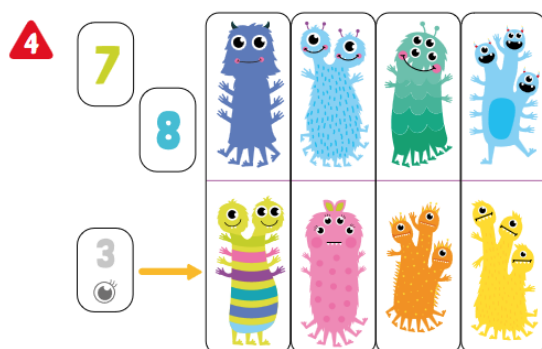
Víťazí hráč, ktorému sa podarí vytvoriť rad štyroch žetónov (zvisle, vodorovne alebo diagonálne) a zakričí „Mňam!“.

V prípade, že žetóny dôjdu, vrátia sa doprostred stolu odložené žetóny.



Varianta 2 – Dve hlavy sú lepšie než jedna

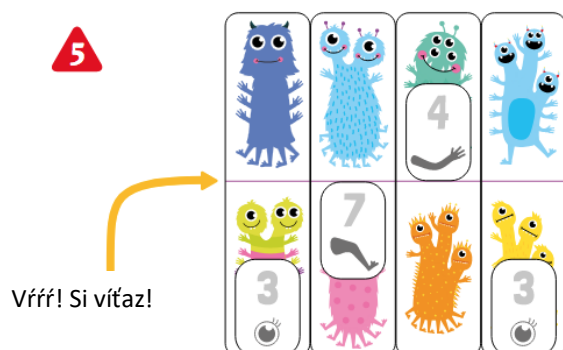
Každý hráč si vezme štyri obdĺžnikové dieliky a vytvorí si z nich štvorcovú hernú dosku tak, aby obrázky príšeriek smerovali nahor. Podlhovasté žetóny sa položia doprostred stola farebným číslom nahor.



Prvý hráč si vytiahne žetón a pozrie sa, čo je na druhej strane:

- Pokiaľ má hráč na svojej doske príšerku s toľkými danými časťami tela, koľko je uvedených na žetóne, položí na ňu žetón (pokiaľ sa žetón zhoduje s viac príšerkami, môže si vybrať jednu z nich);
- Pokiaľ sa žetón nezhoduje so žiadnou príšerkou na hernej doske, hráč ho odloží na bok.

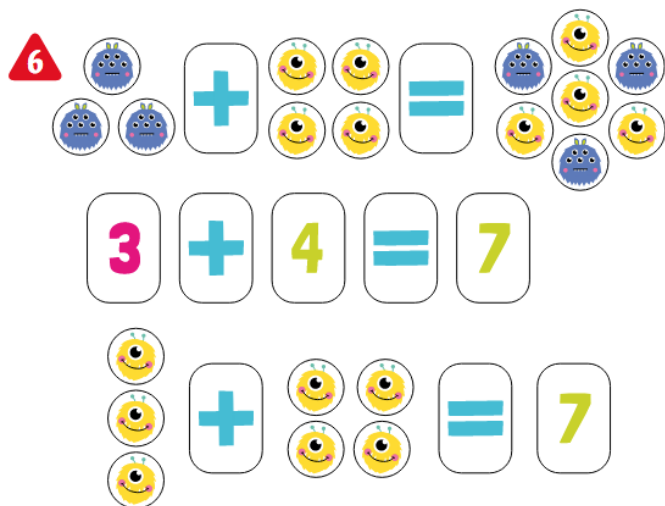
Na jednu príšerku je možné položiť len jeden žetón. Potom je na rade ďalší hráč. Víťazí hráč, ktorému sa podarí položiť na svoju hernú dosku štyri žetóny a zakričí „Vřřř!“. V prípade, že žetóny dôjdu, vrátia sa doprostred stolu odložené žetóny.





Variant 3 – Malá matematika

Počítajte do 10! Vezmite si oba typy žetónov a vytvárajte matematické operácie.



Viac inšpirácie nájdete na www.CaptainSmart.eu

Redakcia: **Hubert Bobrowski**

Ilustrácia a grafický dizajn: **Magdalena Popovics**

Grafický dizajn škatule: **Anna Wielbut**

Adaptácia dizajnu škatule: **Anna Hegman**

4bambini.cz – 4bambini, Lilliputiens, Smartmax, Geosmart, Tegu, Smartivity, SmartGames, Milaniwood, Captain Smart

4bambini, s.r.o., Václavkova 364/22, Dejvice, 160 00 Praha