



Captain Smart – Podme upratovať (CPTS_82144)

Vek: od 3 rokov

Počet hráčov: 1 – 4 hráči

Dĺžka hry: 10 – 20 min.

Zastavte zlomyseľné prachové príšerky skôr, než sa dostanú k vašim ponožkám, bábikám a autičkam! V tejto hre sa deti učia, ako triediť predmety podľa typu, veľkosti a farby. Trénujte pamäť, postreh, koncentráciu a logické myslenie. Urobte z upratovania zábavu, nie drinu!

Obsah hry

- 4 obojstranné herné dosky (skrine na jednej strane, izby na druhej strane)
- 40 žetónov s 10 rôznymi predmetmi (ponožky, lampičky, stoličky/kreslá, hrnce, tričká, čapice, autá, bábiky, hrnčeky, vankúše)
- 8 žetónov s prachovými príšerkami
- 2 žetóny s metlou
- 4 metly
- 1 truhlica na zostavenie

PRAVIDLÁ HRY

Súťažný variant hry

Hráči si zvolia, s ktorou stranou hernej dosky budú hrať. Variant so skriňou s 5 predmetmi je jednoduchší, variant s miestnosťou je náročnejší. Každý hráč si vyberie skriňu alebo miestnosť, ktorú musí upratať. Pokiaľ hrajú 3 alebo 4 hráči, každý si vezme 1 dosku, pokiaľ hrajú 2 hráči, každý si vezme 2 herné dosky. Všetky žetóny (okrem žetónov s metlami) a 4 metly sa položia obrázkom dole doprostred stola.

Začína hrať najmladší hráč. Vyberie si jeden žetón a ukáže ho ostatným. Pokiaľ nájde predmet, ktorý je na žetóne, na svojej hernej doske, žetón získava a môže hrať ešte raz.

Pozn.: Niektoré predmety môžu vyzeráť podobne, ale nie sú rovnaké!

Pokiaľ sa obrázok na doske nenachádza, položí žetón späť a na rade je ďalší hráč.

Medzi žetónmi sa schováva 8 prachových príšeriek. Pokiaľ hráč nájde príšerku, položí ju na svoju hernú dosku a má možnosť ju pozametať pomocou jednej z metiel. Otočí teda jednu kartu s metlou. Pokiaľ má metla rovnakú farbu ako prachová príšerka, hráč vezme metlu a pozameta príšerku z hernej dosky. Príšerka sa odstráni z hry a hráč môže hrať ešte raz. Pokiaľ má ale metla inú farbu, príšerka sa vloží do truhlice, metla sa znovu otočí a zamieša medzi ostatné. Na rade je ďalší hráč.

Víťazí hráč, ktorý pozbiera ako prvý všetkých 5 predmetov zo svojej hernej dosky.

Jednoduchá verzia – Hráči zbierajú skupiny predmetov, nie konkrétne predmety (napr. akúkoľvek lampu, nie nutne tú, ktorá je na obrázku).

Krátka verzia – Víťazí hráč, ktorý nazbiera na svoju dosku 3 alebo 4 predmety.

Kooperatívny variant/Variant pre 1 hráča

Hráči si spoločne zvolia jednu hernú dosku, s ktorou budú hrať. Variant so skriňou je jednoduchší, variant s miestnosťou je náročnejší. Potom si vyberú jednu zo štyroch metiel. Akýchkoľvek 20 žetónov, 6 prachových príšeriek a 2 žetóny s metlami sa položia na stôl obrázkom dole. Hráči hrajú ako jeden tím – jeden po druhom otáčajú jeden žetón. Pokiaľ nájdu predmet rovnakého druhu ako je predmet, ktorý je na hernej doske (napr. akýkoľvek hrniec) – vložia žetón do truhlice.



Pokiaľ hráči nájdu prachovú príšerku, musia ju položiť na hernú dosku. Pokiaľ však v budúcom ťahu objavia žetón s metlou, môžu pozametať svojou metlou príšerku z hernej dosky. V tom prípade sa z hry odstráni žetón s príšerkou i žetón s metlou. Pokiaľ hráči otočia žetón s metlou a na hernej doske nie je žiadna prachová príšerka, vrátia žetón s metlou späť na miesto bez toho, aby sa žetóny zamiešali. Tím víťazí, pokiaľ sa hráčom podarí vložiť štyri predmety do truhlice skôr, než budú na hernej doske tri prachové príšerky.

Náročnejšia verzia – V hre sú všetky prachové príšerky.

Pamäťová verzia hry

Všetkých 40 žetónov s predmetmi sa rozloží na stôl obrázkom nahor. Úlohou hráčov je nájsť medzi žetónmi dva predmety rovnakého druhu – napr. dve bábiky. Začína hrať najmladší hráč, ktorý otočí dva žetóny tak, aby ich ostatní videli. Pokiaľ sú oba žetóny odlišné, hráč otočí žetóny späť (obrázkom dole) a na rade je ďalší hráč. Pokiaľ sú dva otočené predmety rovnaké, hráč si vezme žetóny k sebe a môže hrať ešte raz. Hneď ako sú otočené všetky žetóny, víťazí hráč, ktorý nazbieral najviac dvojíc.

Viac inšpirácie nájdete na www.CaptainSmart.eu

Redakcia: **Hubert Bobrowski**

Ilustrácia a grafický dizajn: **Katarzyna Urbaniak**

Grafický dizajn škatule: **Anna Wielbut**

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

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