

ANIJUMBLE – SKLADANIE ZVIERAT



Věk: 4 – 12 let



Počet hráčů: 2 – 5



Obsah: 45 karet

Princip hry: Na kartách jsou vyobrazeny zvláštní tvory s hlavou jednoho zvířete a tělem jiného zvířete. Kdo poskládá první opravdové zvíře?

Mezi karet na stole najdi tu, která správně doplní některou ze 2 částí tvora na právě otočené kartě!



Cíl hry: Získat nejvíce karet.



Příprava hry: Zamíchejte karty. Libovolnou kartu položte doprostřed stolu tak, aby na ni každý dobře viděl. Ostatní karty dejte otočené lícem dolů na hromádku.

Postup hry: Hru začne nejmladší hráč a pokračuje se ve směru hodinových ručiček. Otočí vrchní kartu hromádky a položí ji na stůl tak, aby ji všichni dobře viděli. Všichni hrají najednou: mezi otočenými kartami hledají tu, jejíž tělo a/ nebo hlava doplní část zvířete na kartě, kterou hráč právě otočil. (Karet na stole postupně přibývá.)

Když hráč najde kartu, která doplňuje právě otočenou kartu, dá na ni prst a řekne zvíře, které touto kartou vznikne.

Hráči kartu zkontrolují:

- Když je karta správná, hráč ji získá a položí ji před sebe otočenou lícem dolů. Karta, která byla právě otočená, zůstane na stole. Pokračuje se otočením další karty.

ANIJUMBLE – SKLADANIE ZVIERAT

Poznámka 1: Je možné, že k vytvoření zvířete na právě otočené kartě se hodí více karet. V tomto případě lze získat všechny vhodné karty - buď jich získá jeden hráč, nebo více.

Poznámka 2: Když hráč najde kartu, která se hodí k oběma částem zvířat na právě otočené kartě, získá tuto kartu az hromádky karet si potáhne ještě jednu kartu.

- V případě, že nalezená karta se nehodí k právě otočené kartě, hráč nechá kartu na stole. Jeho tah skončil. Pokud již získal nějaké karty, musí jednu vrátit, jako trestný bod, a položit ji na spodek hromádky. Ostatní hráči pokračují v hledání.
- Když se žádná z karet na stole nehodí k právě otočené kartě, nechte i tuto kartu otočenou lícem nahoru na stole.

Když tah skončí, pokračuje další a hráč otočí další kartu z hromádky, atp.

Konec hry:

Hra skončila, když hráči otočili poslední kartu hromádky. Hráči si spočítají získané karty. Hráč, který má nejvíc karet, je vítěz!

Autor hry: Martin Nedergaard Andersen.