

MÉCHANLOU - ČERVENÁ ČEPICE



Věk: 4 – 7 let



Počet hráčů: 2 – 4



Obsah: 50 karet (24x příběh, 10x vlk, 8x myslivec v lese, 8x vlk v lese)



Cíl hry: Jako první získat 6 karet příběhu o Červené čepičce.



Příprava hry: Doprostřed stolu uložte do tvaru kruhu 8 libovolných karet lesa. Kopku zbývajících karet lesa položte doprostřed kruhu. Zamíchejte 34 příběhových karet spolu s kartami vlka. Rozdejte si po 3 karty. Zbývající karty uložte otočené lícem dolů na hromádku.

Postup hry: Začne nejmladší hráč. Hráč, který je na tahu, má 3 možnosti: - vyložit

před sebe některou příběhovou kartu; karta Nr. 6 se vykládá jako poslední.

- Položit některou ze svých 3 karet zpět na hromádku.
- Položit vlka na některou příběhovou kartu soupeře, a takto mu naznačit úmysl ukrást kartu.

Plánované ukradení karty může hráč odvrátit otočením karty lesa. Než otočí některou kartu lesa, zakrouží rukama nad kartami lesa a zaspívá přitom toto: „Dokud je vlk v lese, není se co bát, ale když se vrátí, sežere nás!“

MÉCHANLOU - ČERVENÁ ČEPIČKA

Hráč poté otočí jednu z karet lesa. •Když je na kartě vlk v lese, hráč musí předat příběhovou kartu protihráči, který si ji doplní do řady příběhových karet. Kartu vlka je třeba položit vespod hromádky.

•Když je na kartě myslivec v lese, hráč napodobí zvuk výstřelu z pušky, „Pif-paf!“, což značí, že zabil vlka. Hráč si příběhovou kartu ubránil. Kartu vlka je třeba položit vespod hromádky.

Poznámka 1: Po každém tahu si hráči doplní karty v ruce do počtu 3. Teprve když si hráč doplní karty, následuje další hráč.

Poznámka 2: Když hráč otočil kartu lesa, odebere ji z kruhu a nahradí ji novou z hromádky uprostřed kruhu. Do kruhu ji doplní otočenou lícem dolů.

Konec hry: Vítězem je hráč, který první sesbírá všech 6 karet na sestavení příběhu o Červené čepičce.



DJECO