

HÁDEJ, CO JSEM



Obsahuje: 53 kartiček se zvířátky a 4 oboustranné herní plány

Varianta 1

Na začátku hry se vybere velká karta se zvířátkem, ta určí, ze kterých zvířátek se bude hádat to správné. Podle karty se vyberou malé kartičky se zvířátky a položí se na stůl lícem dolů.

Určený hráč si vybere ze všech kartiček se zvířátky jednu tak, aby nikdo jiný obrázek neviděl. Zvířátko na kartičce si dobře prohlídne a kartičku otočí lícem dolů před sebe. Ostatní hráči se pak otázkami snaží vybrané zvíře odhalit. Pomáhá jim v tom i velká karta, která zobrazuje zvířátko, ze kterých je možné hádat. Postupně pokládají otázky tak, aby hráč, který odpovídá, mohl odpovědět ANO – NE. Otázky se týkají charakteristiky, vzhledu, potravy nebo zvyků zvířete. Hráč, který si myslí, že odhalil hledané zvíře, hlásí: „ZNÁM ZVÍŘE A JE TO ...“ Pokud je odpověď správně, dostane kartičku jako bod a může si vybírat další zvíře k hádání. Pokud je odpověď špatně, hráč vypadává a už se nemůže ani ptát, ani hádat znovu.

Velké karty se zvířátky v průběhu hry obměňujte, nebo vyberte dvě karty. Následně ke kartám vyberte malé kartičky se zvířátky. Hra se tím stává obtížnější, protože se vybírá z více zvířat.

Vyhraje hráč, který má nejvíc kartiček se zvířaty.

Pokročilejší hráči již nepotřebují velké karty. Budou hrát se všemi kartičkami zvířátek a nepotřebují si kontrolovat zvířátka na velkých skupinových kartách.

Varianta 2

Hra je náročnější než varianta 1, hráči si musí pamatovat odpovědi všech ostatních hráčů.

Platí stejná pravidla jako ve variantě 1, ale všichni hráči mají svou kartičku k hádání.

Všichni hráči si vyberou kartičku se zvířátkem, aby ji nikdo jiný neviděl. První hráč pokládá otázky nahlas hráči po levici, hráč odpoví a následně se ptá dalšího hráče po své levici. Hráči vlastně hrají v kroužku a vždy se ptá a odpovídá další hráč ve směru hodinových ručiček.

Pokud si hráč, který je na řadě, myslí, že odhalil některé hledané zvíře, osloví hráče, kterému zvíře patří a hlásí: „ZNÁM TVOJE ZVÍŘE A JE TO ...“ Pokud je odpověď správně, dostane kartičku jako bod. Pokud je odpověď špatně, hráč už nemůže hádat znovu zvíře osloveného hráče, ale může hádat zvířata dalších hráčů. Hráč, jehož zvíře bylo uhodnuto, zůstává ve hře a může se dále ptát a snažit se uhodnout něčí zvíře.

Varianta 3 - LOTO

Potřebujete velké karty, kde je zobrazeno více zvířátek. Vyberte, se kterou stranou karty budete hrát. Následně z kartiček vyberte ta zvířátka, která jsou na velkých kartách. Kartičky vložte do krabice.

Rodič vybere náhodně jednu z kartiček a ukáže ji hráčům. Děti porovnají vytaženou kartičku s obrázky na svém hracím plánu. Pokud se obrázek na kartičce shoduje s obrázkem na hracím plánu, tak se hráč o kartičku přihlásí tak, že ji pojmenuje. Pokud zvíře označí správně, kartičku dostane a položí ji na příslušné místo hracího plánu. Pokud zvíře označí špatně, kartička se vrátí do krabice. Pokud se žádný z hráčů o kartičku nepřihlásí, kartička se vyřadí ze hry a již se s ní nehraje. Rodič vybere další kartičku a předchozí postup se opakuje, dokud některý z hráčů nezaplní celý svůj herní plán. Vyhrává hráč, který jako první zaplní všechna místa herního plánu.