

Grabolo

Kisvakond



Játék 3 – 5 játékos részére, 6 éves kortól

A csomagolás tartalma:

36 db kártya, 1 db dobókocka a Kisvakond mese kis szereplőivel, 1 db színes dobókocka

A játék célja:

Megszerezni az előírt kártyaszámot: 3 játékos esetén 10 kártyát, 4 játékos esetén 8 kártyát, 5 játékos esetén 6 kártyát. Az nyer, akinek az elsőként sikerül.

A játék előkészítése:

Keverje meg a kártyákat, majd terítse ki az összezet az asztalon, hátlapjukkal felfelé. Ügyeljen arra, hogy a kártyalapok ne fedjék egymást, minden szám jól látható legyen.

A játék menete:

A kezdő játékos mindkét kockával dob, így egy színből és állatfigurából álló kombinációt kap (pl. piros és Kisvakond). Ezután a játékosok igyekeznek elsőként megtalálni és rácsapni a megfelelő kártyalapra. Az a játékos, akinek az elsőként sikerül, felveszi a kártyalapot, és hátlappal felfelé maga elé helyezi az asztalra. A játék addig folytatódik, amíg valaki össze nem gyűjti az előírt kártyaszámot. A játékosok váltják egymást a kockadobásban. Ha a kockadobás olyan kombinációt eredményez, amely kártya már nincs az asztalon, a játékosok megtippelhetik, hogy melyik játékosnál lehet az adott kártyalap. Annak a játékosnak a tippje lesz érvényes, aki elsőnek kiált és mutat rá egy játékos társára. A megtippelt játékos megnézi a kártyáit. Ha valóban nála van az adott kártya, átadja annak a játékosnak, aki helyesen tippelt. Ha nincs nála a lap, megmutatja a kártyáit a többieknek, hogy ellenőrizhessék és a rosszul tippelő játékos az egyik kártyáját visszateszi az asztalra a játékba. A játékos a tippjével önmagát is megjelölheti, ha úgy véli, hogy az adott kártya nála van, ezzel megelőzve, hogy a kártyát valamelyik játékos társa elvegye. Ha valóban nála van a kártya, megtarthatja. Ha nincs, az esetben egy tetszőleges kártyáját visszateszi a játékba. Ha a játékosok nem akarnak kockáztatni, és senki nem tippel, a játék újabb kockadobással folytatódik.

A játék vége:

A játék véget ér, amint az egyik játékos megszerezte az előírt kártyaszámot.

Grabolo

little mole



Hra pre 3 – 5 hráčov.

Herný materiál:

36 kariet, 1x kocka s obrázkami zvierat, 1x farebná kocka

Cieľ hry:

Hru vyhráva hráč, ktorý ako prvý získa predpísaný počet kariet.

V hre 3 hráčov je to 10 kariet. V hre 4 hráčov je to 8 kariet. V hre 5 hráčov je to 6 kariet.

Príprava hry:

Zamiešajte balíček kariet a rozložte ich všetky na stôl lícom nahor. Dávajte pozor, aby sa karty neprekrývali a aby boli viditeľné všetky zvieratá.

Priebeh hry:

Jeden hráč hodí dvoma kockami, čím vznikne kombinácia farby a zvieratá (napr. žltý lev).

Všetci hráči sa súčasne snažia, aby ako prví položili ruku na správnu kartu. Hráč, ktorý kartu prikryje rukou ako prvý, si ju zoberie a položí pred seba lícom nadol. Potom sa opäť hodí dvojica kociek, hráči sa v hodoch kockami striedajú.

Hra takto pokračuje, dokiaľ niekto nezíska predpísaný počet kariet.

Ak na kockách padne kombinácia, pre ktorú sa karta už nenachádza na stole, hráči majú možnosť tipovať, ktorý hráč má danú kartu skryté pred sebou. Platí tip toho hráča, ktorý vykrične svoj tip, meno iného hráča, ako prvý. Hráč, ktorý bol tipom označený sa pozrie do svojich kariet. Ak kartu naozaj má, odovzdá ju hráčovi, ktorý ho správne označil. Ak kartu nemá, ukáže ostatným hráčom karty pre kontrolu a hráč, ktorý tipoval zle, odovzdá jednu svoju kartu lícom nahor naspäť na stôl. Hráč môže tipom označiť aj seba, ak si myslí, že má správnu kartu. Tým predídze tomu, aby mu kartu niekto zobral. Ak kartu naozaj má, tak si ju nechá, ak ju nemá, odovzdá jednu svoju kartu späť na stôl. Ak hráči nechcú riskovať a nikto svoj tip nevykrične, pokračuje hra ďalším hodom kockou.

Koniec hry:

Hra končí v momente, kedy niektorý hráč získa poslednú z predpísaného počet kariet.

Grabolo

little mole



Joc pentru 3 sau 5 jucători.

Pachetul conține:

36 de cărți, 1 buc. zar cu animale, 1 buc. zar colorat.

Scopul jocului:

Scopul este sa fii primul care obține un anumit număr de cărți: în caz de 3 jucători 10 cărți, în caz de 4 jucători 8 cărți, în caz de 5 jucători 6 cărți. Primul care reușește acest lucru câștigă.

Pregătirea jocului:

Amestecăm bine cărțile, mai apoi pe suprafața de joc le răspândim pe toate. Să avem grijă ca nici o carte sa nu fie acoperita, ca fiecare carte sa rămână vizibilă și se vadă animalele.

Cursul jocului:

Cel care incepe, folosește cele două zaruri, le aruncă deodată și în acest fel, iese o combinație de o culoare și un animal (de exemplu: leu + galben). În acest moment toți jucătorii, în același timp, vor încerca să pună mâna pe acea carte care arată combinația corectă. Primul care reușește acest lucru, ia cartea și-l pune în fața sa cu spatele în sus (sa nu se vadă ce este pe acea carte) Următorul jucător face la fel, ia cele doua zaruri, le aruncă, iar ceilalți încearcă sa obțină cartea care arată combinația celor două zaruri, punând mâna primul pe carte. Jocul se continuă în direcția acelor de ceasornic, și până când primul jucător ajunge la numărul de cărți mai sus indicat (adică: 10, 8 sau 6 cărți, depinde de nr. de jucători).

Pe rând fiecare jucător aruncă zarurile și dacă iese o combinație care deja nu mai este prezentă pe suprafața de joc, printre cărțile vizibile, atunci, cu voce tare, jucătorii pot săghicească la cine este cartea respectivă. Primul care spune și arata la cine este cartea, are prioritate. Jucătorul indicat se uită printre cărțile sale dacă într-adevăr are cartea respectivă și dacă îl are, atunci cel care a ghicit primește cartea. Înșă dacă nu-l are, ca dovadă își arată la toți cărțile sale și cel care a greșit, l-a indicat pe el și nu a ghicit, pune una dintre cărțile sale deja câștigate pe suprafața de joc, în așa fel încât să fie vizibil animalul. Jucătorii pot să se indice pe sine însuși, dacă cred că ei au cartea corectă, în acest fel evitând ca ceilalți jucători săobțină acea carte. Dacă are cartea, poate sa-l păstreze, însă dacănu-l are, trebuie să pună, cu fața în sus, una dintre câțiile sale în joc. Dacă nici un jucător nu vrea săriște, toată lumea rămâne în tăcere, jocul se continuăși următorul jucător aruncă zarurile.

Sfârșitul jocului:

Jocul se termină în momentul în care unul dintre jucători reușește săobțină numărul de cărți necesare pentru victorie.