



Ravensburger® hry č 23 420 2

Kvarteto zvířecích zvuků pro 3 – 6 hráčů ve věku od 5 – 99 let.

Autor: Sensalot/ Arthur Scholten

Ilustrace: Gabriela Silveira, handmade types

Redakce: Monika Gohl

Obsah:

52 karet se zvířaty (13 sad po 4 kartách)

6 karet „Mé zvíře“

Nejbláznivější kvarteto všech dob! Vyberete si roli některého ze zvířat a na karty se budete ptát zvířecími zvuky. Bude se tu chrochtat, bečat a bučat, co to jen půjde. Ten, kdo požadovanou kartu nebude mít, odpoví zvukem, s prominutím, „prdnutí“. Hra, při které budete řvát smíchy!

Cíl hry

V průběhu hry sbíráte sady karet se stejnými zvířaty. Až jeden z hráčů už nebude mít v ruce žádnou kartu, hra končí. Vyhrává ten, kdo nasbíral nejvíce sad.

Před první hrou

Prohlédněte si společně všechny karty a u každého zvířete najdete odpovídající zvuk, např. zatroubení „Tudůůů tudůůů!“ pro slona, syčení „Sssss!“ pro hada, „Plub, plub!“ pro rybu, „Oi, oi, oi!“ pro tuleně apod. Důležité je, abyste později při hře dané zvíře podle zvuku poznali. Zvuky můžete samozřejmě doplňovat typickými zvířecími pohyby.

Základní pravidla pro sady po 3 kartách

Příprava hry

Pro kratší úvodní hru odložte z každé sady **karet se zvířaty** jednu kartu, takže na každý druh zvířete budou ve hře jen **tři karty**. Zbývajících 13 karet nebudete potřebovat.



Každý hráč si vybere jednu z oboustranně potištěných karet „Mé zvíře“ a položí ji před sebe. Všechny ostatní karty vraťte zpátky do krabice.



Nyní zamíchejte všechny **karty se zvířaty** (lícem dolů) a rozdejte každému hráči **pět karet**, které si vezme do ruky. Zbýající karty složte **lícem dolů do sloupečku** a položte doprostřed stolu.

A můžeme hrát!

Začíná nejmladší hráč a dále se postupuje ve směru hodinových ručiček. Jsi-li na řadě, vyžádáš si kartu s nějakým zvířetem takto: Nejprve oslovíš **libovolného hráče** zvukem jeho zvířete a poté uděláš **zvuk zvířete té karty**, kterou po něm žádáš.

Příklad: Chceš požádat hráče-sovu o kartu s krávou, uděláš tedy „Hůůů!“ – „Bůůů!“.

Pokud hráč-sova tuto kartu má, vydá ti ji a ty pokračuješ dál a požádáš stejného nebo jiného hráče o další kartu.

Pokud hráč-sova **nemá kartu s krávou**, řekne ti to tak, že udělá zvuk „prdnutí“ a vyplázne na tebe jazyk.



V takovém případě sejmeš jednu kartu ze sloupečku (dokud v něm nějaké karty jsou) a tvůj tah končí.

Mimochodem: Smíš žádat i karty zvířat, která zpočátku nemáš. Dával jsi dobrý pozor? Pak možná víš, kde se různá zvířata ukrývají.

Když nasbíráš **tři stejná zvířata**, máš kompletní sadu. Radostně zatrub „Tradááá!“ a vykřikni zvuk této zvířecí sady. Sadu si odlož před sebe. Tvůj tah je tím ukončen a na řadě je tvůj soused po levé ruce.

Důležité: Kompletní sadu můžeš získat i sejmutím karty ze sloupečku. Když se ti to podaří, oznámíš to opět hlasitým „Tradááá!“ a sadu si odložíš před sebe. Také hned na začátku hry při rozdávání karet se může stát, že jsi dostal celou sadu. Až budeš na řadě, můžeš ji odložit za doprovodu příslušných zvuků, jak je popsáno výše.

Konec hry

Jakmile už některý z hráčů nemá v ruce žádnou kartu, hra v té chvíli končí. Vyhrává ten, kdo nasbíral nejvíce sad.

Pravidla kvarteta se sadami o 4 kartách

Hraje se se všemi kartami zvířat. Na začátku se však rozdává každému hráči **sedm karet**. Pro získání sady potřebujete vždy **čtyři karty**. Jinak hra probíhá tak, jak je popsáno v základních pravidlech.

