

Captain Smart – Chytré bingo – po stopách zvířat (CPTS_82180)

Věk: od 4 let

Počet hráčů: 1–4 hráči

Délka hry: 10–20 min.

Obsah hry

- Ruleta se šípkou



- 4 oboustranné herní desky



- 53 žetonů



- Výherní proužek



- Pohár pro vítěze



Pravidla hry

Každý hráč si vezme herní desku. Hráči točí šípkou na ruletě a tím náhodně vylosují obrázek nebo barvu, podle toho, s jakou stranou herní desky hrají. Cílem hry je položit žetony na svou herní desku, na 4 vylosované předměty nebo 4 barvy v řadě (vertikálně, horizontálně nebo diagonálně). Pozor! Dívejte se pozorně, obrázky na ruletě a na herních deskách se mohou trochu lišit. Jakmile sestavíte řadu 4 žetonů, označte ji výherním proužkem. Výborně, předejte si pohár pro vítěze! Nyní otočte desky a hrajte znovu. Hodně štěstí!

Varianty hry s barvami

1. Rozcvička

Každý hráč si vybere libovolnou herní desku a položí si ji před sebe, stranou s barvami směrem nahoru. Žetony a výherní proužek položte doprostřed stolu. První hráč (nejmladší) roztočí šípkou na ruletě a vylosuje jednu z osmi barev. Všichni hráči současně pokládají žetony na políčka na své desce, na kterých je vybraná barva. (Pozor: Na herní desce jsou vždy dvě políčka s vylosovanou barvou!). V dalším kole roztočí další hráč šípkou na ruletě a všichni hráči umísťují žetony na své desky. Pokud se šíпка zastaví mezi políčky, nebo se šíпка zastaví na barvě, která se již vytočila dříve, hráč roztočí šípkou znovu. První hráč, který zaplní celou řadu žetonů a poté si vezme výherní proužek a položí ho na svou desku – a zavolá BINGO! – vítězí.

2. Strategická hra

Hra se hraje stejným způsobem jako první varianta, ale rozdíl je v tom, že všichni hráči po každém roztočení rulety označí na své desce pouze jedno políčko v příslušné barvě (vyberou si políčko, které jim dává větší šanci na výhru).

3. Pro dobyvatele

Hra se hraje stejným způsobem jako druhá varianta, rozdíl je však v tom, že pouze hráč, který je na řadě a roztočil ruletu, umístí žeton na vybrané políčko na své herní desce. Pokud hráč vylosuje barvu, kterou již má na své desce označenou, nedělá nic a na řadě je další hráč.



4. Pro osamělého jezdce

Losujte a zaplňujte herní desky sami! Procvičte si postřeh a reflex. Můžete začít hrát s jednou deskou a vyzkoušet si, jak rychle dokážete zaplnit celou řadu žetony. Po každém roztočení rulety položte žetony na jedno nebo dvě políčka s odpovídající barvou. Pak můžete použít více desek najednou a zvýšit úroveň – možná se vám podaří jednu desku zcela zaplnit. Kterou z nich zaplníte jako první?

Varianty hry s obrázky

Hry se hrají stejným způsobem jako ve 2, 3 a 4 variantě, ale použijete druhou stranu herních desek. Pomocí šipky na ruletě losujete obrázky (hlavy zvířat a jejich stopy). Na políčkách na každé herní desce najdete každé zvíře pouze jednou (buď celé nebo jeho stopu). Poznáte už stopy vlka, jelena, divočáka, medvěda, lišky, zajíce, bobra, ježka, krtek, sovy, kachny, žáby, slepice, kozy, krávy a koně?

Více inspirace naleznete na www.CaptainSmart.eu

Redakce: **Izabela Golaszewska**

Ilustrace: **Monika Pieczka**

Sazba: **Grzegorz Sufa-Chrostowski, Aleksandra Bartosik**

Grafický design krabice: **Anna Wielbut, Radosław Pazdrijowski**