

Captain Smart – Hladové příšerky (CPTS_64699)

Věk: od 3 let

Počet hráčů: 1–4 hráči

Délka hry: 10–20 min.

Naučte se počítat do 10 a sčítat a odčítat do 20! Objevte tajemství matematických operací! Trénujte svůj postřeh a koncentraci. Podaří se vám posbírat barevné příšerky a nakrmit je pamlsky?

Obsah hry

- 15 podlouhlých žetonů (čísla a části těla: nohy, ruce, hlavy a oči)
- 15 kulatých žetonů (barvy a příšerky)
- 16 obdélníkových dílků, které tvoří herní desku

PRAVIDLA HRY

Varianta 1 – Nakrm příšerku

Každý hráč si vezme čtyři obdélníkové dílky s příšerkami a dobrotami a vytvoří si z nich čtvercovou herní desku. Kulaté žetony se položí doprostřed stolu tak, aby příšerky směřovaly nahoru a vedle nich se položí podlouhlé žetony tak, aby části těla směřovaly nahoru. Začíná hrát nejmladší hráč. Vytáhne si dva žetony: jeden kulatý a jeden podlouhlý.



Hráč se podívá, co je na druhé straně žetonů:

- Pokud má hráč na své desce příšerku, která má stejnou barvu jako je barva na kulatém žetonu, položí kulatý žeton na příšerku;
- Pokud má hráč na jednom z políček přesně tolik dobrot, jako je číslo na zadní straně podlouhlého žetonu, položí žeton na toto políčko (např. pokud má na jednom políčku 2 dortíky a na druhém 2 mrkve, vybere si políčko, které mu lépe vyhovuje);
- Pokud se jeden nebo oba žetony neshodují s žádným políčkem na herní desce, hráč je odloží stranou.



Nyní je na řadě další hráč.

Vítězí hráč, kterému se podaří vytvořit řadu čtyř žetonů (svise, vodorovně nebo diagonálně) a zakřičí „Mňam!“.

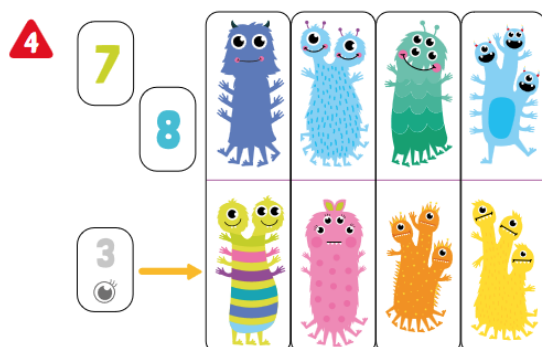
V případě že žetony dojdou, vrátí se doprostřed stolu odložené žetony.



Varianta 2 – Dvě hlavy jsou lepší než jedna

Každý hráč si vezme čtyři obdélníkové dílky a vytvoří si z nich čtvercovou herní desku tak, aby obrázky příšerek směřovaly nahoru.

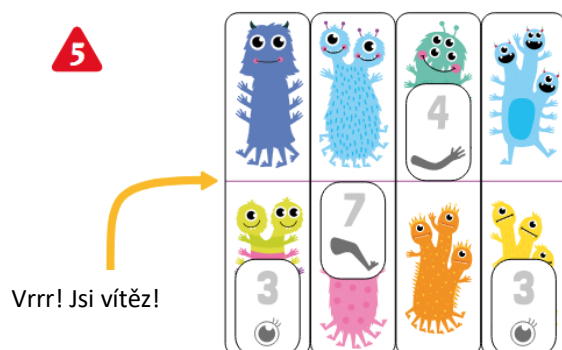
Podlouhlé žetony se položí doprostřed stolu barevným číslem nahoru.



První hráč si vytáhne žeton a podívá se, co je na druhé straně:

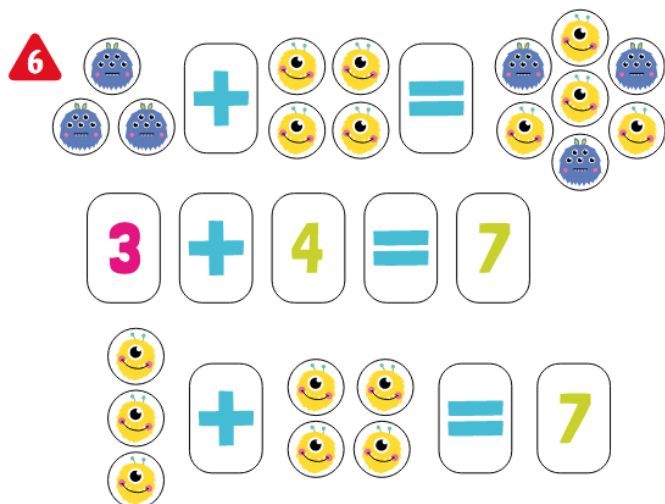
- Pokud má hráč na své desce příšerku s tolika danými částmi těla, kolik je uvedeno žetonu, položí na ni žeton (pokud se žeton shoduje s více příšerkami, může si vybrat jednu z nich);
- Pokud se žeton neshoduje s žádnou příšerkou na herní desce, hráč ho odloží stranou.

Na jednu příšerku je možné položit jen jeden žeton. Poté je na řadě další hráč. Vítězí hráč, kterému se podaří položit na svou herní desku čtyři žetony a zakřičí „Vrrr“. V případě že žetony dojdou, vrátí se doprostřed stolu odložené žetony.



Varianta 3 – Malá matematika

Počítejte do 10! Vezměte si oba typy žetonů a vytvářejte matematické operace.



Více inspirace naleznete na www.CaptainSmart.eu

Redakce: **Hubert Bobrowski**

Ilustrace a grafický design: **Magdalena Popovics**

Grafický design krabice: **Anna Wielbut**

Adaptace designu krabice: **Anna Hegman**

4bambini.cz – 4bambini, Lilliputiens, Smartmax, Geosmart, Tegu, Smartivity, SmartGames, Milaniwood, Captain Smart

4bambini, s.r.o., Václavkova 364/22, Dejvice, 160 00 Praha