

Autor:
Andrey Kolupaev

Ilustrácie:
Natela Manushakian



HRY S TVARMÍ

Ilustrácie na obálke: **Piotr Socha**

Princíp hry

Hry s tvarmi sú kartová hra, v ktorej musia hráči predviesť bleskový postreh a čo najrýchlejšie uchmatnúť príslušnú kartu, ktorá leží na stole.

Pre začiatok sa pozrite, aké karty sú v hre:

Toto je karta s obrázkom.

Toto je karta voľby.

Jeden z hráčov vytiahne zo špeciálnej škatuľky kartu s obrázkom. Na obrázkoch sú postavy, zvieratá, stavby a všemožné ďalšie veci. Všetky obrázky sa skladajú zo základných geometrických tvarov rôznej veľkosti a farieb. Len čo je karta s obrázkom vytiahnutá zo škatuľky, nesmiete stratiť ani sekundu!

GRANNA

A teraz dávajte pozor! Hra obsahuje tri rôzne varianty a ku každému z nich sú priradené iné otázky. Vašou úlohou bude správne odpovedať a rýchlo uchmatnúť príslušnú kartu voľby.

Variant 1:

Postreh!

Ktorá farba a/alebo ktorý tvar je na karte s obrázkom dominantný (alebo čoho je tam najviac)?



Variant 2:

Stratený tvar

Ktorý tvar chýba?
Ktorý tvar je na karte znázornený len raz?



Variant 3:

Uhádnite, čo to je!

Čo predstavuje obrázok na karte zložený zo základných tvarov?



Obsah škatulky

Teraz sa pozrite, čo nájdete v škatulke:

- 54 kariet s obrázkami.

Druhá strana vám poskytne informácie o obrázku a umožní vám určiť víťaza daného kola. Všimnite si aj malé ilustrácie, z ktorých sa skladá pozadie každého obrázka.



- Špeciálnu škatulku, ktorá vám umožní vytiahnuť kartu tak, aby žiadny hráč predčasne nevidel jej druhú stranu (na ktorej je množstvo dôležitých informácií).



- 15 kariet voľby s farbami a tvarmi (na zadnej strane 9 z týchto kariet nájdete aj 9 kategórií).



- Návod, ktorý práve čítate.



POSTREH!

Je čas precvičiť si pozornosť a počítanie spamäti!

Vek hráčov



Príprava hry

- Zamiešajte všetky karty s obrázkami a vložte ich do škatulky tak, aby bolo vo výreze vidieť symbol odtlačku prsta.
(Pozor: takto musia byť orientované všetky karty v škatulke.)



- Rozložte na stole 15 odkrytých kariet voľby (spôsobom znázorneným na ilustrácii). Karty umiestnite tak, aby na ne všetci hráči dobre dosiahli.



- Hru povedie najstarší hráč (vedúceho hry si však môžete zvoliť aj podľa iných, celkom ľubovoľných kritérií). Je tiež možné pre každé kolo určiť vždy nového vedúceho hry.

Ako sa to hrá?

Hra sa skladá z opakovateľných kôl. Každé z nich zahŕňa 3 kroky:

Krok 1. Vedúci hry vytiahne zo špeciálnej škatuľky kartu a odkrytú (obrázkom nahor) ju položí na stôl.

Krok 2. Všetci hráči – naraz a čo najrýchlejšie – schmatnú po jednej karte voľby. Hneď ako si hráč vyberie kartu voľby, nemôže už svoj výber zmeniť.

Krok 3. Keď už si každý hráč (vrátane vedúceho hry) vybral svoju kartu voľby, otočí vedúci hry kartu s obrázkom na druhú stranu. Hráči si spočítajú získané body a podľa nich určia víťaza daného kola. Potom môžu začať ďalšie kolo.

Ako uchmatnúť najlepšiu kartu?

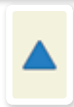
Aby ste získali určitú kartu voľby, musíte na ňu ako prvý(-á) položiť ruku. Ak na niektorú kartu položia ruku dvaja alebo viacerí hráči, pripadne karta tomu, ktorého ruka leží priamo na karte (teda najnižšie, pod rukami ostatných). Majte však na pamäti, že kým položíte ruku na nejakú kartu, musíte si pozorne prezrieť kartu s obrázkom. Je totiž dôležité, aby ste postrehli, ktorý tvar a ktorá farba sa na danej karte s obrázkom **vykytujú najčastejšie**.

Najlepšie si to vysvetlíme na príklade:

Máme pred sebou kartu s mačkou.

Najčastejším tvarom je na nej trojuholník a najčastejšou farbou modrá. Čo myslíte, ktorú kartu voľby by bolo najlepšie uchmatnúť?

Odpoveď si overte na ďalšej strane.



Výborne, toto je najlepšia voľba!



Ako určíme víťaza daného kola?



Kartu s obrázkom je teraz potrebné otočiť na druhú stranu. Tam sú uvedené body, ktoré hráči získajú za karty voľby, ktoré si v danom kole vzali. Čím viac bodov hráč získa, tým väčšiu má šancu, že sa stane víťazom kola.

Pozrime sa, ako to vyzerá v praxi...

Má každý hráč pred sebou jednu kartu voľby?
Ak áno, otočte kartu s obrázkom na druhú stranu.
Z informácií, ktoré sú na nej uvedené, zistíte,
koľko sa vám podarilo získať bodov za vybranú kartu voľby.
Príklad: Hráč si vybral kartu voľby s modrým kruhom.
V takom prípade dostane 6 bodov, pretože:

$$2 + \text{blue gear} = 6$$



Ak sú na vybranej karte voľby uvedené dva tvary alebo dve farby, počítajú sa body rovnakým spôsobom.

Príklad: Na hráčovej karte voľby je zobrazený kruh a štvorec.

Hráč získa 2 body, pretože:


$$\square + \circ = 2$$

Pozor: Čísllice uvedené vnútri tvarov a farieb znamenajú počet bodov, ktoré hráč dostane. Čím vyššie je číslo vpísané do tvaru či farby, tým častejšie sa daný tvar či farba na príslušnom obrázku vyskytujú. Napríklad: Na karte s mačkou je najviac trojuholníkov, o niečo menej kruhov a najmenej štvorcov. Číslo však nevyjadruje presný počet daných tvarov či farieb na karte s obrázkom (napr. na karte s mačkou je niekoľko štvorcov, napriek tomu, že bodová hodnota uvedená vo štvorci na rube tejto karty je nula).

Ako sa boduje?

Hráč, ktorý v určitom kole získa najviac bodov, si vezme kartu s obrázkom použitú v tomto kole a položí si ju zakrytú (obrázkom dole) pred seba. Hráč, ktorý sa umiestnil na druhom mieste, si vezme kartu voľby (ktorá mu toto druhé miesto vyniesla) a tiež si ju zakrytú položí pred seba. Táto karta voľby sa už ďalej nebude používať; počet kariet voľby, ktoré majú hráči k dispozícii, sa preto bude z kola na kolo znižovať.

Pozor: Na konci hry sa budú počítať iba karty, ktoré hráč zhromaždil pred sebou na stole (nie body, ktoré mu umožnili jednotlivé kolá vyhrať).

Dôležité:

Pri hre vo dvojici si hráč, ktorý skončil druhý, kartu voľby nevezme.

Táto karta sa len vyradí z hry a odloží do škatule.

Čo sa stane, ak majú dvaja alebo viacerí hráči rovnaký počet bodov?

V takom prípade získa každý z týchto hráčov kartu s obrázkom. Vedúci hry vytiahne príslušný počet kariet zo špeciálnej škatulky a rozdá ich hráčom so zhodným počtom bodov. Ak majú rovnaký počet bodov hráči na druhom mieste, nedostane nikto z nich žiadnu kartu voľby.

Koniec kola

Hneď ako sa podarí určiť víťaza, kolo sa končí. Všetci hráči (okrem toho, ktorý obsadil druhé miesto) odložia karty voľby, ktoré si vzali, späť doprostred stola. Potom sa môže začať ďalšie kolo (krokom 1).

Koniec hry a určenie celkového víťaza

Hra sa končí v okamihu, keď uprostred stola zostane iba 6 kariet voľby. Každá karta s obrázkom, ktorú hráč získal, mu prinesie 2 body, každá karta voľby má hodnotu 1 bodu. Body, vďaka ktorým hráči v jednotlivých kolách tieto karty získali, nemajú pre záverečné hodnotenie význam.

Víťazom sa stáva hráč, ktorému jeho karty vyniesli najviac bodov.

Pri rovnosti bodov zvíťazí hráč, ktorý pozbieral viac kariet.

Ak ani toto kritérium nerozhodne, hráči sa o víťazstvo rozdelia.

Príklad:

Na konci hry má Katka 5 kariet s obrázkom a 2 karty voľby.

Získava teda $5 \times 2 + 2 \times 1 = 12$ bodov.

Petra má 4 karty s obrázkom a 5 kariet voľby. Získava $4 \times 2 + 5 \times 1 = 13$ bodov.

Monika má 3 karty s obrázkom a 2 karty voľby. Získava tak $3 \times 2 + 2 \times 1 = 8$ bodov.

Víťazkou hry sa stáva Petra.

STRATENÝ TVAR

Je čas preveriť pamäť a koncentráciu!

Vek hráčov



Príprava hry

- Zamiešajte všetky karty s obrázkami a vložte ich do škatulky tak, aby bolo vo výreze vidieť symbol odtlačku prsta.
(Pozor: takto musia byť orientované všetky karty v škatulke.)



- Vyberte 9 kariet voľby, na ktorých sú tvary v príslušných farbách, a položte ich odkryté na stôl (spôsobom znázorneným na ilustrácii). Karty umiestnite tak, aby na ne všetci hráči dobre dosiahli. Ostatné karty (s farbami) odložte do škatule.



- Hru povedie najstarší hráč (vedúceho hry si však môžete zvoliť aj podľa iných, celkom ľubovoľných kritérií). Je tiež možné pre každé kolo určiť vždy nového vedúceho hry.

Ako sa to hrá?

Hra sa skladá z opakovateľných kôl. Každé z nich zahŕňa 3 kroky:

Krok 1. Vedúci hry vytiahne zo špeciálnej škatuľky kartu a odkrytú (obrázkom nahor) ju položí na stôl.

Krok 2. Všetci hráči – naraz a čo najrýchlejšie – schmatnú po jednej karte voľby. Hneď ako si hráč vyberie kartu voľby, nemôže už svoj výber zmeniť.

Krok 3. Keď už si každý hráč (vrátane vedúceho hry) vybral svoju kartu voľby, otočí vedúci hry kartu s obrázkom na druhú stranu. Hráči si spočítajú získané body a podľa nich určia víťaza daného kola. Potom môžu začať ďalšie kolo.

Ako uchmatnúť najlepšiu kartu?

Abyste získali určitú kartu voľby, musíte na ňu ako prvý(-á) položiť ruku. Ak na niektorú kartu položia ruku dvaja alebo viacerí hráči, prípadne karta tomu, ktorého ruka leží priamo na karte (teda najnižšie, pod rukami ostatných).

Majte však na pamäti, že kým položíte ruku na nejakú kartu, musíte si pozorne prezrieť kartu s obrázkom.

Je totiž dôležité, aby ste postrehli, ktorý tvar a v akej farbe sa na danej karte s obrázkom **nevyskytuje**.

Pozrite sa na príklad:

Máme pred sebou kartu s mačkou.

Pozorne si ju prezrite. Ktorý tvar (a v akej farbe) sa na tejto karte nevyskytuje?

Odpoveď si overte na ďalšej strane.

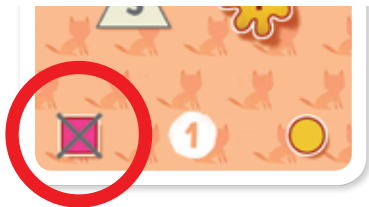


Výborne! Na tejto karte sa nevyskytuje ružový štvorec.



Ako overíme, či sa hráčovi podarilo správne určiť chýbajúci tvar v príslušnej farbe?

Odpoveď na otázku, ktorý tvar a v akej farbe na karte chýba, nájdete na zadnej strane karty s obrázkom v jej ľavom dolnom rohu.



Ako sa boduje?

Hráč, ktorý si vybral správnu kartu voľby, sa stáva víťazom daného kola.

Kartu s obrázkom, ktorá bola v tomto kole použitá, si položí pred seba na stôl.

Všetci hráči (vrátane víťaza) položia karty voľby, ktoré si vzali, späť doprostred stola.

Potom sa môže začať ďalšie kolo (krokom 1).

Čo máme robiť, keď si žiadny hráč nevybral správnu kartu voľby?

Každý hráč si vzal nejakú kartu voľby, ale nikto si nevybral tú správnu (teda kartu so správnym tvarom a farbou), a tak toto kolo nemá víťaza. Všetci hráči položia karty voľby, ktoré si vzali, späť doprostred stola. Potom sa začne ďalšie kolo (krokom 1).

Koniec hry a určenie celkového víťaza

Hra sa končí v okamihu, keď sa niektorému z hráčov podarí získať piatu kartu. Tento hráč sa stáva víťazom.

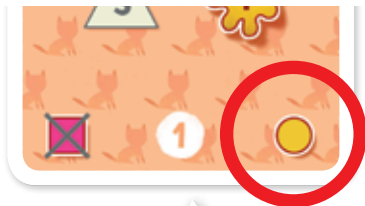
Iný variant hry

Namiesto hľadania, ktorý tvar a v akej farbe sa na danej karte nevyskytuje, musíte nájsť tvar v príslušnej farbe, ktorý sa na karte **vyskytuje iba raz**.



Toto je naša obľúbená karta s obrázkom mačky. Tvarom, ktorý sa na nej v danej farbe vyskytuje len raz, je žltý kruh. Pozrite sa mačke na nos a potom na obrázku skúste nájsť ďalší žltý kruh. Nie, naozaj ho tam nenájdete.

Odpoveď na otázku, ktorý tvar a v akej farbe sa na karte vyskytuje len raz, nájdete na zadnej strane karty s obrázkom v jej pravom dolnom rohu.



UHÁDNITE, ČO TO JE!

Otestujte si rýchlosť svojich reakcií!

Vek hráčov



Príprava hry

- Zamiešajte všetky karty s obrázkami a vložte ich do škatulky tak, aby bolo vo výreze vidieť symbol odtlačku prsta.
(Pozor: takto musia byť orientované všetky karty v škatulke).



- Vyberte 9 kariet voľby s kategóriami a položte ich odkryté na stôl (spôsobom znázorneným na ilustrácii). Karty umiestnite tak, aby na ne všetci hráči dobre dosiahli. Ostatné karty (s farbami) odložte do škatule.



- Hru povedie najstarší hráč (vedúceho hry si však môžete zvoliť aj podľa iných, celkom ľubovoľných kritérií). Je tiež možné pre každé kolo určiť vždy nového vedúceho hry.

Ako sa to hrá?

Každá hra sa skladá z opakovateľných kôl. Každé z nich zahŕňa 3 kroky:

Krok 1. Vedúci hry vytiahne zo špeciálnej škatulky kartu a odkrytú (obrázkom nahor) ju položí na stôl.



Krok 2. Všetci hráči – naraz a čo najrýchlejšie – schmatnú po jednej karte voľby. Len čo si hráč vyberie kartu voľby, nemôže už svoj výber zmeniť.

Krok 3. Keď už si každý hráč (vrátane vedúceho hry) vybral svoju kartu voľby, otočí vedúci hry kartu s obrázkom na druhú stranu. Hráči si spočítajú získané body a podľa nich určia víťaza daného kola. Potom môžu začať ďalšie kolo.

Ako uchmatnúť najlepšiu kartu?

Aby ste získali určitú kartu voľby, musíte na ňu ako prvý(-á) položiť ruku. Ak na niektorú kartu položia ruku dvaja alebo viacerí hráči, pripadne karta tomu, ktorého ruka leží priamo na karte (teda najnižšie, pod rukami ostatných). Kým však položíte ruku na nejakú kartu, pozorne si prezrite kartu s obrázkom. Potom skúste nájsť **kartu voľby s rovnakým obrázkom** (teda s vyobrazením rovnakej kategórie).

Pozrite sa na nasledujúci príklad:



Máme tu kartu s obrázkom mačky.

A tu sú karty voľby s kategóriami.

Na ktorej karte nájdeme mačku?

Správne! Musíte schmatnúť prvú kartu zľava.



CICAVCE

POVOLANIA

VOZIDLÁ

VTÁKY

HMYZ

STAVBY

NÁBYTOK

RIAD

RASTLINY

Každý hráč schmatol jednu kartu voľby s kategóriou. Čo ďalej?

Otočte kartu s obrázkom (veľkú kartu) na druhú stranu a porovnajte ilustrácie na jej pozadí s ilustráciou na karte voľby (malej karte).

Hráč, ktorý si vybral kartu voľby so správnou ilustráciou, sa stáva víťazom kola.

Kartu s obrázkom, ktorá bola použitá v tomto kole, si položí zakrytú (obrázkom dole) pred seba na stôl. Všetci hráči (víťaz tiež) položia karty voľby, ktoré si vzali, späť doprostred stola.

Potom sa môže začať ďalšie kolo (krokom 1).



Čo máme robiť, keď si žiadny hráč nevybral správnu kartu voľby?

Každý hráč si vzal nejakú kartu voľby s kategóriou, ale nikto si nevybral tú správnu (teda kartu so správnou ilustráciou kategórie), a tak toto kolo nemá víťaza. Všetci hráči položia karty voľby, ktoré si vzali, späť doprostred stola a začnú hrať ďalšie kolo (krokom 1).

Koniec hry a určenie celkového víťaza

Hra sa končí v okamihu, keď sa niektorému z hráčov podarí získať piatu kartu.
Tento hráč sa stáva víťazom.

A teraz už môžete hrať! Veľa úspechov!



Vážený zákazník,

kompletizovaniu našich hier venujeme zvláštnu starostlivosť. Pokiaľ napriek tomu vo vašom balení niektorá súčasť hry chýba (za čo sa veľmi ospravedlňujeme), môžete reklamáciu vybaviť e-mailom na adrese info@pygmalino.cz.

V e-maile, prosím, uveďte svoje meno, priezvisko, presnú adresu vrátane PSČ a názov chýbajúceho prvku hry.

Ak chcete od nás dostávať newsletter s informáciami o našich novinkách, pošlite, prosím, e-mail s takouto požiadavkou a svojim menom a priezviskom na adresu info@pygmalino.cz.

Navštívte nás na Facebooku: www.facebook.com/granna.cz

www.pygmalino.sk

© 2019 Granna

Všetky práva vyhradené.

Vyrobené v Poľsku.

Výhradné zastúpenie GRANNA pre Slovensko: Pygmalino, s. r. o., Lipová 1131, 737 01 Český Těšín, Česká republika

GRANNA

