

Autor:
Andrey Kolupaev

Ilustrace:
Natela Manushakian



TVAROHÁTKY

Ilustrace na obálce: **Piotr Socha**

Princip hry

Tvarohrátky jsou karetní hra, v níž musí hráči předvést bleskový postřeh a co nejrychleji popadnout příslušnou kartu, jež leží na stole.

Pro začátek se podívejte, jaké karty jsou ve hře:

Toto je karta s obrázkem.

Toto je karta volby.

Jeden z hráčů vytáhne ze speciální krabičky kartu s obrázkem. Na obrázcích jsou postavy, zvířata, stavby a všemožné další věci. Všechny obrázky se skládají ze základních geometrických tvarů různé velikosti a barev. Jakmile je karta s obrázkem vytažena z krabičky, nesmíte ztratit ani sekundu!

GRANNA

A teď dávejte pozor! Hra obsahuje tři různé varianty a ke každé z nich jsou přiřazeny jiné otázky. Vaším úkolem bude správně odpovědět a rychle popadnout příslušnou kartu volby.

Varianta 1:

Postřeh!

Která barva a/nebo který tvar je na kartě s obrázkem dominantní (neboli čeho je tam nejvíce)?



Varianta 2:

Ztracený tvar

Který tvar schází?
Který tvar je na kartě znázorněn jen jednou?



Varianta 3:

Uhodněte, co to je!

Co představuje obrázek na kartě složený ze základních tvarů?



Obsah krabičky

Ted' se podívejte, co najdete v krabičce:

- 54 karet s obrázky.

Druhá strana vám poskytne informace o obrázku a umožní vám určit vítěze daného kola. Všimněte si také malých ilustrací, z nichž se skládá pozadí každého obrázku.



- Speciální krabičku, která vám umožní vytáhnout kartu tak, aby žádný hráč předčasně nezahlédl její druhou stranu (na které je spousta důležitých informací).



- 15 karet volby s barvami a tvary (na zadní straně 9 z těchto karet najdete také 9 kategorií).



- Návod, který právě čtete.

POSTŘEH!

Je čas procvičit si pozornost a počítání z paměti!

Věk hráčů



Příprava hry

- Zamíchejte všechny karty s obrázky a vložte je do krabičky tak, aby byl ve výřezu vidět symbol otisku prstu.
(Pozor: takto musí být orientovány všechny karty v krabičce.)



- Rozložte na stole 15 odkrytých karet volby (způsobem znázorněným na ilustraci). Karty umístěte tak, aby na ně všichni hráči dobře dosáhli.



- Hru povede nejstarší hráč (vedoucího hry si ale můžete zvolit i podle jiných, zcela libovolných kritérií). Je také možné pro každé kolo určit vždy nového vedoucího hry.

Jak se to hraje?

Hra se skládá z opakovatelných kol. Každé z nich zahrnuje 3 kroky:

Krok 1. Vedoucí hry vytáhne ze speciální krabičky kartu a odkrytou (obrázkem nahoru) ji položí na stůl.

Krok 2. Všichni hráči – najednou a co nejrychleji – popadnou po jedné kartě volby. Jakmile si hráč vybere kartu volby, nemůže už svůj výběr změnit.

Krok 3. Když už si každý hráč (včetně vedoucího hry) vybral svou kartu volby, otočí vedoucí hry kartu s obrázkem na druhou stranu. Hráči si spočítají získané body a podle nich určí vítěze daného kola. Poté mohou zahájit další kolo.

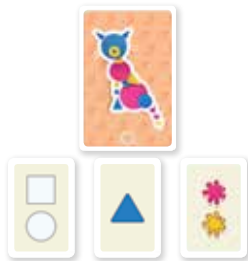
Jak popadnout nejlepší kartu?

Abyste získali určitou kartu volby, musíte na ni jako první položit ruku. Jestliže na některou kartu položí ruku dva nebo více hráčů, připadne karta tomu, jehož ruka leží přímo na kartě (tedy nejniž, pod rukama ostatních). Mějte však na paměti, že než položíte ruku na nějakou kartu, musíte si pozorně prohlédnout kartu s obrázkem. Je totiž důležité, abyste postřehli, který tvar a která barva se na dané kartě s obrázkem **vyskytují nejčastěji**.

Nejlépe si to vysvětlíme na příkladu:

Máme před sebou kartu s kočkou.
Nejčastějším tvarem je na ní trojúhelník
a nejčastější barvou modrá. Co myslíte, kterou kartu
volby by bylo nejlepší popadnout?

Odpověď si ověřte na další straně.



Výborně, toto je nejlepší volba!



Jak určíme vítěze daného kola?



Kartu s obrázkem je teď třeba otočit na druhou stranu. Tam jsou uvedeny body, které hráči získají za karty volby, které si v daném kole vzali. Čím více bodů hráč získá, tím větší má šanci, že se stane vítězem kola.

Podívejme se, jak to vypadá v praxi...

Má každý hráč před sebou jednu kartu volby?
Jestliže ano, otočte kartu s obrázkem na druhou stranu.
Z informací, které jsou na ní uvedeny, zjistíte,
kolik se vám podařilo získat bodů za vybranou kartu volby.
Příklad: Hráč si vybral kartu volby s modrým kruhem.
V takovém případě obdrží 6 bodů, protože:

$$2 + \text{modrý kruh} = 6$$



Jestliže jsou na vybrané kartě volby uvedeny dva tvary nebo dvě barvy, počítají se body stejným způsobem.

Příklad: Na hráčově kartě volby je zobrazen kruh a čtverec.

Hráč získá 2 body, protože:


$$\text{Kruh} + \text{Čtverec} = 2$$

Pozor: Číslice uvedené uvnitř tvarů a barev znamenají počet bodů, které hráč obdrží. Čím vyšší je číslo vepsané do tvaru či barvy, tím častěji se daný tvar či barva na příslušném obrázku vyskytují. Například: Na kartě s kočkou je nejvíce trojúhelníků, o něco méně kruhů a nejméně čtverců. Číslo však nevyjadřuje přesný počet daných tvarů či barev na kartě s obrázkem (např. na kartě s kočkou je několik čtverců, přestože bodová hodnota uvedená ve čtverci na rubu této karty je nula).

Jak se boduje?

Hráč, který v určitém kole získá nejvíce bodů, si vezme kartu s obrázkem použitou v tomto kole a položí si ji zakrytou (obrázkem dolů) před sebe. Hráč, který se umístil na druhém místě, si vezme kartu volby (která mu toto druhé místo vynesla) a také si ji zakrytou položí před sebe. Tato karta volby se už dále nebude používat; počet karet volby, jež mají hráči k dispozici, se proto bude z kola na kolo snižovat.

Pozor: Na konci hry se budou počítat pouze karty, které hráč shromáždil před sebou na stole (nikoli body, které mu umožnily jednotlivá kola vyhrát).

Důležité:

Při hře ve dvou si hráč, který skončil druhý, kartu volby nevezme. Tato karta se jen vyřadí ze hry a odloží do krabice.

Co se stane, mají-li dva nebo více hráčů stejný počet bodů?

V takovém případě získá každý z těchto hráčů kartu s obrázkem. Vedoucí hry vytáhne příslušný počet karet ze speciální krabičky a rozdává je hráčům se shodným počtem bodů. Mají-li stejný počet bodů hráči na druhém místě, nedostane nikdo z nich žádnou kartu volby.

Konec kola

Jakmile se podaří určit vítěze, kolo končí. Všichni hráči (kromě toho, který obsadil druhé místo) odloží karty volby, které si vzali, zpět doprostřed stolu. Pak může začít další kolo (krokem 1).

Konec hry a určení celkového vítěze

Hra končí v okamžiku, kdy uprostřed stolu zůstane pouze 6 karet volby. Každá karta s obrázkem, kterou hráč získal, mu přinese 2 body, každá karta volby má hodnotu 1 bodu. Body, díky nimž hráči v jednotlivých kolech tyto karty získali, nemají pro závěrečné hodnocení význam.

Vítězem se stává hráč, kterému jeho karty vynesly nejvíce bodů.

Při rovnosti bodů zvítězí hráč, který posbíral více karet.

Jestliže ani toto kritérium nerozhodne, hráči se o vítězství rozdělí.

Příklad:

Na konci hry má Katka 5 karet s obrázkem a 2 karty volby.

Získává tedy $5 \times 2 + 2 \times 1 = 12$ bodů.

Petra má 4 karty s obrázkem a 5 karet volby. Získává $4 \times 2 + 5 \times 1 = 13$ bodů.

Monika má 3 karty s obrázkem a 2 karty volby. Získává tak $3 \times 2 + 2 \times 1 = 8$ bodů.

Vítězkou hry se stává Petra.

ZTRACENÝ TVAR

Je čas prověřit paměť a koncentraci!

Věk hráčů



Příprava hry

- Zamíchejte všechny karty s obrázky a vložte je do krabičky tak, aby byl ve výřezu vidět symbol otisku prstu.
(Pozor: takto musí být orientovány všechny karty v krabičce.)



- Vyberte 9 karet volby, na kterých jsou tvary v příslušných barvách, a položte je odkryté na stůl (způsobem znázorněným na ilustraci). Karty umístěte tak, aby na ně všichni hráči dobře dosáhli. Ostatní karty (s barvami) odložte do krabičky.



- Hru povede nejstarší hráč (vedoucího hry si ale můžete zvolit i podle jiných, zcela libovolných kritérií). Je také možné pro každé kolo určit vždy nového vedoucího hry.

Jak se to hraje?

Hra se skládá z opakovatelných kol. Každé z nich zahrnuje 3 kroky:

Krok 1. Vedoucí hry vytáhne ze speciální krabičky kartu a odkrytou (obrázkem nahoru) ji položí na stůl.

Krok 2. Všichni hráči – najednou a co nejrychleji – popadnou po jedné kartě volby. Jakmile si hráč vybere kartu volby, nemůže už svůj výběr změnit.

Krok 3. Když už si každý hráč (včetně vedoucího hry) vybral svou kartu volby, otočí vedoucí hry kartu s obrázkem na druhou stranu. Hráči si spočítají získané body a podle nich určí vítěze daného kola. Poté mohou zahájit další kolo.

Jak popadnout nejlepší kartu?

Abyste získali určitou kartu volby, musíte na ni jako první položit ruku. Jestliže na některou kartu položí ruku dva nebo více hráčů, připadne karta tomu, jehož ruka leží přímo na kartě (tedy nejniž, pod rukama ostatních).

Mějte však na paměti, že než položíte ruku na nějakou kartu, musíte si pozorně prohlédnout kartu s obrázkem.

Je totiž důležité, abyste postřehli, který tvar a v jaké barvě se na dané kartě s obrázkem **nevyskytuje**.

Podívejte se na příklad:

Máme před sebou kartu s kočkou.
Pozorně si ji prohlédněte. Který tvar
(a v jaké barvě) se na této kartě nevyskytuje?

Odpověď si ověřte na další straně.

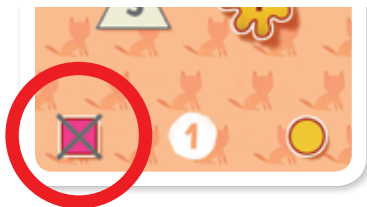


Výborně! Na této kartě se nevyskytuje růžový čtverec.



Jak ověříme, zda se hráči povedlo správně určit chybějící tvar v příslušné barvě?

Odpověď na otázku, který tvar a v jaké barvě na kartě chybí, najdete na zadní straně karty s obrázkem v jejím levém dolním rohu.



Jak se boduje?

Hráč, který si vybral správnou kartu volby, se stává vítězem daného kola. Kartu s obrázkem, která byla v tomto kole použita, si položí před sebe na stůl. Všichni hráči (včetně vítěze) položí karty volby, které si vzali, zpět doprostřed stolu. Pak může začít další kolo (krokem 1).

Co máme dělat, když si žádný hráč nevybral správnou kartu volby?

Každý hráč si vzal nějakou kartu volby, ale nikdo si nevybral tu správnou (tedy kartu se správným tvarem a barvou), a tak toto kolo nemá vítěze. Všichni hráči položí karty volby, které si vzali, zpět doprostřed stolu. Poté začne další kolo (krokem 1).

Konec hry a určení celkového vítěze

Hra končí v okamžiku, kdy se některému z hráčů podaří získat pátou kartu. Tento hráč se stává vítězem.

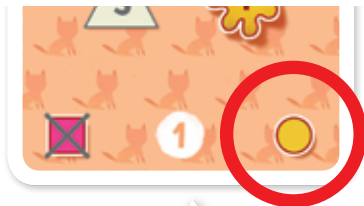
Jiná varianta hry

Namísto hledání, který tvar a v jaké barvě se na dané kartě nevyskytuje, musíte najít tvar v příslušné barvě, který se na kartě **vyskytuje pouze jednou**.



Toto je naše oblíbená karta s obrázkem kočky. Tvarem, který se na ní v dané barvě vyskytuje jen jednou, je žlutý kruh. Podívejte se kočce na nos a pak na obrázku zkuste najít další žlutý kruh. Ne, opravdu jej tam nenajdete.

Odpověď na otázku, který tvar a v jaké barvě se na kartě vyskytuje jen jednou, najdete na zadní straně karty s obrázkem v jejím pravém dolním rohu.



UHODNĚTE, CO TO JE!

Otestujte si rychlost svých reakcí!

Věk hráčů



Příprava hry

- Zamíchejte všechny karty s obrázky a vložte je do krabičky tak, aby byl ve výřezu vidět symbol otisku prstu.
(Pozor: takto musí být orientovány všechny karty v krabičce).



- Vyberte 9 karet volby s kategoriemi a položte je odkryté na stůl (způsobem znázorněným na ilustraci). Karty umístěte tak, aby na ně všichni hráči dobře dosáhli.
Ostatní karty (s barvami) odložte do krabice.



- Hru povede nejstarší hráč (vedoucího hry si ale můžete zvolit i podle jiných, zcela libovolných kritérií). Je také možné pro každé kolo určit vždy nového vedoucího hry.

Jak se to hraje?

Každá hra se skládá z opakovatelných kol. Každé z nich zahrnuje 3 kroky:

Krok 1. Vedoucí hry vytáhne ze speciální krabičky kartu a odkrytou (obrázkem nahoru) ji položí na stůl.



Krok 2. Všichni hráči – najednou a co nejrychleji – popadnou po jedné kartě volby. Jakmile si hráč vybere kartu volby, nemůže už svůj výběr změnit.

Krok 3. Když už si každý hráč (včetně vedoucího hry) vybral svou kartu volby, otočí vedoucí hry kartu s obrázkem na druhou stranu. Hráči si spočítají získané body a podle nich určí vítěze daného kola. Poté mohou zahájit další kolo.

Jak popadnout nejlepší kartu?

Abyste získali určitou kartu volby, musíte na ni jako první položit ruku. Jestliže na některou kartu položí ruku dva nebo více hráčů, připadne karta tomu, jehož ruka leží přímo na kartě (tedy nejniž, pod rukama ostatních). Než však položíte ruku na nějakou kartu, pozorně si prohlédněte kartu s obrázkem. Pak zkuste najít **kartu volby se stejným obrázkem** (tedy s vyobrazením stejné kategorie). Podívejte se na následující příklad:



Máme tu kartu s obrázkem kočky.

A tady jsou karty volby s kategoriemi.

Na které kartě najdemě kočku?

Správně! Musíte popadnout první kartu zleva.



SAVCI

POVOLÁNÍ

VOZIDLA

PTÁCI

HMYZ

STAVBY

NÁBYTEK

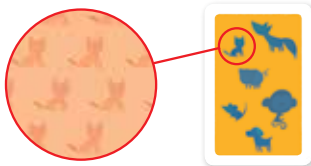
NÁDOBÍ

ROSTLINY

Každý hráč popadl jednu kartu volby s kategorií. Co dál?

Otočte kartu s obrázkem (velkou kartu) na druhou stranu a porovnejte ilustrace na jejím pozadí s ilustrací na kartě volby (malé kartě).

Hráč, který si vybral kartu volby se správnou ilustrací, se stává vítězem kola. Kartu s obrázkem, která byla použita v tomto kole, si položí zakrytou (obrázkem dolů) před sebe na stůl. Všichni hráči (vítěz také) položí karty volby, které si vzali, zpátky doprostřed stolu. Pak může začít další kolo (krokem 1).



Co máme dělat, když si žádný hráč nevybral správnou kartu volby?

Každý hráč si vzal nějakou kartu volby s kategorií, ale nikdo si nevybral tu správnou (tedy kartu se správnou ilustrací kategorie), a tak toto kolo nemá vítěze. Všichni hráči položí karty volby, které si vzali, zpátky doprostřed stolu a začnou hrát další kolo (krokem 1).

Konec hry a určení celkového vítěze

Hra končí v okamžiku, kdy se některému z hráčů podaří získat pátou kartu.
Tento hráč se stává vítězem.

A teď už můžete hrát! Hodně úspěchů!



Vážený zákazníku,

kompletování našich her věnujeme zvláštní péči. Pokud přesto ve vašem balení některá součást hry chybí (za což se velmi omlouváme), můžete reklamaci vyřídit e-mailem na adrese info@pygmalino.cz.

V e-mailu prosím uveďte své jméno, příjmení, přesnou adresu včetně PSČ a název chybějícího prvku hry.

Chcete-li od nás dostávat newsletter s informacemi o našich novinkách, pošlete prosím e-mail s takovýmto požadavkem a svým jménem a příjmením na adresu info@pygmalino.cz.

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

www.pygmalino.cz

© 2019 Granna

Všechna práva vyhrazena.

Vyrobeno v Polsku.

Výhradní zastoupení GRANNA pro Česko: Pygmalino, s. r. o., Lípová 1131, 737 01 Český Tešín

GRANNA