

## Haba\_2013833004 Play & Learn – slovní karetní hra ABC

Kouzelná hra s písmenky pro dva bystré slovní kouzelníky od 6 let.

**Autoři hry:** Dr. Habil. Gerhard Friedrich & Viola de Galcóczy

**Ilustrace:** Claus Stephan

**Délka hry:** cca 10 min.

V temném kouzelném lese se odehrává napínavý souboj: čarodějnice Allegra a kouzelník Smocus hledají to nejmocnější kouzelné slovo.

**Který z těchto dvou kouzelníků má lepší postřeh a dokáže v záplavě obrázků na kartách s kouzelnými slovy nejrychleji najít slova, která začínají na dané písmeno, a vyhrát tak ve slovním souboji?**

**Obsah hry:** 1 čarodějnice Allegra (červená), 1 kouzelník Smocus (modrý), 10 karet s kouzelnými slovy, 26 karet s písmeny, 3 prázdné karty k popsání, 4 karty cest, 1 cílová karta, 1 pravidla hry.

Jeden z hráčů je čarodějnice Allegra a druhý je kouzelník Smocus. Abyste zvítězili v tomto záluďném souboji s písmeny, musíte co nejrychleji nalézt kouzelné slovo. Nejprve otočíte jednu kartu s písmenem a jednu kartu s kouzelnými slovy. Nyní oba hráči současně hledají na obrázku plném věcí takový výraz, který začíná otočeným písmenem.

Kdo najde výraz jako první a řekne ho nahlas, vyhrává toto kolo kouzelnického souboje. Poté přesune svou figurku na další kartu cesty. Hráč, který jako první dojde na cílové políčko s kouzelnickým kotlíkem, vyhrává kouzelnický souboj!

### Před začátkem hry

Uprostřed stolu vytvořte trasu ze čtyř karet cest a cílovou kartu s obrázkem kotlíku. Čarodějnici Allegru a kouzelníka Smocuse postavte před první kartu cesty. Zamíchejte karty s kouzelnými slovy a položte je do balíčku obrázkem dolů. Poté zamíchejte 26 karet s písmeny a položte je vedle do druhého balíčku. Tři prázdné karty zatím nejsou potřeba a zůstanou v krabici.



### Tipy:

- Chcete-li si hru usnadnit, vyřadte před začátkem hry obtížnější písmena, jako jsou Q, X, Y.
- Na tři prázdné kartičky si můžete napsat svá oblíbená písmena, nebo ta nejobtížnější, která vás napadnou, a tím hru ztížit.

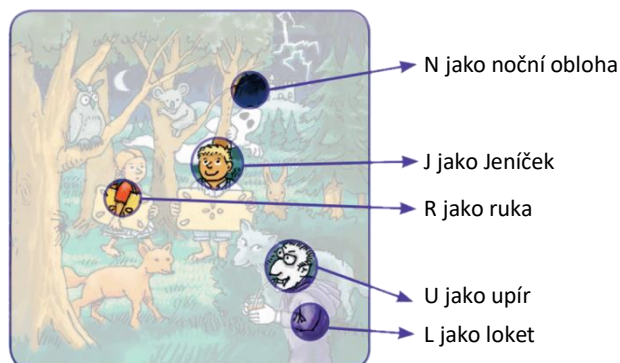
### Přůběh hry

Hru začíná hráč, který naposledy viděl čarodějnici nebo kouzelníka.

Otočte vrchní kartu z balíčku karet s kouzelnými slovy a položte ji doprostřed stolu tak, aby byla dobře viditelná. Poté vezměte vrchní kartu z balíčku karet s písmeny a položte ji obrázkem nahoru vedle karty s kouzelnými slovy. Nyní oba současně hledáte na kartě s kouzelnými slovy slovo, které začíná otočeným písmenem.

Příklad:

Na této kartě s kouzelným slovem můžete nalézt např.:



**Důležité:**

Není dovoleno dávat postavám jména ani příjmení, pokud se nejedná o postavy z pohádek, jako jsou Jeníček, Mařenka, hrabě Drákula, Zorro...

**Našel někdo z vás jako první vhodné slovo?**

- Ano! Skvělé! Tento hráč rychle řekne slovo nahlas. Vyhrává toto kolo a může posunout svou figurku na další kartu cesty.
- Ne! Škoda! Nikdo kolo nevyhrál, takže nikdo nemůže posunout svou figurku.

Jakmile kolo skončí, kartu s kouzelnými slovy vraťte obrázkem dolů dospodu balíčku karet s kouzelnými slovy. Kartu s písmenem vyřadte ze hry. Nyní je na řadě druhý hráč a otáčí kartu z obou balíčků.

**Konec hry**

Hra končí, jakmile jedna z figurek dojde na cílovou kartu s obrázkem kouzelnického kotlíku. Hráč, kterému tato figurka patří, je nejrychlejším slovním kouzelníkem všech dob a vyhrává souboj!

**Tipy:**

- Abyste zvýšili své šance při hledání, můžete v každém kole otočit dvě karty s kouzelnými slovy najednou a hledat vhodný výraz na obou kartách. Po pěti kolech se karty s kouzelnými slovy znovu zamíchají a naskládají do balíčku.
- Aby byl kouzelnický souboj ještě kouzelnější, můžete místo kouzelných slov pronášet také kouzelná zaklínadla. Čarodějnice Allegra zvolá: „Hokus pokus,... je kouzelník Smocus.“ (Doplňte mezeru ... nalezeným slovem). Kouzelník Smocus zvolá: „Abrakadabra,... je čarodějnice Allegra.“ (Doplňte mezeru ... nalezeným slovem)

**Kooperativní varianta hry****Společně proti kouzelníkovi Smocusovi!**

Tato varianta hry se hraje podle pravidel základní hry, s těmito změnami:

- Všichni hráči hrají za čarodějnici Allegru a snaží se porazit kouzelníka Smocuse.
- Hráči se střídají. Hráč, který je na řadě, otočí kartu s kouzelnými slovy a kartu s písmenem a hledá sám.
- Pokud nalezne vhodné kouzelné slovo, čarodějnice Allegra může postoupit na další kartu cesty. Pokud nenajde vhodné slovo, kouzelník Smocus postoupí na další kartu cesty.
- Hra končí, jakmile jedna z postav dojde na cílovou kartu a vyhrává tak kouzelnický souboj.

**Tipy:**

- Abyste měli větší šanci proti kouzelníkovi Smocusovi, můžete si navzájem pomáhat.
- Tuto variantu může hrát i jeden hráč. Ten je pak čarodějnici Allegrou a pokud najde slovo, čarodějnice Allegra se posune dopředu. Pokud žádné slovo nenajde, postoupí dopředu kouzelník Smocus.

**Upozornění:** Nevhodné pro děti do 3 let, obsahuje malé části, hrozí nebezpečí spolknutí nebo vdechnutí.

[agatinsvet.cz](http://agatinsvet.cz) - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy

kamenné prodejny: Praha 4 / 6 / 8 / 9 / 10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové