

# Nepořádek

řádkový



Martin Nedergaard Andersen

Elżbieta Jarząbek, Beata Batorska

GRANNA

## Úvod

Nikdo neví, kde se vzal nepořádek v místnosti. Jsou za to zodpovědní mazaní skřítkci? Nebo kočka Micka rozházela věci, zatímco jsme byli pryč? Nebo jsme snad zapomněli uklidit po poslední hře? Ne, musí to mít jiný důvod. No... to vyřešíme později, teď musím najít svůj míč a druhou ponožku. Neviděl je někdo z vás?

## Cíl hry

Vítězem se stává hráč, který se jako první zbaví všech svých karet.

### Obsah krabičky:

- 60 míchacích karet



- 40 herních předmětů



**Tento návod obsahuje dvě varianty, ze kterých si můžete vybrat:**

- **Obtížná: Hledání** (strana 3).
- **Lehká: Velký úklid** (strana 9).

Uvnitř krabice jsou dvě různá pozadí pro použití během hry.

- 24 oboustranných žetonů odpovědí



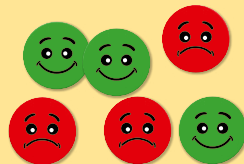
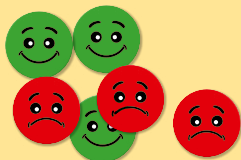
- bavlněný sáček



# HLEDÁNÍ

## Příprava hry

1. Umístěte všechny žetony předmětů do sáčku a zamíchejte je.
2. Zamíchejte všechny karty a každému hráči jich dejte 15. Hráči položí karty před sebe lícem dolů a vytvoří hromádku. Zbývající karty odložte stranou – nebudou využity ve hře.
3. Každému hráči dejte 6 žetonů odpovědí.
4. Umístěte horní nebo spodní část krabice doprostřed stolu na snadno přístupné místo, aby na ni všichni viděli.
5. Nyní společně vyberte prvního nepořádníka, a to buď nejmladšího hráče, nebo toho, který má v místnosti největší nepořádek.



Příprava na hru pro dva hráče.

## Hra

Hra se skládá z následujících činností. Hráč, který dělá nepořádek, si vylosuje ze sáčku 10 žetonů předmětů a ① položí je do krabice lícem nahoru ②. Hráči pak společně odpočítávají od 5 do 0, přičemž se snaží zapamatovat si všechny předměty, a poté nepořádný hráč krabici zavře ③.



Po uzavření krabice každý hráč odkryje 3 karty ze svých balíčků. Ke každému obrázku uvedenému na kartě si musí vybrat žeton odpovědi.



**Umístěte žeton odpovědi s usmívajícím se obličejem vedle obrázku, pokud si myslíte, že se daný předmět v místnosti nachází.**



**Umístěte žeton se smutným obličejem vedle obrázku, pokud si myslíte, že předmět v místnosti není.**



## ÚROVEŇ OBTÍŽNOSTI

**Pokud chcete hru udělat napínavější, můžete předměty v krabici nechat ležet tak, jak byly vylosovány – aniž byste je otočili lícem nahoru. Některé předměty bude třeba poznat podle jejich tvaru.**

**Pokud si děti nedokážou zapamatovat 10 předmětů, můžete snížit jejich počet a přizpůsobit úroveň obtížnosti hráčům.**

Když hráči umístí všechny žetony odpovědí vedle svých karet, nepořádný hráč otevře krabici a všichni zkontrolují výsledky. Každá karta se dvěma žetony správných odpovědí musí být vyřazena ze hry. Pokud má hráč správnou odpověď pouze na jednu z ilustrací na kartě nebo se u některé karty zcela mylí, odloží ji lícem dolů na dno své hromádky.



## Příklad:

Na konci tahu si Hanka a Pavlína zkontrolují své karty. Každá z nich může odhodit dvě karty, protože obě uvedly dvě správné odpovědi.





## Ukládání

Nepořádník posbírá všechny rozházené předměty a uklidí je. Dalším nepořádníkem se stává osoba sedící po její levé ruce.

## Konec hry

Vyhrává hráč, který jako první odhodí všechny své karty. Pokud tuto podmínku splní v jednom kole více hráčů, dělí se o vítězství.





# VELKÝ ÚKLID

## Příprava hry

1. Umístíte všechny destičky předmětů lícem nahoru do krabice a důkladně je promíchejte.
2. Zamíchejte všechny kartičky a poté jich každému hráči rozdejte 15. Hráči položí karty před sebe lícem dolů a vytvoří hromádku. Zbývající karty by měly být odloženy stranou – nebudou využity ve hře.



## Hra

Hra se skládá z následujících činností. Na začátku každého kola položí každý hráč před sebe 3 karty lícem dolů. Při slově **START každý hráč** rychle odkryje své karty a jednou rukou hledá mezi žetony v krabici předměty uvedené na kartách.

Pokud nějaký předmět najde, položí jej na správnou kartu.

Hráč pokračuje v hledání, dokud není splněna jedna z podmínek:

- hráč umístil všechny předměty alespoň na dvě karty.
- hráč zjistí, že předměty, které potřebuje, nejsou k dispozici.

V této situaci může tento hráč zahájit odpočítávání od 10 do 0, poté všichni ostatní přestanou předměty hledat.

Pokud je stejný obrázek na dvou hráčových kartách, musí se hráč rozhodnout, na kterou kartu chce předmět umístit. Pokud se stejný obrázek objeví na kartách různých hráčů, může jej zakrýt hráč, který jako první najde shodný dílek. Hráči si nemohou brát žetony předmětů, které již na kartách jsou.

Hráči si společně zkontrolují, zda se nikdo nespletl. Každá karta, na které jsou dva správné prvky, musí být vyřazena. Pokud je jedna z položek chybná nebo na kartě chybí jeden nebo oba žetony, musí ji hráč vrátit lícem dolů na dno své hromádky.

## **Příklad:**

Na konci tahu se Hanka, Ivona, Karel a Petr podívají na své karty. Hanka našla oba předměty z jedné karty a může ji odhodit. Pastelky se objevily na obou jejích kartách, takže se musela rozhodnout, na kterou kartu žeton pastelky položí. Ivona může odhodit dvě karty, Karel může odhodit jednu kartu a Petr může odhodit dvě karty.



## Konec kola

Hráči umístí všechny předměty do krabice a promíchají je. Poté před sebe položí 3 karty lícem dolů a začnou nové kolo.

## Konec hry

Hráč, který jako první odhodí všechny svoje karty, vyhrává. Pokud více hráčů dokončí hru ve stejném kole, vyhrávají oba.



## Milý zákazníku!

Naše hry jsou zabaleny s velkou pečlivostí. Pokud se však ve vaší hře vyskytnou nějaké problémy (za které se předem upřímně omlouváme), můžete je reklamovat na e-mailové adrese: [info@pygmalino.cz](mailto:info@pygmalino.cz). Nezapomeňte uvést své jméno a adresu (ulice, číslo domu a bytu, město, PSC, stát) a napsat, jaký herní prvek chybí. Pokud chcete dostávat novinky e-mailem, pošlete e-mail na adresu [info@pygmalino.cz](mailto:info@pygmalino.cz) a uveďte své jméno.

© 2024 Granna  
Všechna práva vyhrazena  
Vyrobeno v Číně

Výhradní dovozce do ČR a SR:  
Pygmalino, s.r.o.  
Lípová 113, 737 01 Český Těšín  
[www.pygmalino.cz](http://www.pygmalino.cz)

GRANNA