



# HÓKUS PÓKUS [SK]

Vek: 6+ Počet hráčov: 3 - 4

Séria: Hry na rýchlosť

Kód: J02700

Trvanie hry: 15 min

*Cieľom hry je uhádnuť KTO SOM? rýchlejšie ako odhalia svoju identitu moji spoluhráči alebo sa ako prvý zbaviť všetkých kariet.*

Vy a vaši kolegovia, čarodejnicky učni, sa zúčastňujete na turnaji v premenách! Budte prvý, kto sa vráti do svojej pôvodnej podoby čo najrýchlejším klepaním na odohrané karty a pozorným sledovaním všetkých stôp! Hru je možné vyhrať dvomi spôsobmi: zbaviť sa všetkých pridelených kariet alebo ako prvý odhaliť svoju identitu.

Hra zo série Hry na rýchlosť (Racing games).

## Hra rozvíja:

- Rýchlosť a koncentráciu
- Vytvára zábavnú atmosféru

## Obsah balenia a príprava:

Balenie obsahuje 48 kariet a 4 elastické čelenky. Rozmer kariet je 7 x 10,5 cm a rozmer čelenky je 50 x 2 cm.

Zamiešajte karty a rozdajte každému hráčovi rovnaký počet kariet (12 kariet každému hráčovi ak hrajú 4 alebo 16 kariet každému hráčovi ak hrajú 3). Tieto karty sú umiestnené pred každým hráčom na kope zvieratkom nadol. Každý hráč si vezme prvú kartu zo svojej kopy a bez toho, aby sa na kartu pozrel, si ju umiestni na čelo pod čelenku (karta premeny). Táto karta musí zostať viditeľná pre ostatných hráčov počas celej hry.

## Pravidlá hry:

Hráč, ktorý doma ako posledný zametal, si vezme zo svojej kopy ešte jednu kartu a začne hru. Tento hráč je na začiatku hry aktívnym čarodejníkom. Túto kartu umiestni lícom hore do stredu stola na spoločnú kopy a tým ju odhalí všetkým čarodejníkom:

- Ak má karta aspoň jednu spoločnú vlastnosť (zvieratko alebo farba) s jednou z kariet na čele aspoň jedného čarodejníka, tak čarodejnici môžu na túto kartu klepnúť.

Prvý, kto klepne na kartu sa stáva aktívnym čarodejníkom a ukáže prstom na čarodejníka, ktorého premena (karta pod čelenkou) má aspoň jednu spoločnú vlastnosť s kartou, na ktorú práve poklepal.

- Ak neexistuje spoločná vlastnosť s kartou na čele niektorého z čarodejníkov alebo ak žiadny čarodejník nechce klepnúť na kartu pre strach z toho, že iným poskytne silnú stopu na odhalenie ich identity, tak v tom prípade sa aktívnym čarodejníkom stáva čarodejník sediaci vľavo (nasledujúci hráč v smere hodinových ručičiek).
- Ak niektorý čarodejník klepne na kartu, ktorá však nezdiera žiadnu spoločnú vlastnosť s niektorou z kariet pod čelenkou (okrem ich vlastnej), potom mu každý z čarodejníkov dá jednu kartu zo svojej kopy. Hráč ich umiestni na svoju kopy kariet. Čarodejník sediaci vľavo sa následne stáva aktívnym čarodejníkom.

V každom prípade aktívny čarodejník následne odkryje novú kartu zo svojej kopy kariet a umiestni ju do stredu stola.

### Skryté schopnosti - každé zvieratko má 2 skryté schopnosti:

**Čarovný oblak** - čarodejník, ktorý správne poklepal na kartu obsahujúcu tento symbol, môže premeniť iného čarodejníka na nové zvieratko. Aktívny čarodejník vyberie iného čarodejníka, ktorý vezme kartu, ktorú mal na čele, položí ju do stredu stola a nahradí ju novou kartou z jeho kopy.

**Had** - prvý čarodejník, ktorý na ňu klepne je pohryznutý. Všetci ostatní čarodejnici dajú hráčovi kartu z ich kopy. Aktívny čarodejník umiestni tieto karty na svoju kopy kariet. Čarodejník sediaci vľavo sa následne stáva aktívnym čarodejníkom.

## Identifikácia hráčovej identity (karty premeny) a koniec hry:

Predtým, ako sa aktívny čarodejník pozrie na svoju kartu premeny, môžu sa ju pokúsiť uhádnuť:

- Ak svoju kartu premeny uhádne aktívny čarodejník, vyhráva!
- Ak sa aktívny čarodejník pri hádaní pomýli, tak vezme kartu, ktorú mal na čele, položí ju do stredu stola a nahradí ju novou kartou z jeho kopy. Každý z ostatných čarodejníkov mu potom dá jednu kartu zo svojej kopy, tieto aktívny čarodejník umiestni na svoju kopy kariet. Aktívnym čarodejníkom sa stáva čarodejník sediaci vľavo.

Čarodejník tiež vyhráva, ak už nemá žiadne karty na svojej kope!

*Máte nápad na nové pravidlá alebo ako túto hru využiť na edukatívne účely, rozvoj a precvičenie rôznych kompetencií u detí iným spôsobom? Napíšte nám! Vaše nápady sa môžu dostať do tipov pre ostatných zákazníkov. Email: kontakt@playatelier.eu.*



# HOKUS POKUS [CZ]

Věk: 6+ Počet hráčů: 3 - 4

Série: Hry na rychlost

Kód: J02700

Trvání hry: 15 min

*Cílem hry je uhodnout KDO JSEM? rychleji než odhalí svou identitu moji spoluhráči nebo se jako první zbavit všech karet.*

Vy a vaši kolegové, kouzelníční učni, se účastníte na turnaji v proměnách! Buďte první, kdo se vrátí do své původní podoby co nejrychlejším klepáním na odehrané karty a pozorným sledováním všech stop! Hru je možné vyhrát dvěma způsoby: zbavit se všech přidělených karet nebo jako první odhalit svou identitu.

Hra ze série Hry na rychlost (Racing games).

## Hra rozvíjí:

- Rychlost a koncentraci
- Vytváří zábavnou atmosféru

## Obsah balení a příprava:

Balení obsahuje 48 karet a 4 elastické čelenky. Rozměr karet je 7 x 10,5 cm a rozměr čelenky je 50 x 2 cm.

Zamíchejte karty a rozdejte každému hráči stejný počet karet (12 karet každému hráči pokud hrají 4 nebo 16 karet každému hráči pokud hrají 3). Tyto karty jsou umístěny před každým hráčem na kope zvířátkem dolů. Každý hráč si vezme první kartu ze své kopy a aniž by se na kartu podíval, si ji umístí na čelo pod čelenku (karta přeměny). Tato karta musí zůstat viditelná pro ostatní hráče během celé hry.

## Pravidla hry:

Hráč, který doma jako poslední zametal, si vezme ze své kopy ještě jednu kartu a začne hru. Tento hráč je na začátku hry aktivním čarodějem. Tuto kartu umístí lícem nahoru do středu stolu na společnou kopy a tím ji odhalí všem čarodějům:

- Pokud má karta alespoň jednu společnou vlastnost (zvířátko nebo barva) s jednou z karet na čele alespoň jednoho čaroděje, tak čarodějové mohou na tuto kartu klepnout.

První, kdo klepne na kartu se stává aktivním čarodějem a ukáže prstem na čaroděje, jehož přeměna (karta pod čelenkou) má alespoň jednu společnou vlastnost s kartou, na kterou právě poklepal.

- Pokud neexistuje společná vlastnost s kartou na čele některého z čarodějů nebo pokud žádný čaroděj nechce klepnout na kartu pro strach z toho, že jiným poskytne silnou stopu na odhalení jejich identity, tak v tom případě se aktivním čarodějem stává čaroděj sedící vlevo (následující hráč ve směru hodinových ručiček).
- Pokud některý čaroděj klepne na kartu, která však nesdílí žádnou společnou vlastnost s některou z karet pod čelenkou (kromě jejich vlastní), pak mu každý z čarodějů dá jednu kartu ze své kopy. Hráč je umístí na svou kopy karet. Čaroděj sedící vlevo se následně stává aktivním čarodějem.

V každém případě aktivní čaroděj následně odkryje novou kartu ze své kopy karet a umístí ji do středu stolu.

### Skryté schopnosti - každé zvířátko má 2 skryté schopnosti:

**Kouzelný oblak** - čaroděj, který správně poklepal na kartu obsahující tento symbol, může proměnit jiného čaroděje na nové zvířátko. Aktivní čaroděj vybere jiného čaroděje, který vezme kartu, kterou měl na čele, položí ho do středu stolu a nahradí ji novou kartou z jeho kopy.

**Had** - první čaroděj, který na ni klepne je pokousán. Všichni ostatní čarodějové dají hráči kartu z jejich kopy. Aktivní čaroděj umístí tyto karty na svou kopy karet. Čaroděj sedící vlevo se následně stává aktivním čarodějem.

## Identifikace hráčově identity (karty přeměny) a konec hry:

Než se aktivní čaroděj podívá na svou kartu přeměny mohou se ji pokusit uhodnout:

- Pokud svou kartu přeměny uhodne aktivní čaroděj, vyhrává!
- Pokud se aktivní čaroděj při hádání spletě, tak vezme kartu, kterou měl na čele, položí ho do středu stolu a nahradí ji novou kartou z jeho kopy. Každý z ostatních čarodějů mu pak dá jednu kartu ze své kopy, tyto aktivní čaroděj umístí na svou kopy karet. Aktivním čarodějem se stává čaroděj sedící vlevo.

Čaroděj také vyhrává, pokud již nemá žádné karty na své kope!

*Máte nápad na nová pravidla nebo jak tuto hru využít pro edukativní účely, rozvoj a procvičení různých kompetencí u dětí jiným způsobem? Napište nám! Vaše nápady se mohou dostat do tipů pro ostatní zákazníky. Email: kontakt@playatelier.eu.*