

✦ DJECO Kouzelné klobouky ✦

DJ08536

Věk: 6 - 99 let

Počet hráčů: 2 - 4

Obsah: 6 kouzelných klobouků (každý se zvířátkem uvnitř), 6 karet „zvířátek“, 4 žetony „kouzelných klobouků“, 1 žeton „kouzelná hůlka“

Cíl hry: Jako první získat žeton „kouzelné hůlky“.

Příprava hry: Položte všechny kouzelné klobouky doprostřed stolu tak, aby nebylo vidět dovnitř. Vedle položte 6 karet „zvířátek“ do řady, lícem nahoru. Vedle položte žetony „kouzelných klobouků“ a „kouzelnou hůlku“.



Hra probíhá v několika kolech:

Příprava kola:

Zamíchejte klobouky (aniž by přitom byl vidět obsah klobouku) a vytáhněte náhodně jeden klobouk. Položte tento klobouk na krabici (stále tak, aby nebylo vidět dovnitř klobouku): jedná se o zvíře, které kouzelník nechal zmizet. Rozmístěte 5 zbývajících klobouků dokola doprostřed mezi hráče vedle karet „zvířátek“.



Průběh kola: Nejmladší hráč začíná, poté se pokračuje ve směru hodinových ručiček. Ve svém tahu hráč může:

- Podívat se dovnitř klobouku nebo
- Vyslovit jméno zvířete, které zmizelo v klobouku

Podívat se dovnitř klobouku:

Hrající hráč se tajně podívá do jednoho z klobouků rozmístěných uprostřed stolu a vrátí ho zpět.

Pozor: toto zacházení musí být provedeno tak, aby bylo vidět všemi ostatními hráči.

Vyslovit jméno zvířete, které zmizelo:

Hrající hráč nahlas řekne jméno zvířete, které zmizelo. Poté se tajně podívá dovnitř vybraného klobouku.

- Pokud je tam schované vyslovené zvíře: Vyhrává kolo. Začínáme nové kolo a hráč vlevo od vítěze se stává začínajícím hráčem pro toto nové kolo.
- Pokud je tam schované jiné zvíře: Už se nesmí účastnit tohoto kola a musí udržet v tajnosti jméno schovaného zvířete. Ostatní hráči pokračují ve hře, dokud jeden z nich nevyhraje kolo.

Pozn. Jakmile zbude už pouze jeden hráč ve hře, vyhrává hned kolo.

Výhra kola: Jakmile jeden hráč vyhraje kolo, vezme si žeton „kouzelný klobouk“. Pokud už jeden má, vezme si žeton „kouzelná hůlka“ a vyhrává hru.

Konec hry: Jakmile hráč vyhraje žeton „kouzelná hůlka“, vyhrává hru.

Varianta pro pokročilé: Poté, co hráč podívá do klobouku, může ho vyměnit za jiný. Pokud si to přeje, může vyměnit dva klobouky dle svého výběru.
