

PAPPSATT

Hra pro 2-4 od 4 let

Příprava hry:

Vyndejte všechny součásti hry a položte krabici doprostřed stolu. Na krabici položte hrací desku.

Do vyseklých otvorů v hrací desce náhodně poskládejte žetonky se zvířátky.

Zakryjte žetonky zvířat osmi dřevěnými pokličkami a několikrát dokola otočte krabici (aby se nedalo tak snadno zapamatovat, kde které zvíře leží).

Zamíchejte kartičky s kyblíčky obrázkem kyblíčku nahoru a každému hráči dejte pět kyblíčků (obrázkem kyblíčku nahoru).

Každý hráč si před sebe položí čtyři kyblíčky (tak, aby neviděl, jaké v sobě mají krmivo).

A zbývající kyblíček pověsí figurce své barvy na ruku, tak aby bylo vidět, jaký druh krmiva figurka nese.

Každý hráč si dá figurku své barvy na odpovídající hvězdičku na hracím plánu.

Cíl hry:

Cílem hry je být prvním hráčem, který se zbaví všech svých kyblíčků, tím že jimi nakrmí odpovídající zvířata.

Průběh hry:

Hráč, který jako poslední navštívil zoo začíná.

Hráč na tahu hodí kostkou a pohne o daný počet políček figurkou libovolným směrem.

Během pohybu nesmí měnit směr.

Pokud hráč:

a) *skončí na prázdném políčku*

podívá se pod dřevěnou pokličku, čímž uvidí, které zvířátko tam žije.

Pokud hráčova figurka nese na ruce odpovídající druh krmiva, může hráč kyblíček s krmivem (z ručičky figurky) vhodit do otvoru za zvířátkem (propadne do krabice). Tím se hráč zbavil jednoho z kyblíčků a je blíže vítězství.

Pokud druh krmiva neodpovídá zvířátku, které ho jí. Hráč opět zvířátko zakryje pokličkou (předtím se na něj samozřejmě všichni dobře podívají.)

b) *pokud hráč vstoupí na políčko se symbolem kyblíčku*, může si na ruku navěsit jeden z kyblíčků ze své zásoby (tak, že vidí, co je to za druh krmiva). Pokud má obě ruce plné, nový kyblíček si nebere.

c) *pokud vstoupí na políčko se symbolem hvězdičky*, může skočit na libovolné neobsazené políčko. V závislosti na to kam skočí, pak může provést odpovídající akci (nabrání kyblíčku, nakrmení zvířete).

Důležité pravidlo:

Na každém políčku smí být v jednu chvíli pouze jedna figurka. Pokud má hráč vstoupit na políčko, kde již stojí jiná figurka, přeskóčí ji a postaví se na nejbližší volné políčko.

Pokud hráč vstoupí na políčko, kde by mohl odklopit zvířátko, ale již si dobře pamatuje, které zvíře tam žije, nemusí zvíře odkrývat (hráč zrovna nemá krmivo, kterým by mohl zvíře nakrmit a nechce ho ostatním hráčům znovu ukázat).

Konec hry:

Hra končí ve chvíli, kdy se jeden z hráčů zbaví všech svých kyblíčků s krmivem. Tento hráč je vyhlášen nejlepším pečovatelem tohoto dne a stává se vítězem. Gratulujeme.

Jednodušší verze pro děti od tří let:

Pro mladší hráče doporučujeme odklopit pokličky ze zvířat a hrát s otevřenými zvířátky.

Případně se lze domluvit na pravidle, že si hráč dobere kyblíček ze své zásoby hned jakmile s některým nakrmí zvířátko.