



Veselá memo hra na trénink paměti a slovního projevu od Dona Ullmana pro 2 až 6 hráčů od 5 let

Tučňák, tygr, sova, panda a další zvířátka se schovávají v pestrobarevném zámku a obracíjí všechno vzhůru nohama. Zvířátka můžete najít, pouze pokud si vzpomenete, kde mají své úkryty. Hledání vám půjde snadněji, když ke každému úkrytu vymyslíte krátký příběh. Čím více fantazie ve vašem příběhu bude, tím lépe! Výhodu má ten, kdo se při schovávání dobře soustředí a všimá si všech podrobností příběhu.

Obsah hry

16 částí zámku



50 kulatých žetonů se zvířátky (25 párů zvířátek)



3 žetony s příšerou



pravidla hry

Cíl hry

Cílem hry je nalezení co možná největšího počtu zvířátek. Při hledání vám může pomoci vzpomínka na příběh při jejich schovávání.

Příprava hry

- Před první hrou opatrně vyjměte z předlohy žetony se zvířátky.
- Zamíchejte 16 částí zámku a poskládejte je libovolně dohromady. *Poznámka:* zámek se s každou novou hrou proměňuje a znovu sestavuje.
- Určete si počet dvojic zvířátek, se kterými chcete hrát a vyhledejte si žetony s jejich obrázky. Žetony si rozřídte podle barvy na zadní straně tak, abyste na jedné hromádce měli zásobu žlutých a na druhé hromádce zásobu modrých žetonů. Zbylé žetony se zvířátky a s příšerami uložte zpět do krabice.
Tip: při prvních hrách hrajte s menším počtem dvojic, například jen s 10. Až když se trochu více pocvičíte, můžete počet zvířátek ve hře zvyšovat až na 25 dvojic. To samé platí pro počet částí zámku. Nikdy byste však neměli hrát s méně než 10 částmi.
- Všechny modré žetony odložte na stranu, budete je potřebovat až při hledání.
- Připravte si ke hře žluté žetony. Dobře je zamíchejte a položte obrázkem dolů na hromádku.

Průběh hry

- Začíná nejstarší hráč. Dále se hraje ve směru hodinových ručiček.
- Hráč, který je na řadě, si vytáhne z hromádky jakýkoliv žlutý žeton. Prohlédne si jej a položí obrázkem dolů na místo vzámku, které si vybere. Předtím, než hráč žeton umístí, vymyslí krátký příběh a sdělí ho spoluhráčům, například proč se želva ukrývá v psí boudě. Čím veselejší a bláznivější příběh hráč vymyslí, tím lépe. V jedné části zámku se může ukrývat více zvířátek.

Příklad tučňáka:

Venku je 30°C. Tučňákovi je nesmírné vedro a chce se ochladit. Proto se přikolébá do koupelny, napustí si do vany ledovou vodu a s velkým žblunknutím do ní skočí.

- Poté je na řadě další hráč. Rovněž si vytáhne žlutý žeton, vymyslí krátký příběh a schová ho v zámku.
- Když jsou všechna zvířátka ze žlutých žetonů poschovávána, můžeme začít s hledáním. Kdo si vzpomene na příběhy a místa, kde se zvířátka skrývají?
- Nyní si vezměte modré žetony, dobře je zamíchejte a položte je obrázkem dolů. Opět začíná hráč, který hru zahajoval.
- Hráč, který je na řadě, otočí libovolný **modrý** žeton a vydá se hledat zvířátko na obrázku. Zkouší si vybavit daný příběh a odkryje žlutý žeton v zámku na místě, o kterém se domnívá, že je tam zvířátko ukryté.

✓ Pokud hráč najde v zámku správné zvířátko, pak si nalezenou dvojici zvířátek schová.

– Pokud se zvířátka k sobě nehodí, hráč žlutý žeton znovu otočí a modrý žeton vrátí zpátky na hromádku. Jeho tah je tím u konce a na řadě je další hráč.

Konce hry

Hra končí, jakmile se vám podaří najít všechna schovaná zvířátka. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem dvojic zvířátek. Pokud stejný počet dvojic nasbíralo více hráčů, pak je vítězů více.

Pokud máte ke hře „Memo-Palace“ dotazy nebo připomínky, prosím, kontaktujte nás: Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591, 160 00 Praha 6-Vokovice, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Like us on Facebook:
facebook.com/PiatnikSpiele



Kooperativní varianta hry „pozor příšera!“

K této hře budete potřebovat také 3 žetony s příšerami. Na začátku hry položte tyto tři žetony obrázkem dolů na libovolná místa v různých částech zámku. Poté hra pokračuje, jak bylo dříve popsáno: hráči poschovávají zvířátka, a přitom si vymýšlejí veselou historku. Jakmile jsou všechna zvířátka schovaná, začíná hledání. Nyní si však musíte všichni pomáhat a společně si na příběh vzpomenout. Pokud přitom odkryjete příšeru, hra okamžitě končí a vy jste prohráli. Pokud však dokážete najít všechna zvířátka v jejich úkrytech a dokonce vyprávět jejich příběh, aniž byste přitom odkryli příšeru, pak jste všichni společně vyhráli!

