

CARNAVAL MAGNET

Magnetický karneval



7 ^{rokov} -99



CARNAVAL MAGNET

Magnetický karneval

Obsah



x2



x30



x2



x2



x2

Pravidlá hry



7-99 rokov



2 hráči



15 min.

V karnevalovom sprievode je pekná trma-vrma. Kto usporiada sprievod prvý? Nič viac... jednoduché, či? Až na to, že figúrky treba usporiadať naslepo.

Obsah: 2 magnetické podložky, 2 sady po 5 figúrok, 30 kariet so zadaním, 1 kocka a 2 vrecáka.

Princíp hry: Magnetický karneval je rýchla pamäťová manipulačná hra. Na štartovacej karte je znázornené, ako majú hráči umiestniť figúrky na magnetickú podložku, ktorú potom vložia do vrecúška. Otočia kartu so zadaním a kto prvý usporiada vo vrecúšku figúrky podľa zadania, získa túto kartu. Nazerať do vrecúška je zakázané!

Cieľ hry: Prvý získať 5 kariet so zadaním.

Príprava hry: Každý hráč si zoberie 1 podložku, 1 vrecúško a 1 sadu 5 farebných figúrok. Karty so zadaním zamiešajte, otočte lícom nadol a balíček položte doprostred stola. Otočte vrchnú kartu a položte ju vedľa balíčka. Hráči umiestnia figúrky na podložku podľa zadania na karte a potom vložia podložku s figúrkami do vrecúška.

Postup hry: Obaja hráči hrajú naraz. Otočia ďalšiu kartu balíčka a nechajú ju ležať navrchu. Na karte je nové zadanie, podľa ktorého treba usporiadať figúrky na podložke.

Hráči si vložia ruky do vrecúška a keď si dajú štartovacie znamenie, začnú premiestňovať figúrky na svojej podložke. Podložka a figúrky sú magnetické, aby sa nimi ľahšie manipulovalo.

Keď hráč premiestni figúrky, zvolá "Stop!" a vytiahne z vrecúška podložku s figúrkami, aby ich porovnal so zadaním.

- **Keď je usporiadanie správne**, získa kartu so zadaním a odloží si ju. Otočí ďalšiu kartu so zadaním a položí ju vedľa balíčka kariet. Druhý hráč si usporiada figúrky podľa nového zadania a začne sa nové kolo.

- **Keď je usporiadanie nesprávne**, stratí jednu už získanú kartu (ak už Otočenú kartu vráti naspodok balíčka a ďalšiu kartu zvrchu balíčka položí vedľa balíčka kariet. Obaja hráči si usporiadajú figúrky podľa nového zadania a začne sa nové kolo.

Koniec hry: Prvý, kto získa 5 kariet so zadaním, je víťaz hry.

Variant pre pokročilých hráčov:

Keď už hráči ovládajú hru, môžu si zvýšiť náročnosť pridaním kocky. Princíp zostáva rovnaký, len skôr než si dajú štartovacie znamenie, treba hodiť kockou a riadiť sa zadaním na kocke.

Zadania na kocke:



Figúrky treba usporiadať v opačnom poradí, než je zadané na karte.



Hráči môžu použiť len jednu ruku.



Stačí, keď hráč správne usporiada 4 figúrky, aby zvíťazil.



Autori hry: Côme Caffin a Sonia Lioret.



CARNAVAL MAGNET



Magnetický karneval



DJ08524



3, rue des Grands Augustins
75006 Paris - France
www.djeco.com

Vyrobené v Číne - Navrhnuté vo Francúzsku

Výhradný distribútor pre SR:
Leuk s. r. o.
www.djeco.sk

Pozor. Malé časti.