



Smyslová hra - Chut'

SentoSphere, 134



Vzdělávací a smyslová hra, která probudí vaše chuťové buňky
(vhodné pro děti od 3 let)

BALENÍ OBSAHUJE

- Hrací deska oboustranná tvořená ze 4 puzzle dílů
- 1 strom, který se sestaví ve středu desky (2 části stromu)
- 8 listů stromů (4 žluto-červené / 4 žluto-zelené)
- 4 skřítki
- 1 kostka
- 12 dóz, z nichž každá obsahuje více než 40 mikrobonbónů
- 12 žetonů pro umístění pod dózy
- 1 sada instrukcí se 2 herními pravidly

BEZPEČNOSTNÍ OPATŘENÍ PRO POUŽITÍ:

- Před hraním požádejte všechny hráče, aby si umyli ruce.
- Neskladujte v blízkosti zdroje tepla nebo na slunci. Nenechávejte v dosahu malých dětí.
- Zkontrolujte datum spotřeby.

Pravidla 1: Společenská chuťová hra (pro 2 až 4 hráče) - Pravidla s bonbóny

CÍL HRY

Všechna lesní zvířata musí před příchodem zimy uskladnit jídlo. Malí skřítki jim musí pomoci shromáždit všechna oblíbená jídla dřívě, než poslední list spadne ze stromu.

Seznam „cukrovinek“ pro zvířátka:



MEDVĚD



Černý rybíz



Med



Jahody



JELEN



Jablko



Fialka



Mléko



ZAJÍC



Máta



Meruňka



Mandarinka



VEVERKA



Borovicová
šiška



Oříšek



Třešně

ZAČÁTEK HRY

Sestavte herní desku a použijte stranu A. Sestavte 2 části stromu a umístěte je doprostřed desky. Umístěte 8 listů na větve. Vložte žetony obrázkem dolů pod každou chuťovou dózu, které odpovídají, a postavte je vedle hrací plochy. Každý hráč si vybere barvu svého skřítky. Pro stabilitu skřítky sestavte základnu ze 2 vyřezaných kartonů, dle obrázku. Poté všichni hráči hodí kostkou a ten s nejvyšší hodnotou začíná. Další hráč pokračuje ve směru hodinových ručiček. Každý hráč začíná ve svém domečku.



PRAVIDLA HRY

První hráč hodí kostkou a podle hodnoty na kostce se posune o daný počet políček po hrací desce. Podle políčka, na kterém zůstane, dochází k následujícím situacím:



„Grass“ square: (travnaté pole) Hráč si náhodně vybere chuťovou dózu a vezme si z ní bonbón a žvýká ho. Poté všem oznámí chuť, kterou poznal. Zkontroluje si odpověď pod dózou. TIP: Musíte opravdu žvýkat bonbón, abyste chuť poznali.

- Pokud hráč určil správnou chuť, vyhrává chuťovou dózu a umístí ji na obrázek odpovídající dané chuti (podle žetonku). Tím se začíná zásobit potravou.
- Pokud hráč neurčí správnou chuť, vrací dózu zpět k ostatním.



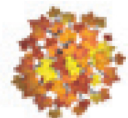
„Grass & Flowers“ square: (travnaté pole s květinami) Hráč hraje stejně jako kdyby se postavil na travnaté pole. Na konci svého tahu hodí kostkou ještě jednou a hraje znovu, a nezáleží na tom, zda poznal nebo nepoznal chuť z dózy.



„House“ square: (domeček) Všichni hráči začínají na tomto poli. Během hry, kdykoli hráč zastaví na tomto poli, musí všichni hráči náhodně vybrat chuťovou dózu a vzít si jeden bonbón a pokusit se rozpoznat chuť. Za každou rozpoznanou chuť získávají dózu.



„Mud“ square: (blátivé pole) Hráč zůstává uvíznutý v bahně až do příštího kola.



„Tree“ square: (listnatý strom) Hráč nemůže nic ochutnat, musí odstranit list podle svého výběru ze stromu a shodit ho. Podle strany, na kterou dopadne, se bude konat následující akce:



Žlutá strana: Nic se neděje.



Zelená strana: Hráč si vybere chuťovou dózu z těch, které dosud nebyly rozpoznány, a umístí ji na hrací plochu.



Červená strana: Hráč musí odebrat dózu podle svého výběru z hrací plochy.

Jakmile dohraje jeden hráč, je na tahu další hráč ve směru hodinových ručiček. Dva hráči nemohou být na stejném políčku. V takovém případě musí druhý hráč přejít na další volné pole.



KONEC HRY

Pokud se hráčům podaří najít všechno jídlo před opadáním posledního listu ze stromu, vyhrávají!

Pokud jedna nebo více chuťových dóz chybí na hrací ploše při spadnutí posledního listu, hráči bohužel prohráli, protože nemohli zvířatům pomoci se zásobou veškerého jídla na zimu.

Pravidla 2: Paměťová hra (pro 2 až 4 hráče) - Lze hrát i bez cukrovinek

CÍL HRY

Zima přichází. Skřítkci, pomozte svým oblíbeným zvířatům skladovat jídlo na zimu!

(Podívejte se do tabulky na první stránce - seznam potravin pro zvíře).

PRAVIDLA HRY

Pro tuto hru použijte stranu B hrací desky. Vložte žetony pod správné dózy a náhodně umístěte uzavřené dózy na keře uprostřed hrací desky (obrázek na žetonu musí směřovat dolů). První hráč je vybrán kostkou. Tato hra se hraje ve směru hodinových ručiček a všichni hráči začínají na políčku „Animal“ (zvíře) podle svého výběru.



- **“Animal” square:** (zvířecí pole) Hráč musí najít jednu ze 3 oblíbených potravin daného zvířete, na kterém zastavil. Například hráč musí najít mátovou, meruňkovou nebo mandarinkovou dózu, pokud přistál na poli zajíce. To udělá tak, že zvedne dózu a podívá se pod ni. Pokud obrázek odpovídá jedné z potravin zvířete, hráč vyhrává dózu. V opačném případě musí hráč vložit dózu zpět na dostupný keř.

- **“Food” square:** (potravinové pole) Hráč musí najít dózu specifické potraviny, na které se zastavil. Musí si vybrat dózu a podívat se pod ni. Pokud obrázek na žetonu odpovídá potravíně, na které hráč stojí, vyhrává dózu. V opačném případě musí hráč vrátit dózu zpět na dostupný keř.

Jakmile dohraje jeden hráč, je na tahu další hráč ve směru hodinových ručiček. Dva hráči nemohou být na stejném políčku. V takovém případě musí druhý hráč přejít na další volné pole.

Poznámka: Pokud dóza daného prvku již není na hrací desce k dispozici, nebudete moci během tohoto kola získat dózu. Stále si však můžete vybrat nějakou jinou.

KRÁDEŽ

Když hráč přistane na zvířecím poli, ze kterého již byly nalezeny všechny potraviny, může si vzít jeden od svých soupeřů. Pokud má však daný hráč již všechny 3 dózy potravin daného zvířete, nemůžete si od něho žádnou vzít.

KONEC HRY

Jestliže na hrací desce nejsou žádné dózy, vyhrává ten hráč, který jich má na konci hry nejvíce.