

# NeporiadoK



takýto



Martin Nedergaard Andersen

Elžbieta Jarzabek, Beata Batorska

GRANNA

## Úvod

Nikto nevie, odkiaľ sa vzal v izbe neporiadok. Sú za to zodpovední mazaní škriatkovia? Alebo mačka Micka rozhádzala veci, kým sme boli preč? Alebo sme možno zabudli upratať po poslednej hre? Nie, musí tu byť iný dôvod. No... to vyriešime neskôr, teraz musím nájsť svoju loptu a druhú ponožku. Nevidel ich niekto z vás?

## Cieľ hry

Víťazom sa stáva hráč, ktorý sa ako prvý zbaví všetkých svojich kariet.

## Obsah krabičky:

- 60 kariet na premiešanie
- 40 žetónov s predmetmi



Tento návod obsahuje dva varianty na výber:

- **Ťažké: Hľadanie** (strana 3).
- **Lahké: Veľké upratovanie** (strana 9).

Vo vnútri krabice sa nachádzajú dve rôzne pozadia na použitie počas hry.

- 24 obojstranných žetónov odpoved



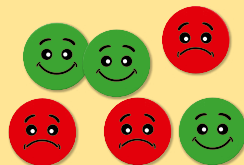
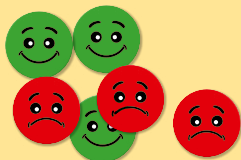
- bavlnené vrecko



# HĽADANIE

## Príprava hry

1. Umiestnite všetky žetóny s predmetmi do vrečka a zamiešajte ich.
2. Zamiešajte všetky karty a potom ich každému hráčovi dajte 15. Hráči položia karty pred seba lícom nadol a vytvoria kôpku. Zvyšné karty odložte bokom – nebudú využité v hre.
3. Každému hráčovi dajte 6 žetónov odpovedí.
4. Hornú alebo dolnú časť krabice umiestnite do stredu stola na ľahko prístupné miesto, aby na ňu všetci videli.
5. Teraz spoločne vyberte prvého neporiadnika, a to buď najmladšieho hráča, alebo toho, ktorý má v miestnosti najväčší neporiadok.



Príprava na hru dvoch hráčov.

## Hra

Hra pozostáva z nasledujúcich činností. Hráč, ktorý robí neporiadok, si z vrecúška vytiahne 10 žetónov s predmetmi **1** a položí ich do krabice lícom nahor **2**. Hráči potom spoločne odpočítavajú od 5 do 0, pričom sa snažia zapamätať si všetky predmety, a potom neporiadny hráč krabicu zatvorí **3**.



Keď je krabica zatvorená, každý hráč odhalí 3 karty zo svojich balíčkov.  
Ku každému obrázku zobrazenému na karte si musí vybrať žetón odpovede.



**Vedľa obrázku umiestnite žetón s usmievavou tvárou, ak si myslíte, že sa predmet nachádza v miestnosti.**



**Vedľa obrázku umiestnite žetón so smutnou tvárou, ak si myslíte, že predmet v miestnosti nie je.**



## ÚROVEŇ OBŤAŽNOSTI

**Ak chcete hru urobiť napínavejšou, môžete predmety v krabici nechať ležať tak, ako boli vyžrebované – bez toho, aby ste ich otočili lícom nahor. Niektoré predmety bude treba spoznať podľa ich tvaru.**

**Pokiaľ si deti nedokážu zapamätať 10 predmetov, môžete znížiť ich počet a prispôbiť úroveň náročnosti hráčom.**

Keď hráči umiestnia všetky žetóny odpovedí vedľa svojich kariet, neporiadny hráč otvorí krabicu a všetci skontrolujú výsledky. Každá karta s dvoma žetónmi správnych odpovedí musí byť vyradená z hry. Pokiaľ má hráč správnu odpoveď iba na jednu z ilustrácií na karte alebo sa pri niektorej karte úplne pomýlil, odloží ju lícom dole na dno svojej kôpky.



### **Príklad:**

Na konci ťahu si Hanka a Paulína skontrolujú svoje karty. Každá z nich môže odhodiť dve karty, pretože obe uviedli dve správne odpovede.





## Upratovanie

Neporiadnik pozbiera všetky rozhádzané predmety a odloží ich. Ďalším neporiadnikom sa stáva osoba sediaci po jej lavici.

## Koniec hry

Vyhráva hráč, ktorý ako prvý odhodí všetky svoje karty. Ak túto podmienku splní viacero hráčov v tom istom kole, o víťazstvo sa podelia.







## Hra

Hra pozostáva z nasledujúcich činností. Na začiatku každého kola každý hráč položí pred seba 3 karty lícom nadol. Pri slove **ŠTART každý hráč** rýchlo odkryje svoje karty a jednou rukou hľadá medzi žetónmi v krabici predmety zobrazené na kartách.

Ak predmet nájde, položí ho na správnu kartu.

Hráč pokračuje v hľadaní, kým nie je splnená jedna z podmienok:

- hráč umiestnil všetky predmety aspoň na dve karty,
- hráč zistí, že predmety, ktoré potrebuje, nie sú k dispozícii.

V tejto situácii môže tento hráč začať odpočítavať od 10 do 0, potom všetci ostatní prestanú hľadať predmety.

Pokiaľ je rovnaký obrázok na dvoch hráčových kartách, hráč sa musí rozhodnúť, na ktorú kartu chce predmet umiestniť. Pokiaľ sa rovnaký obrázok objaví na kartách rôznych hráčov, môže ho zakryť hráč, ktorý ako prvý nájde zhodný žetón. Hráči si nemôžu brať žetóny predmetov, ktoré už na kartách sú.

Hráči si spoločne skontrolujú, či sa nikto nepomýlil. Každá karta, na ktorej sú dva správne prvky, musí byť vyradená. Ak je jedna z položiek chybná alebo na karte chýba jeden alebo dva žetóny, treba ju položiť lícom dole na dno kôpky.

### Príklad:

Na konci ťahu sa Hanka, Ivona, Karol a Peter pozrú na svoje karty. Hanka našla oba predmety z jednej karty a môže ju odhodiť. Pastelky sa objavili na oboch jej kartách, takže sa musela rozhodnúť, na ktorú kartu žetón pastelky položí. Ivona môže odhodiť dve karty, Karol môže odhodiť jednu kartu a Peter môže odhodiť dve karty.

### Peter



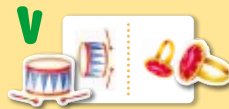
### Hanka



### Ivona



### Karol



## Koniec kola

Hráči umiestnia všetky predmety do krabice a premiešajú ich. Potom pred seba položia 3 karty lícom nadol a začnú nové kolo.

## Koniec hry

Hráč, ktorý ako prvý odhodí všetky svoje karty, vyhráva hru. Ak viacero hráčov dokončí hru v rovnakom kole, vyhrávajú obaja.



### Vážený zákazník!

Naše hry sú zabalené s veľkou starostlivosťou. Ak sa však vo vašej hre vyskytnú akékoľvek problémy (za ktoré sa vám vopred úprimne ospravedľujeme), môžete ich reklamovať na e-mailovej adrese: **info@pygmalino.cz**. Nezabudnite uviesť svoje meno a adresu (ulica, číslo domu a bytu, mesto, PSČ, štát) a napíšte, aký herný prvok chýba. Pokiaľ chcete dostávať novinky e-mailom, pošlite e-mail na adresu **info@pygmalino.cz** a uveďte svoje meno.

© 2024 Granna  
Všetky práva vyhradené  
Vyrobené v Číne

Výhradný dovozca do ČR a SR:  
Pygmalino, s.r.o.  
Lípová 113, 737 01 Český Těšín  
www.pygmalino.cz

**GRANNA**