

Animouv – zvířátka v pohybu

(D)08446)



od 7 let



2–4 hráči



10–20 minut



herní deska, 12 žetonů se zvířátky, 24 karet



Získat karty zvířátek. K tomu je třeba, aby hráči přemísťovali žetony zvířátek na desce tak, aby zvířátka nakreslená na kartě seřadili do řady za sebe.



1X



12X



24X

Příprava hry

Zamíchejte karty a každému hráči dejte jednu. Na kartě jsou tři zvířátka, které má hráč za úkol seřadit na desce. Zbylé karty odložte obrázkem dolů do dobíracího balíčku doprostřed stolu. Všechny dřevěné žetony umístěte náhodně na hrací desku na pole, která jsou na obrázku označena šedou barvou.

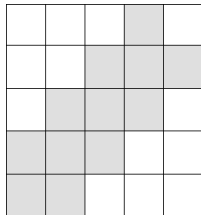
Pozn.: Žetony po herním plánu můžete přesouvat vodorovně nebo svisle, ale nikoliv diagonálně.



Pravidla hry

Začíná nejmladší hráč, dále se hráči střídají ve směru hodinových ručiček. Hráč, který je na tahu, může posunout jeden žeton na sousední volné pole nebo na volné pole, ke kterému přeskočí jeden či více žetonů.

S žetonem lze skákat pouze tehdy, pokud mezi polem, ze kterého skáče, a první polem, které přeskakuje, není volné místo. Pole, na které chce hráč přeskočit, musí být volné, neobsazené jiným žetonem. Jedním žetonem lze udělat v rámci jednoho tahu několik skoků.



cílová poloha žetonu



výchozí poloha žetonu

V okamžiku, kdy se hráči povede seřadit tři zvířátka ze své karty, ukáže ji ostatním hráčům a odloží si ji jako vyhranou.

Pozn.: Zvířátka mohou být seřazena v libovolném pořadí, musí však vždy být na jedné linii (svisle, vodorovně či diagonálně). Dále mezi nimi v této linii nesmí být žádný jiný žeton nebo volné pole.

Tento hráč si pak lízne novou kartu. Ve hře pokračuje další hráč.

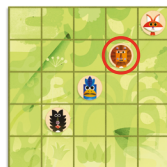
Pokud na konci tahu hráče vznikne na desce řada zvířat odpovídající kartě jiného hráče, pak tento hráč nečeká, až na něj přijde řada, a ukáže svou kartu ostatním hráčům hned. Odloží si ji jako vyhranou.



karta



správně



špatně

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy hráči získali všechny karty se zvířaty. Vítězem je ten, kdo jich získal nejvíc.

Autorem hry je Martin Nedergaard Andersen.