

# ABC mňam

(D)05147)



8–99 let



2–4 hráčů



20 minut



48 karet se zvířaty s počtem kalorií od 1 do 5 bodů, 8 velkých karet s příšerkami, které mají různé chutě, 10 karet zažívacích potíží



Jako první z hráčů nakrmit své dvě příšerky.



## Koncept hry

Příšerky mají chuť na slova...ale ne na jakákoliv! Každá příšerka má ráda něco jiného a může jíst pouze ta slova, která obsahují písmena zobrazená v jejich ústech.



## Průběh hry

Každý hráč si vezme 2 karty s příšerkami a položí si je před sebe obrázky nahoru. Ostatní karty se odloží stranou. Pokud hrají dva hráči, každý hráč má možnost vyměnit jednu ze svých příšerek za jinou z balíčku odložených karet.

Smíchejte dohromady karty se zvířaty a karty zažívacích potíží. Položte balíček karet obrázky dolů doprostřed stolu. Začíná hrát nemladší hráč, poté se hraje ve směru hodinových ručiček. První hráč otočí vrchní kartu z balíčku.

## 1/ Pokud je to karta se zvířetem, hráč řekne název zvířete zobrazeného na kartě.

– Pokud název zvířete začíná na písmeno, nebo alespoň obsahuje jedno z písmen, které má v oblíbené některá z příšerek tohoto hráče, vezme si hráč kartu a položí ji na odpovídající kartu s příšerkou. Číslo na kartě ukazuje, kolik kalorií příšerka od zvířete získala. Jakmile získá 15 kalorií, je příšerka nasycená.

*Poznámka: Pokud slovo může nasytit obě příšerky, hráč si může vybrat, jaké příšerce dá kartu.*

Například, pokud je na otočeném obrázku KOALA, je možné jím nakrmit jen příšerku, která má ráda písmena K, O, A nebo L. Příšerka, která dostane kartu, získává 3 kalorie.



– Pokud název zvířete neobsahuje žádné písmeno, které mají příšerky rády, hráč si nemůže vzít kartu a odloží ji vedle balíčku karet. Nyní je na řadě další hráč, který si vezme kartu.

## 2/ Pokud je to karta zaživacích potíží, příšerkám se udělá špatně.

Hráč musí vrátit zpět všechny karty se zvířaty, které obsahují stejný počet kalorií, jaký je uveden na kartě zaživacích potíží (např. pokud si hráč vytáhne kartu zaživacích potíží s číslem 2, musí ze svých příšerek odstranit všechny karty, které ukazují počet kalorií 2). Poté je na řadě další hráč, který si nejprve dobere kartu.

Příšerka bude nasycená, jakmile získá 15 kalorií (nebo více). Hráč otočí na stole příšerku obrázkem dolů a ta už nemá zaživací potíže.

## Konec hry

První hráč, který nasytí obě své příšerky, se stává vítězem hry.

### **Varianta pro pokročilé hráče:**

*Hráč, který je na řadě, otočí vrchní kartu z balíčku. Všichni hráči nyní musí rychle hrát současně:*

*Pokud je to karta se zvířetem: hráč, který nejrychleji řekne slovo, které by mohlo nakrmit jednu z jeho příšerek, získává kartu. Toto slovo může být buď název zvířete nebo jeho kuchyňské náčiní.*

Autor hry: Babayaga