

DJ08575 Oscar a Max

Věk: 4–99 let

Počet hráčů: 2–4

Obsah hry: 1 herní deska – džungle, 10 dílků se zebrou, 10 dílků s hrochem, 10 dílků s papouškem, 6 dílků se lvem Oscarem, 1 dílek s opicí Maxem.

Cíl hry: Shromáždit co nejvíce zvířat.

Příprava hry:

Rozložte všechny dílky se zvířaty obrázkem dolů doprostřed stolu. Vedle položte herní desku.

Průběh hry:

Začíná hrát nejmladší hráč, hraje se ve směru hodinových ručiček.

Hráč, který je na řadě si vybere jeden z dílků, položí na něj prst a řekne zvíře, které si myslí že je na druhé straně dílku: papoušek, hroch nebo zebra. Nyní dílek otočí.

- **Pokud zvíře uhodí:** Hurá! Hráč si může dílek nechat. Položí si dílek před sebe a na řadě je další hráč.
- **Pokud zvíře neuhodí:** Škoda! Ale nic není ztraceno... Hráč položí dílek obrázkem dolů doprostřed herní desky s džunglí. Každý dílek, který se přesune do džungle, se položí na ten předchozí. Poté je na řadě další hráč.
- **Pokud je na otočeném dílku lev Oscar:** Je čas zjistit, zda má král zvířat paměť jako slon! Hráč položí dílek s Oscarem na jedno z prázdných políček na okraji desky s džunglí. Poté se může pokusit získat některý z dílků v džungli (uprostřed herní desky). Vezme vrchní dílek, řekne, jaké si myslí že je na druhé straně zvíře a otočí ho: pokud má pravdu, získává dílek a může to zkusit znovu s dalším dílkem z hromádky. Jakmile se splete, vrátí dílek zpět na hromádku a na řadě je další hráč.
- **Pokud je na otočeném dílku opice Max:** Max způsobí naprostý chaos a všechna zvířata se rozprchnou... Všechny dílky z džungle se položí zpět na stůl obrázkem dolů a zamíchají se. Poté je na řadě další hráč.

Konec hry:

Hra končí ve chvíli, kdy již na stole nejsou žádné dílky, nebo když na desce s džunglí leží všech 6 dílků se lvem Oscarem. Hráči si spočítají své dílky a vítězí hráč, který jich má nejvíce.

