

Návod ke hře ČARODĚJNICKÁ KUCHYNĚ



Obsah: 1 papírový herní plán
1 otočné kolečko
28 dřevěných houbiček
1 barevná kostka

Věk: 4+

Počet hráčů: 2 - 4

Doba hraní: cca 15 minut

Slyšíte hluk, šramot a tlachání? Odkud se to ozývá? Uprostřed hlubokého lesa je slyšet hlasy. To je Hermína a její čarodějnické kamarádky. Vaří ve své kuchyni čarodějnickou polévku z muchomůrek.

Abyste dokázali najít 7 muchomůrek, budete potřebovat potřebnou dávku soustředěnosti, dobrou paměť a kousek štěstí. Kdo si dokáže zapamatovat nejvíce barevných puntíků, může se na konci hry stát čarodějnickým kuchařským mistrem.

Krátký návod:

Hráči hledají pod houbičkami barevné puntíky dle hozené barvy na kostce. Pokud souhlasí barva pod houbičkou s barvou hozenou na kostce, může si hráč dát tuto houbičku do svého čarodějnického kotlíku. Pokud se liší barvička pod houbičkou od hozené barvy, musí hráč houbičku nechat na svém místě. Ostatní hráči mezitím sledují barvu pod houbičkou a snaží se ji zapamatovat, kdyby ji hodili v dalším kolem také. Kdo má jako první 7 těchto speciálních přísad ve svém kotlíku, vyhrává hru.

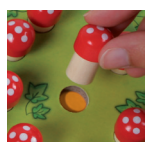
Příprava hry:

Umístěte herní plán tak, aby byl pro všechny hráče snadno dosažitelný. Nyní připevněte otočné kolečko a umístěte všechny houbičky do otvorů v kolečku. Kostku položte vedle herního plánu. Každý hráč si vybere svou čarodějnici. Hru začíná nejmladší hráč.



Průběh hry:

První hráč hodí barevnou kostkou a vyndá vybranou houbičku z otočného kola. V tuto chvíli nastávají dvě situace:



V tomto případě si může hráč houbičku vzít a umístit ji do svého kotlíku.



V tomto případě musí hráč zase vrátit houbičku zpět do otočného kolečka.

Tip: Ostatní hráči by si měli snažit zapamatovat barvičku pod houbičkou pro případ, že by v příštím kole hodili na kostce stejnou barvu.

Tip na těžší variantu hry: Pro starší čarodějnické kuchařské mistry můžeme udělat hru ještě napínavější. Průběh hry probíhá tak, jak je uvedeno výše. Jakmile hráč dokončí svůj tah, pootočí se o půl kola otočným kolečkem. Tím je mnohem těžší si zapamatovat, kde se barevný puntík nachází.

Ukončení hry:

Čarodějnice, která jako první umístí do svého kotlíku 7 muchomůrek, vyhrává hru. Pozve své čarodějnické kamarádky na čarodějnickou hostinu a všechny si společně pochutnají na polívčičce.

Hra podporuje u dětí:

rozeznávání barev, paměť, pozornost a schopnost koncentrace.

Hodně zábavy s touto hrou Vám přeje, KOPKO s. r. o.