

PATŘÍME K SOBĚ?

HRY
4 v 1

Čtyřicet karet v krabičce vám umožní zahrát si hned čtyři hry. Balíček obsahuje 20 dvojic karet se stejným obrázkem. Zároveň se dá z karet vytvořit 20 párů biblických postav, které k sobě významově patří – obě karty mají proužek stejné barvy (např. Adam a Eva, Mojžíš a faraón atd.) Všechny hry jsou určeny pro 2 a více hráčů.

Hra PEXESO

Cíl hry: Získat co nejvíce dvojic karet se stejným obrázkem.

Postup: Zamíchejte všechny karty a rozložte je na hrací plochu obrázkem dolů. Vaším úkolem je najít dvojice karet s úplně stejným obrázkem. Začíná nejmladší hráč, který otočí dvě karty. Když se shodují, ponechá si je a otáčí další dvě karty. Pokud se neshodují, vrátí je opět obrázkem dolů na stejné místo. Pokračuje hráč po jeho levici. Hra skončí, když už na hrací ploše nejsou žádné karty. Vyhrává ten, kdo nasbíral nejvíce dvojic stejných karet.

Hra PEXESO TROCHU JINAK

Cíl hry: Získat co nejvíce párů karet s biblickými postavami, které k sobě významově patří (obě karty mají proužek stejné barvy).

Postup: Zamíchejte karty a rozložte je na hrací plochu obrázkem dolů. Vaším úkolem je najít dvojice karet, které k sobě významově patří (mají proužek stejné barvy). Začíná nejmladší hráč, který otočí dvě karty. Když k sobě patří, ponechá si je a otáčí další dvě karty. Pokud se neshodují, vrátí je zpět na stejné místo. Pokračuje hráč po jeho levici. Hra skončí, když už na hrací ploše nejsou žádné karty. Vyhrává ten, kdo nasbíral nejvíce karet.

pro
chytré
hlavičky

Hra PEXESO – KOMBINOVANÁ VARIANTA

Cíl hry: Hráči hledají jak dvojice karet s úplně stejným obrázkem, tak i páry karet, které k sobě významově patří.

Příklady vytváření dvojic karet při kombinované variantě PEXESA:



...

hra BERU!

Cíl hry: Získat všechny karty.

Postup: Zamíchejte karty a rozdejte je všem hráčům. Každý hráč si své karty poskládá před sebe na hromádku obrázkem dolů. Začíná hráč s nejvyšším počtem karet; při stejném počtu obdržených karet si o to, kdo začne první, hráči stříhnou (kámen, nůžky, papír). Jeden po druhém (ve směru hodinových ručiček) pak obrací svou vrchní kartu a pokládají ji doprostřed stolu obrázkem nahoru na jednu hromádku. **POZOR!** Hráč musí rychle vyložit svou kartu doprostřed stolu tak, aby její obrázek neviděl dříve než ostatní, tedy aby všichni hráči viděli obrázek ve stejnou chvíli.

Když je obrácená karta stejná jako ta karta, na kterou se uprostřed stolu pokládá (je na ní stejný obrázek), nebo když s ní tvoří významový pár (obě karty mají proužek stejné barvy), hráči zakřičí: BERU! Hráč, který zakřičí BERU! jako první a tvoří-li karty opravdu pár nebo jsou-li stejné, si pak vezme celou hromádku zprostřed stolu a dá si ji obrázkem dolů pod své karty. Tento hráč pak pokračuje ve hře tím, že vyloží svou vrchní kartu opět doprostřed stolu.

Pokud někdo zakřičí BERU! omylem (karty nejsou stejné nebo netvoří pár), dá ze své hromádky všem spoluhráčům po jedné kartě.

Hráč, kterému dojdou karty, vypadává ze hry. Poslední hráč s kartami se stává vítězem hry.

Pokud nelze zakřičet BERU! (karty nejsou stejné ani netvoří významový pár) a hráči již nemají další karty, hra nemá vítěze. Karty se opět rozdají a hra začíná znovu.

Zakřičí-li dva hráči BERU! současně, o převzetí hromádky karet si stříhnou (kámen, nůžky, papír).

Rodiče mají při hře jedinečnou příležitost vyprávět dětem biblické příběhy a přiblížit jim tak biblické postavy z karet.

B | T | M BRNĚNSKÁ TISKOVÁ MISIE

Smetanova 9, 602 00 BRNO • www.btm.cz • btm@btm.cz • tel: 545 224 253

Hru připravila Věra Titěřová. Ilustrovala Katka Holloman.

Grafická úprava: Tomáš Urban • Tisk: A.M.G. Brno

Objednací kód PX60