



PŘÍPRAVA HRY

KARTY ROZDĚLÍME DO 4 SKUPIN PODLE OBRÁZKU HRACÍ KOSTKY NA RUVU (VODOVÉ HODNOTY 1, 2, 3, 4) A Z KAŽDÉ SKUPINY VYTVOŘÍME HROMÁDKU KARET OTOČENÝCH OBRÁZKEM KOSTKY NAHORU. HRU ZAHÁJÍ NEJMILADŠÍ HRÁČ, DALŠÍ PAK POKRAČUJÍ VE SMĚRU POHYBU HODINOVÝCH RUČÍČEK.



PRŮBĚH HRY

HRÁČ HODÍ KOSTKOU. PADNE-LI MU 1, 2, 3 NEBO 4, VEZME SI Z HROMÁDKY OZNAČENÉ STEJNÝM POČTEM VODŮ PRVNÍ KARTU SHORA A POLOŽÍ JI ODKRYTOU (= OBRÁZKEM NAHORU) PŘED SEBE. PADNE-LI HRÁČI 4 A ODKRYJE-LI KARTU S OBRÁZKEM SOMBRERA NEBO BUŘINKY, MŮŽE SI ZA ODMĚNU VZÍT JEŠTĚ JEDNU KARTU Z KTERÉKOLI HROMÁDKY. PADNE-LI HRÁČI 5, NEVEZME SI ŽÁDNOU KARTU (KARTY OZNAČENÉ TAKOVOUTO HODNOTOU NEEXISTUJÍ), ALE MŮŽE HÁZET JEŠTĚ JEDNOU. HODÍ-LI ZNOVU 5, NEVEZME SI NIC. PADNE-LI HRÁČI 6, VEZME SI Z KAŽDÉ HROMÁDKY JEDNU KARTU (TZN. KARTY OZNAČENÉ 1, 2, 3 A 4) A JAKO BONUS JEŠTĚ JEDNU KARTU Z KTERÉKOLI HROMÁDKY. NENÍ-LI UŽ NA STOLE KARTA OZNAČENÁ HODNOTOU, JEŽ HRÁČI PADLA NA KOSTCE, NEVEZME SI NIC.

KONEC HRY

HRA KONČÍ, NENÍ-LI UŽ NA STOLE ŽÁDNÁ KARTA. HRÁČI SI SVÉ KARTY PŘED SEBOU SKLÁDAJÍ TAK, ABY VYTVOŘILI CO NEJVÍCE POSTAVIČEK. KAŽDÁ POSTAVIČKA SE SKLÁDÁ Z KARET OZNAČENÝCH 1, 2, 3 A 4. VYHRÁVÁ TEN, KDO SLOŽÍ NEJVÍC ÚPLNÝCH POSTAVIČEK. POSTAVIČKY JE TŘEBA SKLÁDAT TAK, ABY BYLY CO NEJLEGRÁČNĚJŠÍ (NAPŘ. INUIT V ČERNOŠSKÉ SUKÝNCE A KOVBOJSKÝCH BOTÁCH APOD.).

NEBO:

VYHRÁVÁ TEN, KDO SLOŽÍ NEJVÍC ÚPLNÝCH POSTAVIČEK, TY VŠAK MUSÍ BÝT SLOŽENY SPRÁVNĚ, TZN. CELÁ POSTAVIČKA (NUTA, HORALA, INDIÁNA APOD.).



PŘÍPRAVA HRY

VŠECHNY KARTY DOBRĚ PROMÍCHÁME A ROZLOŽÍME PO STOLE OBRÁZKY DOLŮ. UŘÍME, KDO BUDE SKLÁDAT POSTAVIČKY DÍVEK A KDO POSTAVIČKY GHILPCŮ.

PRŮBĚH HRY

PRVNÍ HRÁČ ODKRYJE LIBOVOLNOU KARTU. PATŘÍ-LI MEZI POSTAVIČKY, KTERÉ SKLÁDÁ, VEZME SI JI. JE-LI NA KARTĚ POSTAVIČKA, KTEROU SKLÁDÁ SOUPEŘ, ZAMÍCHÁ JI HRÁČ ZPĚT MEZI OSTATNÍ KARTY NA STOLE TAK, ABY JI PROTIHRÁČ TAK SNADNO NENAŠEL; MUSÍ VŠAK DVÁT, ABY PŘÍTOM NEODKRYL JINÉ OBRÁZKY. TEĎ ODKRYJE LIBOVOLNOU KARTU DRUHÝ HRÁČ. POKAŽDÉ JE MOŽNÉ ODKRÝT JEN JEDNU KARTU.

KONEC HRY

VYHRÁVÁ HRÁČ, KTERÝ JAKO PRVNÍ SLOŽÍ SVÉ POSTAVIČKY.

PŘÍPRAVA HRY

VYBEREME VŠECHNY KARTY OZNAČENÉ 1, DOBRĚ JE PROMÍCHÁME A ODLOŽÍME STRANOU NA HROMÁDKU OBRÁZKY DOLŮ. OSTATNÍ KARTY PROMÍCHÁME A ROZLOŽÍME PO STOLE OBRÁZKY DOLŮ.

PRŮBĚH HRY

PRVNÍ HRÁČ VEZME Z HROMÁDKY KARET OZNAČENÝCH 1 PRVNÍ KARTU SHORA A ODKRYTOU JI POLOŽÍ PŘED SEBE. JEHO ÚKOLEM JE NYNÍ SLOŽIT SPRÁVNĚ CELOU POSTAVIČKU, JEJŽ PRVNÍ ČÁST PRÁVĚ ODKRYL. HRÁČ OTOČÍ JEDNU Z KARET LEŽÍCÍCH NA STOLE. PATŘÍ-LI TATO KARTA K JEHO POSTAVIČCE, VEZME SI JI A PŘILOŽÍ KE SKLÁDANÉMU OBRÁZKU. NEPATŘÍ-LI VŠAK KARTA K JEHO POSTAVIČCE, POLOŽÍ JI OBRÁZKEM DOLŮ NA PŮVODNÍ MÍSTO (JAKO U ZNÁMÉ HRY PEXESO) A NA ŘADĚ JE JEHO SOUSED VLEVO. HRÁČ MŮŽE POKRAČOVAT V ODKRYVÁNÍ DALŠÍCH KARET TAK DÍLOUHO, DOKUD NACHÁZÍ KARTY PATŘÍCÍ K JEHO POSTAVIČCE. JAKLIE POSTAVIČKU DOKONČÍ, VEZME SI DALŠÍ KARTU OZNAČENOU 1 A ZAČÍNÁ SKLÁDAT NOVOU POSTAVIČKU.

KONEC HRY

VÍTĚZEM SE STÁVÁ HRÁČ, KTERÝ SLOŽÍ NEJVÍC ÚPLNÝCH POSTAVIČEK.



VÁŽENÝ ZÁKAZNÍKU,

KOMPLETOVÁNÍ NAŠICH HER VĚNUJEME ZVLÁŠTNÍ PÉČI. POKUD PŘESTO VE VAŠEM
BALENÍ NĚKTERÁ SOUČÁST HRY CHYBÍ (ZA COŽ SE VELMI OMLOVÁME),
MŮŽETE REKLAMACI VYŘÍDIT E-MAILEM NA ADRESE INFO@PYGMALINO.CZ.

V E-MAILU PROSÍM UVEĎTE SVÉ JMÉNO, PŘÍJMENÍ, PŘESNOU ADRESU
VČETNĚ PSČ A NÁZEV CHYBĚJÍCÍHO PRVKU HRY.

CHCETE-LI OD NÁS DOSTÁVAT NEWSLETTER S INFORMACEMI O NAŠICH NOVINKÁCH,
POŠLETE PROSÍM E-MAIL S TAKOVÝMTO POŽADAVKEM A SVÝM JMÉNEM A PŘÍJMENÍM
NA ADRESU INFO@PYGMALINO.CZ.



CELÝ SORTIMENT HER GRANNA® NAJDETE NA WWW.GRANNA.CZ

www.granna.cz

GRANNA

02226/3 CZ



ILUSTRACE: EDWARD LUTCZYN

Sombbrero, nebo buřinka?

OBSAH KRABIČKY:

64 KARET,
Z NICHŽ LZE SLOŽIT 16 POSTAVÍČEK DĚTÍ
ZE VŠECH KOUTŮ SVĚTA

KOSTKA

NÁVOD



CÍL HRY

NA OBRÁZČÍCH JSOU CHARAKTERISTICKÉ ODĚVY Z RŮZNÝCH ČÁSTÍ SVĚTA.
LZE JE SKLÁDAT JAKO PUZZLE NEBO S NIMI HRÁT TŘI RŮZNÉ VARIANTY HRY.

GRANNA