NÁVOD KE HŘE NAJDI KAMARÁDA (FIND A FRIEND)

Která kráva se směje a která je rozzlobená? Kdo se může kamarádit se zeleným králíkem? Je to ovce nebo prasátko? Zkus každému najít kamaráda.

Hra rozvíjí pozorovací schopnosti, počítání (zejména základy násobení) i kategorizaci, posiluje paměť a rozumové schopnosti. Je určena pro 2 – 6 hráčů od 5 let.

Hra obsahuje 64 karet ve 3 skupinách:
zvířata (králík, kráva, ovce, prasátko)
emoce (smích, úsměv, zlost, smutek)
barvy (červená, zelená, žlutá, modrá)

Karty mohou být skládány do skupin podle zvířat, emocí nebo barev.
Na začátku hry se musí hráči domluvit, jak budou karty sbírat (kategorizovat). Mohou si vybrat jednu nebo i více možností.

Nejjednodušší kategorizace pro nejmenší hráče:
2 nebo 3 nebo 4 karty se stejným prvkem (zvíře, emoce, barva)

Složitější varianty pro větší hráče:
2 nebo 3 karty se 2 shodnými prvky,např. zvíře a emoce (smutné krávy), zvíře a barvy (červené králíky, emoce a barvu (smějící se zelení)

Počítání bodů: čísla na kartách se mezi sebou násobí. Ve verzi pro menší děti mohou jednoduše sčítat počet nasbíraných karet.

Cíl hry
Nasbírat co nejvíce bodů.

Příprava hry
Zamíchejte dobře karty a 8 z nich rozložte na stůl do kruhu, obrázkem dolů. Zbylý balíček položte doprostřed kruhu.

Hra
Začíná nejstarší hráč. Otočí jednu z karet v kruhu a následuje pokyn podle šipky a čísla na kartě: pohybuje se o právě tolik políček ve směru šipky a cílovou kartu otočí. Pokud je na kartě symbol dvou šipek (nahoru a dolů), znamená to výměnu karet – kartu se šipkami vymění za jednu z karet, které má už v ruce a postupuje podle pokynů, které jsou na vyměněné kartě.

Hráč končí s otáčením karet, když:
- nemá v ruce žádnou kartu na výměnu
- nebo se po výměně vrátí na stejné místo, kde začal
- nebo otočil všechny karty v kruhu.

Jakmile přestane otáčet karty, může si vybrat až 3 z nich a na jejich místa doplní karty z balíčku (lícem dolů).

Karty, které tvoří předem domluvenou skupinu, si hráč odloží stranou k závěrečnému počítání bodů, tyto karty už se nemohou měnit.
Na konci kola by každý hráč měl mít v ruce maximálně 5 karet. Má-li jich více, vrátí nadbytečný počet do balíčku. Hra končí, když už nelze z karet utvořit kruh.