



klobúk, modrá



nohavice, zelená



Pokiaľ hráč urobí chybu, vezme si položenú kartu naspäť, a navyše jednu od každého protihráča. Karty sú obojstranné a obrázok strašiaka je na každej strane karty odlišný.

Keď sa uprostred stola na položenej karte objaví vrana, tak sa dočasne zmenia pravidlá. Hráči musia vo svojich kartách hľadať strašiaka, ktorý má 2 časti oblečenia v takých farbách ako na karte s vranou, ktorá leží na kôpke uprostred stola. Biela farba chýbajúcich častí oblečenia sa nepočíta. Keď na vrchnej karte kôpky už vrana nie je, pokračuje hra podľa normálnych pravidiel.



klobúk, žltá
nohavice, modrá



Koniec hry:

Víťazom je hráč, ktorý sa ako prvý zbavil všetkých svojich kariet. V ojedinelých prípadoch, keď hráčom zostali karty v ruke a nie je možné už žiadnu položiť na kôpku, sa stáva víťazom hráč s najmenším počtom kariet v ruke. V prípade zhody je víťazom viac.

Autor hry: Martin N. Andersen

Ilustrácie a grafické spracovanie: Irena „Kaori“ Hynková

Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz



97710430 N



Strašák



Hra obsahuje: 72 oboustranných kariet.

Na obou stranách všech kariet je vyobrazen strašák na poli. Strašák má klobouk, košili, rukavice a kalhoty v různých barvách: fialové, žluté, zelené a modré. Na každém obrázku má strašák jednu část oblečení bílou, tedy jedna ze čtyř barev vždy chybí. Na některých kartách je u strašáka vrána.

Cíl hry:

Cílem hry je zbavit se všech kariet, které hráč drží v ruce.

Příprava hry:

Zamíchejte všechny karty a jednu položte doprostřed stolu. Ostatní karty rozdejte rovnoměrně mezi hráče. Zbylé karty vraťte do krabičky. Než hra začne, mají všichni hráči své karty položené na stole a nedívají se na ně.

Průběh hry:

Hra začíná tím, že jeden z hráčů otočí kartu uprostřed stolu. Na ní jedna část oblečení strašáka nemá barvu – je bílá. Všichni hráči hrají současně. Vezmou si své karty do ruky a mezi nimi se snaží najít takovou, která má bílou část oblečení v chybějící barvě. Když hráč takovou kartu mezi svými najde, položí ji doprostřed stolu a současně nahlas řekne řešení, například: „kalhoty, zelená“. Na položené kartě znovu chybí jiná část oblečení v jiné barvě a hra pokračuje dál.





klobouk, modrá



kalhoty, zelená



Pokud hráč udělá chybu, vezme si položenou kartu zpět, a navíc jednu od každého protihráče. Karty jsou oboustranné a obrázek strašáka je na každé straně karty odlišný.

Když se uprostřed stolu na položené kartě objeví vrána, tak se dočasně změní pravidla. Hráči musí ve svých kartách hledat strašáka, který má 2 části oblečení v takových barvách jako na kartě s vránou, která leží na hromádce uprostřed stolu. Bílá barva chybějících částí oblečení se nepočítá. Když na vrchní kartě hromádky už vrána není, pokračuje hra podle normálních pravidel.



klobouk, žlutá
kalhoty, modrá



Konec hry:

Vítězem je hráč, který se jako první zbavil všech svých karet. V ojedinělých případech, kdy hráčům zůstávají karty v ruce a není možné už žádnou položit na hromádku, se stává vítězem hráč s nejmenším počtem karet v ruce. V případě shody je více vítězů.

Autor hry: Martin N. Andersen

Ilustrace a grafické zpracování: Irena „Kaori“ Hynková



Strašák



Hra obsahuje: 72 obojstranných kariet.

Na oboch stranách všetkých kariet je vyobrazený strašiak na poli. Strašiak má klobúk, košeľu, rukavice a nohavice v rôznych farbách: fialovej, žltej, zelenej a modrej. Na každom obrázku má strašiak jednu časť oblečenia bielu, teda jedna zo štyroch farieb chýba. Na niektorých kartách je pri strašiakovi vrana.

Cieľ hry:

Cieľom hry je zbaviť sa všetkých kariet, ktoré hráč drží v ruke.

Príprava hry:

Zamiešajte všetky karty a jednu položte doprostred stola. Ostatné karty rozdajte rovnomerne medzi hráčov. Zvyšné karty vráťte do škatulky. Kým hra začne, majú všetci hráči svoje karty položené na stole a nepozerajú sa na ne.

Priebeh hry:

Hra začína tým, že jeden z hráčov otočí kartu uprostred stola. Na nej jedna časť oblečenia strašiaka nemá farbu – je biela. Všetci hráči hrajú súčasne. Zoberú si svoje karty do ruky a snažia sa medzi nimi nájsť takú, ktorá by mala bielu časť oblečenia v chýbajúcej farbe. Keď hráč takú kartu medzi svojimi nájde, položí ju doprostred stola a súčasne nahlas povie riešenie, napríklad: „nohavice, zelená“. Na položenej kartě znovu chýba iná časť oblečenia v inej farbe a hra pokračuje ďalej.

