

# TURBULENTO

Ukázat, trefit, schovat, najít!

Akční zábavná hra pro 2 – 4  
šikovné děti od 4 let

## Příběh

Ve stodole se dneska něco děje!  
Zvířátka si hrají na schovávanou a užívají  
si spoustu zábavy. Využijte své šikovné  
ruce a pomozte zvířátkům se schovat! Pak  
zapojte svoji dobrou paměť a schovaná  
zvířátka najděte!

## Příprava hry

Umístěte spodní část krabice, která  
bude ve hře sloužit jako herní plán,  
doprostřed stolu. Je třeba, aby na ni  
všichni hráči dosáhli.

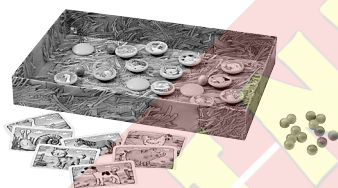
Před začátkem první  
hry připravte hrací ka-  
meny pro hru: na rov-  
nou stranu každého  
kamene nalepte jednu  
samolepku zvířátka.

Umístěte všech 16  
kamenů do krabice obrázkem nahoru tak,  
že se navzájem nedotýkají.

Kámen s obráz-  
kem holuba otočte  
obrázkem dolů.



Zamíchejte karty a  
umístěte je do balíčku obrázkem dolů ve-  
dle krabice. Každý hráč dostane 4 kuličky,  
které bude držet v ruce. Zbylé kuličky de-  
jte do krabice společně se zvířátky.



**Herní materiál:** 1 herní plán (spodní  
část krabice),  
18 dřevěných kuliček,  
16 hracích kamenů,  
16 samolepek, 30 karet,  
pravidla hry

**Autor:** Heinz Meister  
**Ilustrace:** Gabriela Silveira

## Cíl hry

Je důležité zvířátka nejdříve šikově schovávat. Pak si dobře zapamatovat, kde se které zvířátko schovalo a ve správný čas je najít. Za to hráči získávají dřevěné kuličky. Kdo bude mít na konci hry nejvíce kuliček, ve hře zvítězí.

## Průběh hry

Hráč, který byl jako poslední na statku, může hru začít. Hráči se střídají na tahu po směru hodinových ručiček. Tah hráče začíná otočením horní karty z balíčku.

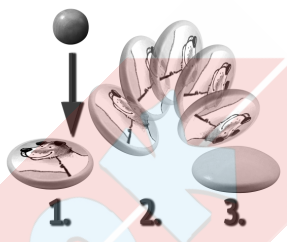
### 1. Otáčení karet

Hráč si vezme horní kartu z balíčku karet a podívá se na ni. Na každé kartě je obrázek zvířátka, které je také na některém hracím kamenu v krabici. První otočenou kartu umístíte obrázkem nahoru vedle balíčku. Na ni skládejte další otočené karty.

### 2. A. Schovávání zvířátek

Hráč vezme jednu svoji kuličku a pokusí se ji pustit na hrací kámen zvířátka, které je zobrazeno na kartě, kterou právě otočil. Cílem je trefit tento kámen tak, aby se otočil obrázkem dolů. Nejvhodnější výška pro puštění kuličky je asi 20

centimetrů. POZOR: je důležité si zapamatovat, které zvířátko se na kterém místě schovalo.



Pokud se podařilo otočit kámen se **správným zvířátkem**, hráč si vezme kuličku zpět do ruky. Na tahu je pak další hráč, který otočí další kartu. Pokud se **nepodařilo otočit žádný kámen, nebo byl otočen špatný**, kuličku nechte v krabici. Na tahu je pak další hráč, který otočí další kartu.

Pokud se podařilo otočit 2 kameny a mezi nimi ten správný, hráč si může vzít zpět svoji kuličku a ještě **jednu kuličku navíc**, pokud v krabici nějaká je. Pokud otočený kámen přistane na jiném kamenu, počítá se jako by se neotočil – vraťte jej zpět obrázkem nahoru a kuličku nechte v krabici. Pokud kulička vyskočí ven z krabice, dejte ji zpátky do krabice a nechte ji tam.

## B. Hledání zvířátek

Pokud hráč otočí kartu zvířátka, které je již schované (není vidět na kamenech otočených obrázkem nahoru), musí zkusit najít zvířátko mezi kameny, které jsou otočeny obrázkem dolů. Hráč otočí jeden kámen a podívá se, jestli na něm je zvířátko, které hledá.



Pokud najde správné zvířátko, otočí kámen v krabici obrázkem nahoru a vezme si z krabice do ruky jednu kuličku (pokud v krabici žádné kuličky nejsou, hráč nic nedostane).

Pokud hráč otočí nesprávné zvířátko, otočí kámen zpět obrázkem dolů a šanci najít to správné zvířátko mají všichni hráči v kole hledání.



## Kolo hledání

Pokud hráč otočil nesprávné zvířátko, hráč po jeho levé ruce začíná kolo hledání. V tomto kole hráči neotáčejí karty, ale pouze hledají zvířátko z právě otočené karty. Postupně každý otočí jeden z kamenů a podívá se, jestli našel správné zvířátko. Toto kolo hledání končí ve chvíli, kdy jeden z hráčů najde správné zvířátko, nebo by měl být opět na tahu hráč, který otočil poslední kartu. Tento hráč v kole hledání nehraje.

Hráč, který otočil správné zvířátko, si za odměnu vezme 1 kuličku z krabice. Nesprávně otočená zvířátka ihned otočte zpět obrázkem dolů. Pokud žádný hráč nenajde správné zvířátko, nikdo žádnou kuličku neztrácí, ani nedostane.

Hra pokračuje běžným tahem hráče, který začínal toto kolo hledání.

## Holub

Pokud hráč otočí holuba, musí vrátit jednu kuličku z ruky do krabice. Holuba ihned otočte zpět obrázkem dolů.



### **Hráč nemá žádné kuličky**

Pokud již hráči nezůstaly v ruce žádné kuličky a ve svém tahu má schovávat některé zvířátko, může si vzít jednu kuličku z krabice a zkusit zvířátko schovat touto kuličkou. Pokud se mu to povede, může si tuto kuličku z krabice vzít do ruky.

### **Konec hry**

Hra končí po tahu hráče, který otočil poslední kartu z balíčku. Hráč, který má v tu chvíli v ruce nejvíce kuliček, se stává vítězem.

### **Varianta**

Ve hře je 30 karet. Každé zvířátko je na dvou kartách. Dá se s nimi hrát i klasické pexeso.

MINDOK