

## Zachráňme zvieratká!

Ohrozené zvieratká, ktoré musia odolávať klimatickým zmenám, stratili cestu domov. Zvieratká sú z celého sveta, boja sa, ukrývajú sa a čakajú na záchranu, aby sa mohli vrátiť do svojho prirodzeného prostredia. Spoločne hľadajte tieto zvieratká, sledujte ich chodníčky na mape sveta a študujte informácie na identifikačných kartách, tak sa vám podarí ich priniesť domov. Každé zvieratko sa niekde ukrylo, a to rovno niekde v tvojej blízkosti. Už ste sa pozreli pod stôl? Jedno sa môže skrývať aj tam!

### Hra obsahuje:

hernú dosku z puzzle s motívom kontinentov na našej planéte, 20 zvieratiek, 20 stojanov, otočný diel so šípkami, návod

### Príprava hry:

1 Najstarší (alebo ktorýkoľvek) hráč je zodpovedný za ohrozené zvieratká. Jeho úlohou je viesť hráčov pri ukrývaní zvieratiek a vyšší hráči majú za úlohu pripraviť hru.

2 Zvieratká môžu byť ukryté v tej istej alebo aj v druhej miestnosti. Toto rozhodnutie je na hráčovi, ktorý je za zvieratká zodpovedný. Pre malých hráčov odporúčame ukryť zvieratká na viditeľné miesta a v ich v dosahu.

**DÔLEŽITÉ!** Tento zvolený hráč vedie ostatných hráčov počas celej hry. Hráči sa s ním radia vždy, keď sa budú chcieť presunúť na iné miesto na zemeguli.

Stojany sú v rovnakej farbe ako identifikačné karty.

3 Umiestnite identifikačné karty s domčekom na stojanoch (obidva diely musia byť rovnakej farby) smerom hore, kdekoľvek okolo zemegule.

### Hra (pozostáva z 3 fáz):

1 **Hľadanie zvieratiek v miestnosti** Zodpovedný hráč oznámi skupine ostatných hráčov, kde majú hľadať zvieratká. Pri hľadaní zvieratiek môže hráčom napovedať.

2 **Výber identifikačnej karty a oblasti na planéte:** Keď niektorý hráč nájde zvieratko v miestnosti, zvolený hráč mu ukáže planétu, pri ktorej musí tento hráč nájsť správnu identifikačnú kartu. Môže pri tom využiť niekoľko stratégií:

- hráč mierne pozdvihne malý domček postupne na všetkých identifikačných kartách;
- hráč môže hrať hru spájaním obrázkov, ako v hre pexeso; stačí si spomenúť, kde bola identifikačná karta s daným zvieratkom umiestnená na začiatku hry;
- hráč dokáže rozpoznať stopy zvieratiek na identifikačnej karte.

3 **Ako pokračovať v hre a použiť otočný diel:** Keď už hráč vie, ktorým smerom ísť, umiestni zvieratko na štart a posúva sa s ním na miesto, ktoré vyberie zvolený hráč na otočnom diely. Takto hráč bude vedieť, koľko herných políčok sa má posunúť. Šípka na otočnom diely sa však môže zastaviť aj na týchto miestach:

**Symbol zmeny** Hráč si vyberie iného hráča, s ktorým si vymení zvieratko a miesto. Napríklad zámenou leva s tučniakom sa tiež mení pre zvieratká ich cesta domov.

**Symbol reči** S pomocou zvoleného hráča sa hráč na ťahu snaží zaujať pozornosť ostatných hráčov – opisuje svoje zvieratko a odpovedá na jednoduché otázky, ako napríklad: „Akú má farbu?, Ako vyzerá?, Ako sa zvieratko volá?“; prípadne vysvetľuje, na ktoré miesto planéty zvieratko smeruje.

Keď zvieratko prejde aj posledné herné políčko, dostane sa domov. Hráč umiestni zvieratko na miesto na planéte, kde sa nachádzajú jeho stopy. Potom sa tento hráč vyberie hľadať ďalšie zvieratko v miestnosti. Rovnako postupujú ostatní hráči. Hráči musia dávať pozor na identifikačné karty, ktoré sú stále pri hernej doske, tak budú vedieť, koľko zvieratiek ešte potrebujú nájsť a zachrániť.

### KONIEC HRY.

Hra končí, keď sa všetky zvieratká dostanú domov na miesto, kde sú ich stopy. Keď sa niektoré zvieratko dostane domov, hráč si ponechá identifikačnú kartu umiestnenú pri hernej doske. Hráč, ktorý nazbiera najviac identifikačných kariet, získava ocenenie „**Najlepší zelený hráč**“.

**Zvieratká v hre:** lev, panda červená, medveď hnedý, krokodíl orinocký, delfín Maui, tučniak obrovský, koala, plameniak, tiger, sova biela, leňoch trojprstý, žirafa, vráskavec obrovský, kunovec, pásavec štetinový, slon sumatriansky, leopard perzský, kareta zúbkovaná

**Varovanie:** Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti. Riziko udusenía. Obal uchovajte. **Distribútor:** Pro Solutions, s. r. o., Hroznová 3/A, Bratislava

[www.vnimavedeti.sk](http://www.vnimavedeti.sk)