

Matěj a Kačka

HLEDEJ & NAJDI

VELKÁ RODINNÁ
PÁTRACÍ HRA

MN
XY

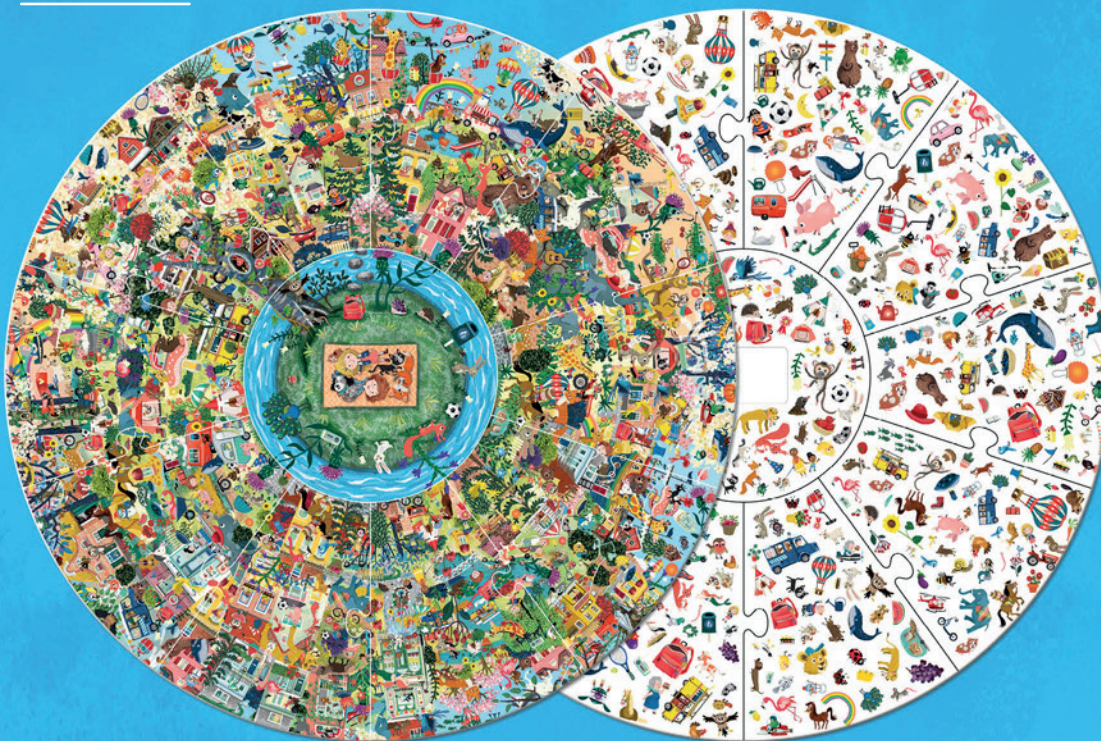
PRAVIDLA HRY

CÍL HRY

Ponoř se do barevného světa Matěje a Kačky a co nejrychleji najdi na herním plánu všechny motivy z kartiček. Musíš splnit úkoly z pěti kategorií. Když úspěšně splníš úkol v dané kategorii, získáš žeton, který umístíš na svou kartu hráče. Kdo jako první splní všechny kategorie úkolů a nasbírá všech pět žetonů, vyhrává hru!



OBSAH SETU



1 hrací kostka



1 přesýpací hodiny
(30 vteřin)



20 figurek



20 žetonů

1 herní plán (oboustranný)



4 karty hráčů

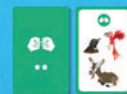
275 hracích kartiček (55 pro každou kategorii)



55x
Kdo, co, kde?



55x
Paměť



55x
Vyzývám tě!



55x
Počítání



55x
Kdo je nejrychlejší?

PŘÍPRAVA HRY

Sestavte herní plán a umístěte ho doprostřed stolu. Každý hráč si zvolí kartu jedné barvy a dostane k ní stejně barevné figurky (5 figurek na osobu). Vedle každé karty hráče umístěte po jednom žetonu z každé kategorie, celkem tedy 5 žetonů. Zamíchejte všechny kartičky a vytvořte hromádku pro každou kategorii. Hromádky položte lícem dolů na stůl. Zvolte si časový limit pro jednotlivé úkoly, tedy kolikrát obrátíte přesýpací hodiny. Pokud hrajete poprvé, doporučujeme alespoň 1 minutu.

POZOR! Obrázky můžete hledat také ve středové části **1** herního plánu. Jediné místo, odkud se motivy nepočítají do hry, je deka, na které leží Kačka a Matěj se svými zvířecími kamarády **2**. Tam se během každého tahu položí zahraniční kartička.



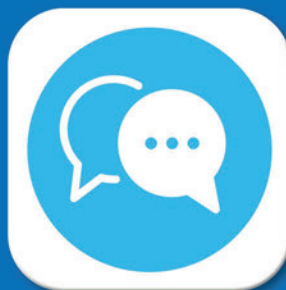
ZAHÁJENÍ HRY

Hra začíná tak, že všichni hráči současně hledají první motiv. Otočte vrchní kartičku z kategorie *Kdo je nejrychlejší?*. Kdo najde jako první zobrazený motiv, začíná. Vraťte kartičku dospod hromádky. Začínající hráč hodí kostkou, otočí vrchní kartičku kategorie, která padne na kostce, lícem nahoru a splní zadaný úkol (V případě kategorie *Kdo, co, kde?*, ji otočí hráč po levici házejícího hráče.). Pak přichází na řadu další hráč. Hrajte ve směru hodinových ručiček. Pokud hráči v dalším kole na kostce padne symbol kategorie, kterou už má splněnu, nehraje a rovnou pokračuje další hráč.



HRACÍ KOSTKA

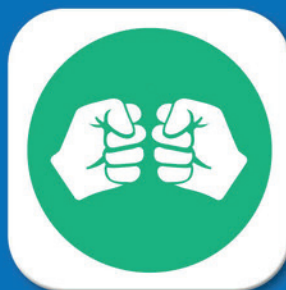
Jednotlivé strany hrací kostky zobrazují následující kategorie:



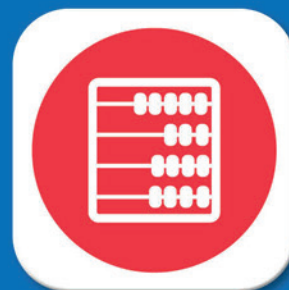
Kdo, co, kde?



Paměť



Vyzývám tě!



Počítání



Kdo je nejrychlejší?



Libovolná kategorie

KATEGORIE

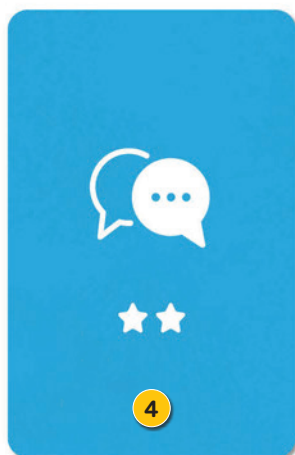
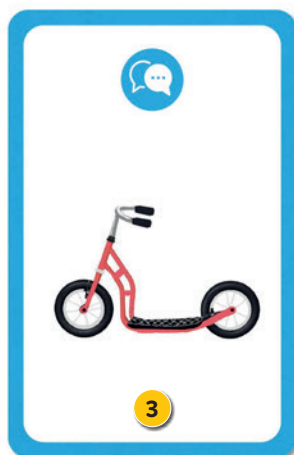


KDO, CO, KDE?

Pokládej otázky, které tě dovedou ke zjištění, který motiv **3** máš najít. Hráč po tvé levici si vezme kartičku z balíčku *Kdo, co, kde?* **4**. Na tuto kartu se neďivej. Otoč přesýpací hodiny a vhodnými otázkami se ptej, co je na kartě. Příklady otázek: Je to jedlé? Je to zvíře? Je to člověk? Je to červené? Pokud do zvoleného časového limitu uhodneš, co je na kartičce, a označíš hledaný motiv figurkou na herním plánu, máš kategorii splněnu. Jestli se ti do uplynutí limitu nepodaří najít motiv z kartičky a netušíš, co máš hledat, dostaneš poslední šanci. Ještě jednou otoč přesýpací hodiny a v časovém limitu zkus zariskovat a motiv tipnout. Žádné další otázky nejsou povoleny. Pokud se ti podaří umístit figurku na správný motiv, získáváš žeton.

POZOR! Můžeš klást pouze otázky, na které je možné odpovědět „ano“ nebo „ne“.

Motiv na kartičce musí přesně odpovídat obrázku na herním plánu, může se lišit pouze velikostí.



PAMĚŤ

Máš dobrou paměť? Vezmi si kartičku z hromádky *Paměť* **6**. Dobře si prohlédni tři obrázky **5** na kartičce, protože později se na ně už nebudeš moct podívat. Polož kartičku lícem dolů a otoč přesýpací hodiny. Hledej obrázky na herním plánu a umísti na ně své figurky. Dokážeš najít všechny tři obrázky v časovém limitu? Když se ti to podaří, získáš žeton.

Motiv na kartičce musí přesně odpovídat obrázku na herním plánu, může se lišit pouze velikostí.



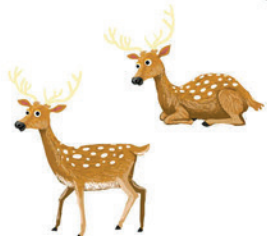


VYZÝVÁM TĚ!

Kterého hráče vyzveš na souboj? Vezmi si kartičku z hromádky *Vyzývám tě!* **10** a vyber si spoluhráče, se kterým se utkáš. Hledat se začíná ve chvíli, kdy kartička leží lícem nahoru na herním plánu. Na nalezené motivy **9** umístí své figurky. Všechny motivy z kartiček této kategorie jsou na herním plánu zobrazeny alespoň dvakrát. Jestli najdeš jako první všechny tři předměty, máš splněnu tuto kategorii a můžeš umístit žeton na svou kartu hráče. Pokud tvůj soupeř už žeton této kategorie má, nemůže ho získat, ale může tě porazit – v tom případě nedostane žeton ani jeden z vás.

POZOR! Na motiv, který už našel tvůj soupeř, nemůžeš umístit figurku.

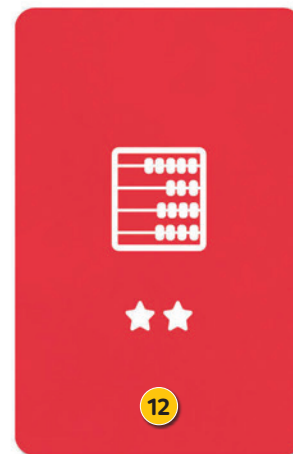
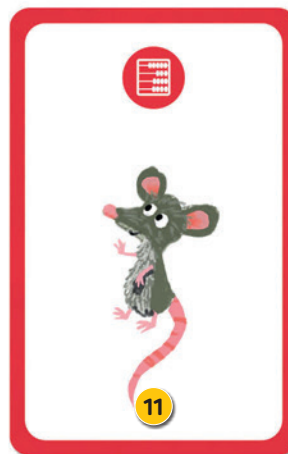
Motiv na kartičce nemusí přesně odpovídat obrázku na herním plánu. Zobrazený předmět nebo zvíře může být například v jiné poloze.



POČÍTÁNÍ

Možná jste si všimli, že mnoho předmětů se ve světě Kačky a Matěje objevuje více než jednou. Vezmi si kartičku z hromádky *Počítání* **12**, polož ji lícem nahoru na herní plán a otoč přesýpací hodiny. Dokážeš najít pět stejných motivů, jako je ten na kartičce **11**? Umístí figurku na každý z nich. Pokud se ti podaří najít je v časovém limitu, získáváš žeton.

Motiv na kartičce nemusí přesně odpovídat obrázku na herním plánu. Zobrazený předmět nebo zvíře může být například v jiné poloze.

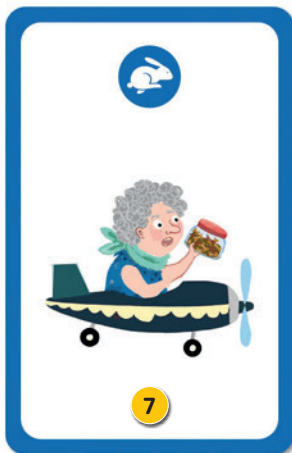




KDO JE NEJRYCHLEJŠÍ?

Teď máš příležitost vyzvat všechny své spoluhráče. Vezmi si kartičku z hromádky *Kdo je nejrychlejší?* **8**. Tohoto kola se účastní všichni hráči a hledat se začíná ve chvíli, kdy se kartička umístí doprostřed herního plánu lícem nahoru. Kdo jako první najde motiv zobrazený na kartičce **7**, splnil kategorii a získává žeton. To znamená, že žeton může získat každý z hráčů, i když není zrovna na řadě. Hráči, kteří tento žeton už mají, mohou ostatním hráčům překazit vítězství tím, že sami vyhrájí – v tom případě nezíská žeton nikdo.

Motiv na kartičce musí přesně odpovídat obrázku na herním plánu, může se lišit pouze velikostí.



LIBOVOLNÁ KATEGORIE

Když ti na kostce padne tento symbol, můžeš si zvolit úkol z libovolné kategorie.

ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTI

Kartičky mají na zadní straně různý počet hvězdiček, který označuje úroveň obtížnosti.



snadná



středně obtížná



obtížná

Pokud hrajete hru poprvé, doporučujeme použít kartičky s 1 hvězdičkou.

Herní plán má 2 různé strany. Strana herního plánu s bílým pozadím **13** umožňuje o něco snadnější hledání. Tato strana plánu se dá navíc sestavit různými způsoby, takže pokaždé vytvoříte nový obrázek a hru stále obměňujete. Díky tomu si můžete užít ještě více zábavy!



KONEC HRY

Ten, kdo jako první vyplní svou kartu hráče žetony ze všech kategorií, se stává vítězem celé hry!





MNKY
ENTERTAINMENT

© 2022 MNKY Entertainment, Nizozemsko
© 2023 REBO International CZ spol. s r.o.,
Michalská 432/12, 110 00 Praha 1
nebo@rebo.cz

www.mnkyentertainment.cz

Koncept a výroba: MNKY Entertainment
Ilustrace: Eefje Kujij



4-99



2-4



45



0-3



3+



Z anglického překladu nizozemského originálu
Cas & Cato Het grote zoek & vind familiespel
Překlad: Zuzana Bělohávková
Redakce českého vydání: Anna Řebíčková
Sazba a příprava pro CTP: AMOS TYPO, s. r. o.
1. vydání 2023
004590101G
Vytlačeno v Číně.
Všechna práva vyhrazena.

Žádná část tohoto produktu nesmí
být reprodukována bez předchozího
písemného souhlasu MNKY Entertain-
ment. Společnost MNKY Entertain-
ment vyvinula tuto hru s maximální
péčí, přesto nemůže nést odpověd-
nost za jakékoliv neblahé následky,
ke kterým by mohlo dojít vlivem
případných chyb v ní dojit.

POZOR! Hra obsahuje malé
části, které by nejmenší děti
mohly vdechnout či spolknout
nebo se jimi zadusit. U dětí do
tří let se při zacházení dopo-
ručuje dohled dospělé osoby.
Některé prvky hry se mohou
lišit od obrázků v knížce
s pravidly.