

# POĎSA HRAŤ

# SK

**Hra pre:** 2–4 hráčov, **Vek:** 3+, **Dĺžka hry:** 30 minút

**Herný materiál:** 1 herný plán, 16 figúrok v 4 farbách, 1 obrázková hracia kocka

*Pravidlá hry sú rovnaké ako u „Človeče nehnevaj sa“, hracia kocka však namiesto bodov obsahuje obrázky, ktoré sú na políčkach herného plánu. Hru tak môžu hrať deti, ktoré ešte nevedia počítať.*

## PRIPRAVA KOCKY NA HRU

Opatrne vylúpnete samolepky so symbolmi a nalepte ich na všetky strany bielej hracej kocky.

## CIEĽ HRY

Úlohou každého hráča je obísť so 4 figúrkami svojej farby celý herný plán a dôjsť s nimi do „domčeka“ rovnakej farby (tzn. na 4 políčka vo farbe hráča v strede herného plánu). Hru vyhráva hráč, ktorý svoje figúrky dovedie do domčeka ako prvý. Ostatní hráči pokračujú v hre tak dlho, pokiaľ sa aj oni nedostanú so všetkými svojimi figúrkami do domčeka.

## ZAČIATOK HRY

Na začiatku hry si každý hráč vezme 4 figúrky jednej farby. Jednu figúrku postaví hráč ihneď na štartové políčko svojej farby (tzn. farebné políčko so symbolom kvetinky naľavo od „domčeka“). Zostávajúce figúrky umiestni na políčka zodpovedajúcej farby do zásobníka.

## PRIEBEH HRY

Hru začína najmladší hráč, potom nasleduje hráč po jeho ľavej ruke. Hráči sa v hre pravidelne striedajú v smere hodinových ručičiek. Prvý hráč hodí kockou a postúpi v smere hodinových ručičiek na najbližšie políčko so symbolom, ktorý padol na kocke. Ak padne hráčovi na kocke symbol zhodný so symbolom na štartovom políčku, môže sa rozhodnúť, či nasadí do hry ďalšiu svoju figúrku zo zásobníka (pokiaľ je štartové políčko voľné), alebo či bude pokračovať v hre s niektorou z figúrok, ktoré má už v hre. Pri postupe prekračuje hráč v ceste sa nachádzajúce figúrky protihráčov aj svoje vlastné.

## VYHODENIE FIGURKY

Ak končí ťah hráča na políčku obsadenom inou figúrkou, hráč túto figúrku vyhodí a postaví ju späť do jej zásobníka. Svoju figúrku potom postaví na uvoľnené políčko. Vyhodené figúrky môžu hráči nasadiť späť do hry po hodení symbolu na štartovom políčku, keď sú na ťahu.

**Pozn.:** *Pokiaľ by hráč mal vyhodiť figúrku vlastnej farby, môže buď ťahať inou figúrkou alebo sa svojho ťahu vzdať.*

## KONIEC HRY

Keď hráči obídu s figúrkami celé kolo (na posledné políčko pred políčkom so štartovacou vlajkou vo svojej farbe), pokračujú do „domčeka“ (na 4 políčka svojej farby v strede herného plánu). Hráč môže vstúpiť do domčeka iba vtedy, ak mu padne na kocke symbol, ktorý je zhodný so symbolom na voľnom políčku v domčeku. Pokiaľ nepadne hráčovi potrebný symbol, môže ťahať niektorou inou figúrkou. Pokiaľ už nemá žiadne iné figúrky v hre, musí počkať na ďalší hod. Hráči môžu posúvať figúrky vnútri domčeka rovnakým spôsobom ako pri hre, ak majú na to miesto. Do domčeka nesmie vstúpiť žiadna figúrka inej farby a figúrky sa tu z hry nevyhadzujú.



# REBRÍKY A ŠMYKLAVKY

**Hra pre:** 2–4 hráčov, **Vek:** 5+, **Dĺžka hry:** 30 minút

**Herný materiál:** 1 herný plán strana Rebríky a šmyklavky, 4 rôzne farebné figúrky, 1 bodová kocka

## CIEĽ HRY

Cieľom hry je dôjsť svojou figúrkou čo najrýchlejšie zo štartového políčka (v ľavom dolnom rohu herného plánu) do cieľa (vľavo hore). Počas hry môžete využívať rebríky ako skratky, ale beda, keď šliapnete na šmyklavku. Ani sa nenazdáte a sklznete sa po nej dole.

## ZAČIATOK HRY

Hra je napínavejšia, keď sa na začiatku pripravia ceny, o ktoré sa bude hrať. Potom si hráči vyberú svoju farebnú figúrku. Hru začína najmladší hráč. Ďalej pokračujú v hre hráči v smere hodinových ručičiek. Na začiatku hry sa všetky figúrky postaví na políčko **START** v ľavom dolnom rohu herného plánu.

## PRAVIDLÁ HRY

Prvý hráč hodí kockou a postúpi dopredu v smere šípky o toľko polí, koľko bodov padlo na kocke. Postupne hádžu kockou ďalší hráči a postupujú po hernom pláne podľa smeru šípkov. Na jednom políčku smie stáť ľubovoľný počet figúrok.

## REBRÍKY

Ak končí hráčov hod na zelenom políčku, kde začína rebrík, ihneď postúpi hore na jeho koniec. V ďalšom hode postupuje v smere šípkov.

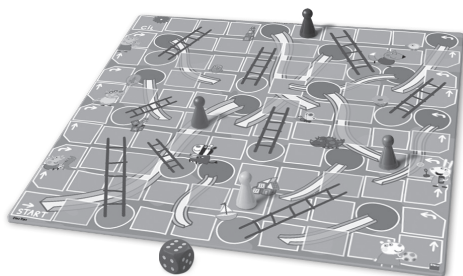
## ŠMYKLAVKY

Ak končí hráčov hod na červenom políčku, kde začína šmyklavka, ihneď po nej zide až dole. V ďalšom hode postupuje v smere šípkov opäť smerom k cieľu.

## KONIEC HRY

Vyhráva ten hráč, ktorý ako prvý dosiahne políčka **CÍL** v ľavom hornom rohu plánu. Na toto políčko je potrebné trafiť sa priamym hodom. Pokiaľ hráč hodí viac bodov, než koľko potrebuje na dosiahnutie cieľového poľa, neťahá a v hre pokračuje ďalší hráč. Hru je možné spestriť tým, že sa hrá na viac kôl. Vo chvíli, kedy niektorý z hráčov dosiahne cieľové pole, vyhral. Ostatní hráči si spočítajú, koľko im chýba polí do konca. Toto číslo si zapisujú ako trestné body. Po ukončení hry víťazí ten hráč, ktorý má najnižší počet trestných bodov.

*Prajeme Vám príjemnú zábavu a šťastie v hre!*



**Dino Toys s. r. o.**  
K Pískovně 108  
295 01 Mnichovo Hradiště  
Czech Republic  
[www.dinotoys.cz](http://www.dinotoys.cz)



97720437 N