OPIČKO, NEZLOB SE!

Hra pro: 2–4 hráče, **Věk:** 5+, **Délka hry:** 30 minut
Herní materiál: 1 herní plán, 16 figurek ve 4 barvách, 1 bodová hrací kostka



CÍL HRY

Úkolem každého hráče je projít se svými figurkami ve směru šipky celou cestu až na cílová pole, tj. na 4 stejnobarevná pole ve středu herního plánu. Ten, komu se to nejdříve podaří, vyhrává. Ostatní hráči pokračují ve hře tak dlouho, až se i oni dostanou figurkami na svá cílová políčka.

PŘÍPRAVA HRY

Na začátku hry rozložte herní plán do středu stolu. Každý hráč si vezme čtyři figurky stejné barvy a postaví je do zásobníku označeného písmenem B, který má shodnou barvu s figurkami. Pouze jednu figurku umístí na políčko označené písmenem A, kde je start.

PRAVIDLA HRY

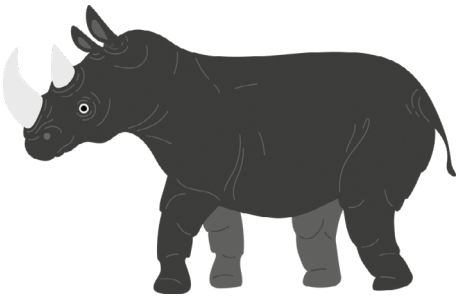
1. Na začátku si každý hráč hodí kostkou. Ten, komu padne nejvyšší počet bodů, začíná hru. Ostatní hráči pokračují ve hře po směru hodinových ručiček. Hráči postupují po herním plánu ve směru šipky o tolik políček, kolik jim při hodu kostkou padlo bodů.
2. Padne-li hráči během hry 6, musí nasadit svou figurku na nástupní políčko, a to i v případě, že si vyřadí ze hry svou vlastní figurku, neboť na jednom políčku smí stát vždy jen jedna. Pak hází ještě jednou.
3. Má-li hráč již všechny figurky ve hře a padne mu 6, hází ještě jednou a postupuje kteroukoliv svou figurkou o celkový součet bodů.
4. Při postupu může hráč překračovat figurky protihráčů i své vlastní. Všechna překročená pole se náležitě počítají.
5. Dostane-li se však hráč se svou figurkou na obsazené pole, pak dostiženou figurku vrátí do zásobníku (B) její barvy a postaví se na uvolněné místo.
6. Vyhozené figurky se mohou vrátit zpět do hry, jakmile jejich majitel hodí opět 6.
7. Figurky, které prošly celou dráhu, umisťují hráči na stejnobarevná políčka ve středu herního plánu. Tato políčka se nazývají domečkem a jsou cílem cesty.

Do domečku se vstupuje z posledního políčka před políčkem A a nesmí sem vstoupit žádná figurka jiné barvy. Do domečku smí hráč vstoupit tehdy, padne-li mu přesný počet bodů, aby mohl obsadit volné políčko. Pokud hráči nepadne přesný počet bodů a nemá jiné figurky ve hře, musí počkat na další hod. Uvnitř domečku se mohou figurky posouvat stejným způsobem jako při hře, mají-li k tomu místo.

KONEC HRY

Vyhrává hráč, který dostane všechny své figurky do domečku jako první.

Přejeme vám hodně zábavy a radosti ze hry!



PROCHÁZKA PO ZOO

Hra pro: 2–4 hráče, **Věk:** 5+, **Délka hry:** 15 minut
Herní materiál: 1 herní plán, 4 figurky ve 4 barvách, 1 bodová hrací kostka

CÍL HRY

Úkolem hráčů je projít se svojí figurkou ze startovního políčka (vchod) na cílové políčko (východ). Komu se to podaří nejdříve, vyhrává.

PŘÍPRAVA HRY

Na začátku hry si každý hráč vybere svoji figurku, kterou umístí na startovní políčko (vchod).

PRAVIDLA HRY

Začíná hráč, který byl naposledy v ZOO nebo ten nejmladší. Hráči se pravidelně střídají a postupují podle počtu hozených bodů na kostce směrem k východu. Pokud hráči padne šestka, znovu nehází. Pokud figurka vstoupí na barevné pole se symbolem zvířete, musí hráč splnit úkol, který každému ze zvířat přísluší.

VLASTNOSTI ZVÍŘAT:

Opice – hráč hraje (hází kostkou) ještě jednou.

Had – hráč, který šlápne na hadí hlavu, posune svou figurku na políčko s hadím ocasem. Pokud šlápne na hadí ocas, nic se neděje.

Žirafa – hráč, který šlápne na žirafí nohy, posune svou figurku na políčko s žirafí hlavou. Pokud šlápne na hlavu, nic se neděje.

Slon – hráč jedno kolo nehraje.

Krokodýl – hráč posune svou figurku o tři pole zpět.

Zebra – hráč posune svou figurku o tři pole vpřed.

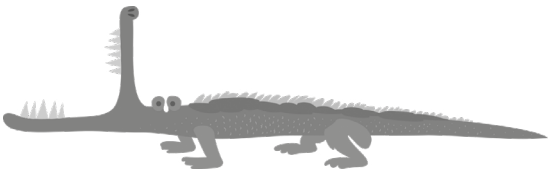
Nosorožec – hráč vybere protihráče, který jedno kolo nehraje.

Lev – hráč vybere protihráče, který jde o tři pole zpět.

KONEC HRY

Vítězí hráč, kterému se podaří jako prvnímu dorazit na cílové políčko (východ).

Přejeme vám hodně zábavy a radosti ze hry!



Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Česká republika
www.mojedino.cz

NOL2200010/MA00509