

# POJĎ SI HRÁT

CZ

**Hra pro:** 2–4 hráče, **Věk:** 3+, **Délka hry:** 30 minut

**Herní materiál:** 1 herní plán, 16 figurek ve 4 barvách, 1 obrázková hrací kostka

*Pravidla hry jsou stejná jako u „Člověče nezlob se“. Hrací kostka však místo bodů obsahuje obrázky, které jsou na políčkách herního plánu. Hru tak mohou hrát děti, které ještě neumí počítat.*

## PRÍPRAVA KOSTKY KE HŘE

Opatrně vyloupněte samolepky se symboly a nalepte je na všechny strany bílé hrací kostky.

## CÍL HRY

Úkolem každého hráče je obejít se 4 figurkami své barvy celý herní plán a dojít s nimi do „domečku“ stejné barvy (tzn. na 4 políčka v barvě hráče ve středu herního plánu). Hru vyhrává hráč, který své figurky dovede do domečku jako první. Ostatní hráči pokračují ve hře tak dlouho, dokud se i oni nedostanou se všemi svými figurkami do domečku.

## ZAČÁTEK HRY

Na začátku hry si každý hráč vezme 4 figurky jedné barvy. Jednu figurku postaví hráč ihned na startovní políčko své barvy (tzn. barevné políčko se symbolem kytičky nalevo od „domečku“). Zbylé figurky umístí na políčka odpovídající barvy do zásobníku.

## PRŮBĚH HRY

Hru začíná nejmladší hráč, poté následuje hráč po jeho levé ruce. Hráči se ve hře pravidelně střídají po směru hodinových ručiček. První hráč hodí kostkou a postoupí ve směru hodinových ručiček na nejbližší políčko se symbolem, který mu padl na kostce. Padne-li hráči na kostce symbol shodný se symbolem na startovním políčku, může se rozhodnout, zda nasadí do hry další svoji figurku ze zásobníku (pokud je startovní políčko volné) nebo zda bude pokračovat ve hře s některou z figurek, které má již ve hře. Při postupu překračuje hráč v cestě se nacházející figurky protihráčů i své vlastní.

## VYHOZENÍ FIGURKY

Končí-li tah hráče na políčku obsazeném jinou figurkou, hráč tuto figurku vyhodí a postaví ji zpět do jejího zásobníku. Svoji figurku pak postaví na uvolněné políčko. Vyhozené figurky mohou hráči nasadit zpět do hry po hození symbolu na startovním políčku, když jsou na tahu. **Pozn.:** Pokud by hráč měl vyhodit figurku vlastní barvy, může buď táhnout jinou figurkou, nebo se svého tahu vzdát.

## KONEC HRY

Poté, co hráči obejdou s figurkami celé kolo (na poslední políčko před startovním polem ve své barvě), pokračují do „domečku“ (na 4 políčka své barvy ve středu herního plánu). Hráč může vstoupit do domečku pouze tehdy, padne-li mu na kostce symbol shodný se symbolem na volném políčku v domečku. Pokud hráči nepadne potřebný symbol, může táhnout některou jinou figurkou. Pokud již nemá žádné jiné figurky ve hře, musí počkat na další hod. Hráči mohou posouvat figurky uvnitř domečku stejným způsobem jako při hře, mají-li k tomu místo. Do domečku nesmí vstoupit žádná figurka jiné barvy a figurky se zde ze hry nevyhazují.



# ŽEBŘÍKY A SKLUZAVKY

**Hra pro:** 2–4 hráče, **Věk:** 5+, **Délka hry:** 30 minut

**Herní materiál:** 1 herní plán strana Žebříky a skluzavky, 4 různě barevné figurky, 1 bodová kostka

## CÍL HRY

Cílem hry je dojít svojí figurkou co nejrychleji ze startovního políčka (v levém dolním rohu herního plánu) do cíle (vlevo nahoře). Během hry můžete využívat žebříků jako zkratek, ale běda, když šlápnete na skluzavku. Ani se nenadějete a sklouznete po ní dolů.

## ZAČÁTEK HRY

Hra je napínavější, když se na začátku připraví ceny, o které se bude hrát. Potom si hráči vyberou svoji barevnou figurku. Hru začíná nejmladší hráč. Dále pokračují ve hře hráči po směru hodinových ručiček. Na začátku hry se všechny figurky postaví na políčko **START** v levém dolním rohu herního plánu.

## PRAVIDLA HRY

První hráč hodí kostkou a postoupí dopředu ve směru šipky o tolik polí, kolik bodů padlo na kostce. Postupně hází kostkou další hráči a postupují po herním plánu podle směru šipek. Na jednom políčku smí stát libovolný počet figurek.

## ŽEBŘÍKY

Končí-li hráčův hod na zeleném políčku, kde začíná žebřík, ihned postoupí vzhůru na jeho konec. V dalším hodu postupuje ve směru šipek.

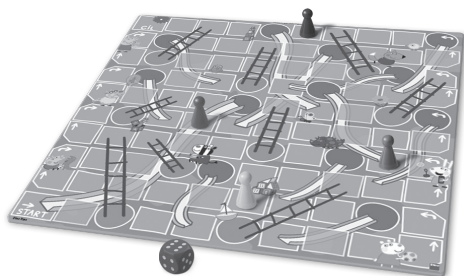
## SKLUZAVKY

Končí-li hráčův hod na červeném políčku, kde začíná skluzavka, ihned po ní sjede až dolů. V dalším hodu postupuje ve směru šipek opět směrem k cíli.

## KONEC HRY

Vyhrává ten hráč, který jako první dosáhne políčka **CÍL** v levém horním rohu plánu. Na toto políčko je třeba trefit se přímým hodem. Pokud hráč hodí více bodů, než kolik potřebuje k dosažení cílového pole, netáhne a ve hře pokračuje další hráč. Hru lze zpestřit tím, že se hraje na více kol. Ve chvíli, kdy některý z hráčů dosáhne cílového pole, vyhrál. Ostatní hráči si spočítají, kolik jim chybí polí do konce. Toto číslo si zapíšu jako trestné body. Po ukončení hry vítězí ten hráč, který má nejnižší počet trestných bodů.

*Přejeme Vám příjemnou zábavu a štěstí ve hře!*



© ABD Ltd/Ent. One UK td 2003



[www.peppapig.com](http://www.peppapig.com)