



Rebríky v džungli [SK]

Vek: 4 - 99

Počet hráčov: 2-4

Séria: Hry v plechovkách Kód: 306048

Trvanie hry: 15 min

Bud'te prví, kto sa dostane k chate pri hadej hlave a vyhrá hru.

Obsah balenia a príprava:

Balenie obsahuje 2 magnetické hracie dosky, 4 zvirata z džungle, 1 magnetický terč so šípkou, návod na hru.

Opatrne vytlačte zvierata a magnetický terč z perforovanej dosky a ostatné zahod'te. Opatrne spojte šíp s terčom. S týmto vám môže pomôcť dospelý ...

Pravidlá hry:

Jeden hrací plán umiestnite do spodnej časti plechovej krabičky a jeden hrací plán do veka. Jeden herný plán ukazuje cestu džungľou pozdĺž hada, druhý ukazuje čistinku v pralese s priestorom pre terč. Každý hráč si vyberie zviera a umiestni ho do štartovacieho priestoru v dolnom ľavom rohu, na hadom chvoste. Všetky nepoužitú zvieratá je možné umiestniť naľavo a napravo od terča. Umiestnite terč a šípkou na určené miesto.

Striedajte sa v hre v smere hodinových ručičiek. Prvý, kto vylezie na strom, môže hrať ako prvý. Ak sa neshodnete, najmladší hráč začne a roztočí šípkou. Šíпка musí najmenej raz obehnúť celý terč, inak ju treba otočiť znova. Hráč, ktorý je na rade, posunie svoje zviera dopredu o počet polí označených šípkou. Vždy sa pohybujte smerom k hlave hada. Priestory s iným zvieratám sa nepočítajú a jednoducho sa preskočia.

Poznámka: Ak sa pohyb končí na farebnom mieste rebríka, zviera okamžite vylezie hore alebo dole do priestoru rovnakej farby na druhom konci rebríka. Ak už je na druhom konci rebríka ďalšie zviera, zviera nemôže použiť skratku.

Potom sa váš ťah skončí a ďalší hráč roztočí terč.

Záver hry:

Ak sa hráčovo zviera perfektne pohybuje a dostane sa na koniec cesty (chata na čele hada), vyhrali ste. Dávajte si však pozor - niekedy je číslo, ktoré ukazuje terč, vyššie ako počet medzier smerujúcich k chate. V takom prípade sa hráč posunie dopredu na koniec cesty a potom znova dozadu o počet zostávajúcich medzier (proti smeru šípok).

Aby bola hra kratšia, môžete hrať bez pravidla, že musíte na konci cesty pristáť presne. Akonáhle sa zviera dostane na koniec cesty, tento hráč vyhrá hru.

Máte nápad na nové pravidlá alebo ako túto hru využiť na edukatívne účely, rozvoj a precvičenie rôznych kompetencií u detí iným spôsobom? Napíšte nám! Vaše nápady sa môžu dostať do tipov pre ostatných zákazníkov. Email: kontakt@playatelier.eu.



Žebříky v džungli [CZ]

Věk: 4 - 99

Počet hráčů: 2-4

Série: Hry v plechovkách Kód: 306048

Trvání hry: 15 min

Bud'te první, kdo se dostane k chatě u hadí hlavy a vyhraje hru.

Obsah balení a příprava:

Balení obsahuje 2 magnetické hrací desky, 4 zvířata z džungle, 1 magnetický terč se šipkou, návod na hru.

Opatrně vytlačte zvířata a magnetický terč z perforované desky a ostatní zahodte. Opatrně spojte šíp s terčem. S tímto vám může pomoci dospělý ...

Pravidla hry:

Jeden hrací plán umístěte do spodní části plechové krabičky a jeden hrací plán do víka. Jeden herní plán ukazuje cestu džunglí podél hada, druhý ukazuje palouček v pralese s prostorem pro terč. Každý hráč si vybere zvíře a umístí ho do startovacího prostoru v dolním levém rohu, na hadím ocase. Všechny nepoužitá zvířata je možné umístit nalevo a napravo od terče. Umístěte terč a šipku na určené místo.

Střídejte se ve hře ve směru hodinových ručiček. První, kdo vyleze na strom, může hrát jako první. Pokud se neshodnete, nejmladší hráč začne a roztočí šipku. Šipka musí nejméně jednou oběhnout celý terč, jinak je třeba ji otočit znovu. Hráč, který je na řadě, posune své zvíře dopředu o počet polí označených šipkou. Vždy se pohybujte směrem k hlavě hada. Prostory s jiným zvířetem se nepočítají a jednoduše se přeskočí.

Poznámka: Pokud pohyb končí na barevném místě žebříku, zvíře okamžitě vyleze nahoru nebo dolů do prostoru stejné barvy na druhém konci žebříku. Pokud už je na druhém konci žebříku další zvíře, zvíře nemůže použít zkratku. Pak váš tah končí a další hráč roztočí terč.

Závěr hry:

Pokud se hráčovo zvíře perfektně pohybuje a dostane se na konec cesty (chata na čele hada), vyhráli jste. Dávejte si však pozor - někdy je číslo, které ukazuje terč, vyšší než počet mezer směřujících k chatě. V takovém případě se hráč posune dopředu na konec cesty a pak znovu dozadu o počet zbývajících mezer (proti směru šípek).

Aby byla hra kratší, můžete hrát bez pravidla, že musíte na konci cesty přistát přesně. Jakmile se zvíře dostane na konec cesty, tento hráč vyhraje hru.

Máte nápad na nová pravidla nebo jak tuto hru využít pro edukativní účely, rozvoj a procvičení různých kompetencí u dětí jiným způsobem? Napište nám! Vaše nápady se mohou dostat do tipů pro ostatní zákazníky. Email: kontakt@playatelier.eu.