



Rýchla raketa [SK]

Vek: +4 Počet hráčov: 2 - 4

Séria: Rodinné hry

Kód: J02635

Trvanie hry: 15 min

Cieľom hry je švihnutím prsta doručiť všetky svoje poklady na planéty.

Hra rozvíja:

- Strategické myslenie
- Motorické zručnosti

Obsah balenia a príprava:

Balenie obsahuje 4 drevené rakety, 6 planét, 1 čiernu diery, 20 žetónov s pokladmi, 1 hraciu podložku

Umiestnite planéty na očíslovanú stranu, podľa počtu hrajúcich hráčov, tzn. ak sa hry zúčastňujú napr. 3 hráči, umiestnite planéty na stranu očíslovanú 3-4 ak hrajú 4 hráči, umiestnite planéty na stranu očíslovanú 2 - 3.

Umiestnite 6 planét približne 15 cm od seba a cca. 20 cm od štartovacej rampy. Umiestnite čiernu diery do stredu, kde to bude najviac prekážať. Každý hráč si vyberie raketu a jeden žetón z každého pokladu. Potom si hráči zamiešajú svojich 5 pokladov a umiestnia ich na kôpku pred sebou.

Pravidlá hry:

Chodte na palubu vašej rakety, chodte a doručte nájdené poklady na planétu obyvateľov vzdialených svetov. Ale pozor, každá planéta má špecifické potreby, takže sa uistite, že ste im poslali správny tovar! Hráč, ktorému bolo naposledy povedané, aby dal hlavu z oblakov dole, ide ako prvý. Každý hráč sa vystrieda a umiestni svoju raketu pred štartovaciu plochu.

Úroveň 1 - Ľahký švih

Prvý žetón na kôpke hráča je poklad, ktorý sa má doručiť na palubu jeho rakety na jednu z planét. Tento poklad je možné doručiť iba na planétu v núdzi: tzn. poklad ešte nebol doručený iným hráčom.

Napríklad, ak je dodávaným pokladom mačka, je najlepšie vyskúšať si vybrať planétu najbližšie k podložke, ktorá jednu mačku hľadá. Týmto spôsobom bude cieľ ľahšie dosiahnuteľný.

- Každý hráč má počas svojho ťahu iba 1x možnosť švihnutia a odpálenia rakety z odpaľovacej rampy. Až keď sa hráčovi podarí dotknúť sa vybranej planéty, ktorá zobrazuje jeho poklad, tak až vtedy ho môže doručiť: hráč vezme vrchný žetón zo svojej kôpky a umiestni ho na zodpovedajúcu kresbu na planéte.
- Nikto iný ďalší nebude môcť doručiť rovnaký poklad na túto planétu. Tento hráč potom vráti svoju raketu na odpaľovaciu rampu a môže sa pokúsiť doručiť ďalší poklad v ďalšom kole.
- Ak sa tam raketa nedostane na prvýkrát, zostane tam, kde je, a hráč bude pokračovať v pokuse o doručenie v nasledujúcom kole.
- Ak raketa spadne zo stola a bude sa musieť vrátiť na štartovaciu plochu.

Čierna diera - skaza pre všetkých, ktorí vstúpia. Ak sa raketa dotkne čiernej diery, stane sa to že sa musí vrátiť na štartovaciu plochu a opraviť škody spôsobené nárazom. Pokračuje potom hráč vľavo, ktorý má tiež iba jeden pokus švihnutím, aby odpálil svoju raketu z odpaľovacej rampy na planétu, ktorá potrebuje svoj poklad.

Úroveň 2 - Švihnite výzvou

Každý hráč si vo svojom ťahu vezme prvý žetón zo svojej kôpky a položí ho na svoju raketu a pokúsi sa o dodávku. Ak sa žetón s pokladom stratí vo vesmíre (spadne), hráč ho bude musieť nájsť počas nasledujúceho kola, keď dosiahne poklad, musí si spomenúť na akú planétu mal byť doručený. Aby bolo možné poklad vyložiť, musí raketa zostať na tejto planéte. Počas svojho nasledujúceho kola sa hráč vráti na štart podložky - opäť iba s jedným pohybom prsta na jedno otočenie - na vyzdvihnutie budúceho pokladu a jeho doručenie.

Úroveň 3 - Majsterský švih

Okrem pravidiel 2. levelu musí poklad skĺznuť z rakety na cieľovú planétu sám, inak bude musieť hráč počkať do nasledujúceho kola a vyložiť ho ručne.

Záver hry:

Výhravá ten hráč, ktorý úspešne doručí svojich všetkých 5 pokladov.

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.



Rychlá raketa [CZ]

Věk: +4 Počet hráčů: 2 - 4

Série: Rodinné hry

Kód: J02635

Trvání hry: 15 min

Cílem hry je švihnutím prstu doručit všechny své poklady na planety.

Hra rozvíjí:

- Strategické myšlení
- Naučit se tvořit posloupnosti

Obsah balení a příprava:

Balení obsahuje 4 dřevěné rakety, 6 planet, 1 černou díru, 20 žetonů s poklady, 1 hrací podložku

Umístěte planety na očíslovanou stranu, podle počtu hrajících hráčů, tzn. pokud se hry účastní napr. 3 hráči, umístěte planety na stranu očíslovanou 3-4 pokud hrají 4 hráči, umístěte planety na stranu očíslovanou 2 - 3.

Umístěte 6 planet přibližně 15 cm od sebe a cca. 20 cm od startovací rampy. Umístěte černou díru do středu, kde to bude nejvíce překážet. Každý hráč si vybere raketu a jeden žeton z každého pokladu. Pak si hráči zamíchají svých 5 pokladů a umístí je na hromádku před sebou.

Pravidla hry:

Jděte na palubu vaší rakety, jděte a doručte nalezené poklady na planetu obyvatel vzdálených světů. Ale pozor, každá planeta má specifické potřeby, takže se ujistěte, že jste jim poslali správné zboží! Hráč, kterému bylo naposledy řečeno, aby dal hlavu z oblaků dolů, jde jako první. Každý hráč se vystřídá a umístí svou raketu před startovací plochu.

Úroveň 1 - Lehký švih

První žeton na hromádce hráče je poklad, který se má doručit na palubu jeho rakety na jednu z planet. Tento poklad je možné doručit pouze na planetu v nouzi: tzn. poklad ještě nebyl doručen jiným hráčům.

Například, pokud je dodávaným pokladem kočka, je nejlepší vyzkoušet si vybrat planetu nejbližší k podložce, která jednu kočku hledá. Tímto způsobem bude cíl snadněji dosažitelný.

- Každý hráč má během svého tahu pouze 1x možnost švihnutí a odpálení rakety z odpalovací rampy. Teprve když se hráči podaří dotknout se vybrané planety, která zobrazuje jeho poklad, tak až tehdy ho může doručit: hráč vezme vrchní žeton ze své hromádky a umístí ho na odpovídající kresbu na planetě.
- Nikdo jiný další nebude moci doručit stejný poklad na tuto planetu. Tento hráč pak vrátí svou raketu na odpalovací rampu a může se pokusit doručit další poklad v dalším kole.
- Pokud se tam raketa nedostane napoprvé, zůstane tam, kde je, a hráč bude pokračovat v pokusu o doručení v následujícím kole.
- Pokud raketa spadne ze stolu a bude se muset vrátit na startovní plochu.

Černá díra - zkáza pro všechny, kteří vstoupí. Pokud se raketa dotkne černé díry, stane se to že se musí vrátit na startovní plochu a opravit škody způsobené nárazem. Pokračuje pak hráč vlevo, který má také pouze jeden pokus švihnutím, aby odpálil svou raketu z odpalovací rampy na planetu, která potřebuje svůj poklad.

Úroveň 2 - Švihněte výzvu

Každý hráč si ve svém tahu vezme první žeton ze své hromádky a položit ho na svou raketu a pokusí se o dodávku. Pokud se žeton s pokladem ztratí ve vesmíru (spadne), hráč ho bude muset najít během následujícího kola, když dosáhne poklad, musí si vzpomenout na jakou planetu měl být doručen. Aby bylo možné poklad vyložit, musí raketa zůstat na této planetě. Během svého následujícího kola se hráč vrátí na start podložky - opět pouze s jedním pohybem prstu na jedno otočení - na vyvednutí budoucího pokladu a jeho doručení.

Úroveň 3 - Majsterský švih

Kromě pravidel 2. levelu musí poklad sklouznout z rakety na cílovou planetu sám, jinak bude muset hráč počkat do následujícího kola a vyložit ho ručně.

Závěr hry:

Vyhrává ten hráč, který úspěšně doručí svých všech 5 pokladů.

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.