



# SYROVÝ SÚBOJ [SK]

Vek: +4 Počet hráčov: 2 - 4

Séria: Hra na zručnosť

Kód: J02636

Trvanie hry: 15 min

*Cieľom hry je byť prvým hráčom, ktorý nazbiera 6 žetónov syra a poskladá tak celý syr. Táto hra je založená na rozprávke Jean de La Fontaine, Vrana a líška.*

## Hra rozvíja:

- Zručnosť a pozornosť
- Stratégia

## Obsah balenia a príprava:

Balenie obsahuje 1 postavičku vrany, 1 textilný syr, 32 kariet s líškou, 24 dielikov syra, 1 hracia kocka.

Rozložte všetky karty líšok lícom hore rovnomerne na stôl, aby neboli zoskupené žiadne líšky rovnakej farby. Každý hráč si vyberie 1 farbu líšky.

## Pravidlá hry:

Hru začína najstarší hráč, ktorý bude hrať vranu. Tento hráč vezme postavičku vrany a vloží prsty dovnútra, aby vytvoril zobák, potom si hráč vloží syr do zobáka. Hráč potom hodí kockou, obrázok mu naznačí, ako musí vranu urobiť:

- Vrana kráčajúca po zemi - pohybujte sa ako vrana v sede.
- Vrana bežiacca po zemi - pohybujte sa rýchlo ako vrana v sede.
- Vrana llietajúca vo vzduchu pomaly - pohybujte sa ako vrana v stoj.
- Vrana llietajúca rýchlo vo vzduchu - pohybujte sa rýchlo ako vrana v stoj.
- Vrana stojaca na 1 nohe - pohybujte sa ako vrana v stoj na 1 nohe.
- Vrana so zvukom - pohybujte sa ako vrana tak, ako vám to vyhovuje, a vydávajte zvuky ako vrana (krá krá).

Hráč hrajúci vranu potom zavrie oči a vranu so syrom v zobáku posunie, spôsobom uvedeným na kocke, nad karty. Je dôležité, aby ste úplne pokryli celú oblasť kariet všetkými smermi.

- Hráč po ich ľavici musí povedať „STOP!“ vo chvíli, ktorá sa im zdá najlepšia, t.j. keď si myslia, že vrana je nad kartou ich farby.
- Akonáhle hráč hrajúci vranu počuje „STOP!“, Musí zastaviť priamo tam, kde je, a pustiť syr.
- Akonáhle je syr hodený na karty s líškou, a spočítajú sa body: všetky karty, ktoré sa úplne alebo čiastočne dotýkajú syra, získajú 1 dielik syra.

### Vezmite prosím na vedomie:

Že niekoľko hráčov môže teda získať body v priebehu toho istého kola, ak sa syr dotkne viacerých kariet s líškou.

Akonáhle sú body rozdane, ďalší hráč (v poradí, v smere hodinových ručičiek) sa stane novou vranou a hráč po ľavej strane, bude hovoriť „STOP!“.

## Záver hry:

Víťazom sa stáva prvý hráč, ktorý ako prvý nazbiera celý syr - 6 dielikov syra.

### *Kooperatívna hra*

Túto hru je možné hrať buď súťažne (ako je popísané vyššie), alebo kooperatívne. V kooperatívnom režime sú všetci hráči súčasťou rovnakého tímu a vyberajú si jednu farbu kariet s líškami. So všetkými ostatnými líškami sa zaochádza ako s protihráčmi.

Hra sa hrá rovnakým spôsobom ako pri prvej verzii, hráči sa striedajú v úlohe postavičky vrany a zakaždým, keď syr padne na farbu karty s líškou vášho tímu, dostanete dielik syra. Na druhej strane, zakaždým, keď syr padne na inú líščiu kartu, protihráč dostane žetón. Prvý tím, ktorý zhromaždí kompletný syr, vyháva 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.*



# SYROVÝ SOUBOJ [CZ]

Věk: +4 Počet hráčů: 2 - 4

Série: Hra na zručnosť

Kód: J02636

Trvání hry: 15 min

*Cílem hry je být prvním, který se svým kuřátkem projde veselou a barevnou cestu až do cíle.*

Společenská hra pro děti na zdokonalení dovedností a jemné motoriky. Hra hravou formou pomůže učení barev. Společenská hra Kuřátka Janod na zdokonalení postřehu pro děti od 3 let.

Hra ze série Rychlá stolní hra (Racing board games).

## Hra rozvíjí:

- Zručnosť a jemnou motoriku
- Postřeh, soutěživost
- Učení barev

## Obsah balení a příprava:

Balení obsahuje 10ks puzzle, 4 dřevěné kuřátka a 1 dřevěná hrací kostka.

Před začátkem hry jako první složte 10ks puzzle a sestaví se tak herní plán. Každý hráč si vybere své kuřátko a umístí na začátek hry (kurník s kuřátkem).

## Pravidla hry:

Hru začíná vždy nejmladší hráč. Ještě před samotným hozením kostkou, musí každý hráč napodobit hlas svého kuřátka.

- Podle toho, jaká barva se po hození kostkou ukáže, na takové nejbližší barevné políčko hráč vždy posune své kuřátko.
- Takto hráči střídavě pokračují ve hře.
- Pokud kostka ukáže symbol kurníku, hráč se vrátí zpět na nejbližší políčko kurníku.
- Hráč, který se dostane na barevné políčko, ve kterém je napsáno +2, může jít ještě o další dvě políčka dopředu.
- Hráč, který se dostane na barevné políčko, ve kterém je napsáno -2, musí jít o dvě políčka zpět.

## Závěr hry:

Hra končí, jakmile jeden z hráčů projde celý herní plán a dostane se jako první se svým kuřátkem do cíle, stává se tak vítězem hry.

*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](mailto:kontakt@playatelier.eu).*