

POJĎ SI HRÁT

CS

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.

PŘÍPRAVA 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 praporu nalevo od „domečku“). Zbylé figurky umístí na políčka odpovídající barvy do zásobníku.

PRAVIDLA 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.



ZÁVODY

Hra pro: 2–4 hráče, **Věk:** 5+, **Délka hry:** 20 minut

Herní materiál: 1 herní plán, 4 různobarevné figurky, 1 bodová hrací kostka

Blesk McQueen a jeho kamarádi vyrazili na výlet. Aby byla cesta zábavnější, dali si do cíle závody. Cesta je plná nástrah a nebezpečí a kamarádi si musí pomáhat. Kdo přes všechna úskalí dorazí do tábořiště jako první, vyhrává.

CÍL HRY

Hráč, který jako první, přes všechny překážky, dojde na cílové políčko, vyhrává.

PŘÍPRAVA HRY

Rozložte herní plán stranou pro Závody a položte ho do středu stolu. Figurku své barvy každý hráč umístí na políčko **START**. Hru začíná nejmladší hráč, poté následuje hráč po jeho levé ruce. Hráči se ve hře pravidelně střídají po směru hodinových ručiček.

PRAVIDLA HRY

Hráč hodí kostkou a postoupí podle počtu hozených bodů. Na jednom políčku smí stát libovolný počet figurek. V případě, že figurka dojde na akční políčko (červené políčko s číslem), řídí se pokyny níže.

Význam akčních políček (barevná políčka):

- 1** Blesk je v nesnázích, jeho kamarád Burák ho jede zachránit, jedno kolo nehraješ.
- 2** Záchrana Bleska se nějak nedaří, teď se topí i Burák a oba potřebují pomoc, jedno kolo nehraješ.
- 3, 6** Když se na cestě občerstvíš, hned máš víc energie na další cestu, ihned házíš ještě jednou.
- 4** S úsměvem jde všechno lépe. Posuň svoji figurku po cestě o pět políček vpřed.

- 5** Kamarádi v nesnázích nemají dost vybavení na záchranu, budeš jim ho muset dovézt. Vrať se na políčko s číslem 2. Jeho význam pro tebe neplatí, v dalším kole pokračuješ ve hře.
- 7** Cesta je složitá, a proto jsi zabloudil. Posuň svou figurku o pět políček zpět.

KONEC HRY

Vítězem se stává hráč, který jako první dojde na cílové políčko u táborového ohně.

Přejeme Vám příjemnou zábavu a štěstí ve hře!



POĎSA HRAŤ

SK

Hra pre: 2–4 hráčov, **Vek:** 3+, **Dĺžka hry:** 30 minút

Herný materiál: 1 herný plán, 16 figúrok v 4 farbách, 1 obrázková hracia kocka

Pravidlá hry sú rovnaké ako u „Človeče nehnevaj sa“, hracia kocka však namiesto bodov obsahuje obrázky, ktoré sú na políčkach herného plánu. Hru tak môžu hrať deti, ktoré ešte nevedia počítať.

PRIPRAVA KOCKY NA HRU

Opatrne vylúpnite samolepky so symbolmi a nalepte ich na všetky strany bielej hracej kocky.

CIEL HRY

Úlohou každého hráča je obísť so 4 figúrkami svojej farby celý herný plán a dôjsť s nimi do „domčeka“ rovnakej farby (tzn. Na 4 políčka vo farbe hráča v strede herného plánu). Hru vyháva hráč, ktorý svoje figúrky dovedie do domčeka ako prvý. Ostatní hráči pokračujú v hre tak dlho, pokiaľ sa aj oni nedostanú so všetkými svojimi figúrkami do domčeka.

ZAČIATOK HRY

Na začiatku hry si každý hráč vezme 4 figúrky jednej farby. Jednu figúrku postaví hráč ihneď na štartové políčko svojej farby (tzn. farebné políčko so symbolom zástavky naľavo od „domčeka“). Zostávajúce figúrky umiestni na políčka zodpovedajúcej farby do zásobníka.

PRIEBEH HRY

Hru začína najmladší hráč, potom nasleduje hráč po jeho ľavej ruke. Hráči sa v hre pravidelne striedajú v smere hodinových ručičiek. Prvý hráč hodí kockou a postúpi v smere hodinových ručičiek na najbližšie políčko so symbolom, ktorý padol na kocke. Ak padne hráčovi na kocke symbol zhodný so symbolom na štartovom políčku, môže sa rozhodnúť, či nasadí do hry ďalšiu svoju figúrku zo zásobníka (pokiaľ je štartové políčko voľné), alebo či bude pokračovať v hre s niektorou z figúrok, ktoré má už v hre. Pri postupe prekračuje hráč v ceste sa nachádzajúce figúrky protihráčov aj svoje vlastné.

VYHODENIE FIGURKY

Ak končí ťah hráča na políčku obsadenom inou figúrkou, hráč túto figúrku vyhodí a postaví ju späť do jej zásobníka. Svoju figúrku potom postaví na uvoľnené políčko. Vyhodené figúrky môžu hráči nasadiť späť do hry po hodení symbolu na štartovom políčku, keď sú na ťahu.

Pozn.: *Pokiaľ by hráč mal vyhodiť figúrku vlastnej farby, môže buď ťahať inou figúrkou alebo sa svojho ťahu vzdať.*

KONIEC HRY

Keď hráči obídu s figúrkami celé kolo (na posledné políčko pred políčkom so štartovacou vlajkou vo svojej farbe), pokračujú do „domčeka“ (na 4 políčka svojej farby v strede herného plánu). Hráč môže vstúpiť do domčeka iba vtedy, ak mu padne na kocke symbol, ktorý je zhodný so symbolom na voľnom políčku v domčeku. Pokiaľ nepadne hráčovi potrebný symbol, môže ťahať niektorou inou figúrkou. Pokiaľ už nemá žiadne iné figúrky v hre, musí počkať na ďalší hod. Hráči môžu posúvať figúrky vnútri domčeka rovnakým spôsobom ako pri hre, ak majú na to miesto. Do domčeka nesmie vstúpiť žiadna figúrka inej farby a figúrky sa tu z hry nevyhadzujú.



PRETEKY

Hra pre: 2–4 hráčov, **Veľk:** 5+, **Dĺžka hry:** 20 minút

Herný materiál: 1 hrací plán, 4 rôznofarebné figúrky, 1 bodová hracia kocka

Blesk McQueen a jeho kamaráti vyrazili na výlet. Aby bola cesta zábavnejšia, dali si do cieľa závody. Cesta je plná nástrah a nebezpečenstva a kamaráti si musia pomáhať. Kto cez všetky úskalía dorazí do tábora ako prvý, vyhráva.

CIEL HRY

Hráč, ktorý ako prvý prejde cez všetky prekážky na cieľové políčko, vyhráva.

PRÍPRAVA HRY

Rozložte hrací plán stranou pre Závody a položte ho do stredu stola. Figúrku svojej farby každý hráč umiestni na políčko **START**. Hru začína najmladší hráč, potom nasleduje hráč po jeho ľavej ruke. Hráči sa pri hre pravidelne striedajú v smere hodinových ručičiek.

PRAVIDLÁ HRY

Hráč hodí kockou a postúpi podľa počtu hodených bodov. Na jednom políčku môže stáť ľubovoľný počet figúrok. V prípade, že figúrka príde na akčné políčko (červené políčko s číslom), riadi sa pokynmi nižšie.

Význam akčných políčok (farebné políčka):

- 1** Blesk má problémy, jeho kamarát Burák ho ide zachrániť, jedno kolo nehráš.
- 2** Záchrana Bleska sa príliš nedarí, teraz sa topí aj Burák a obaja potrebujú pomoc, jedno kolo nehráš.
- 3, 6** Keď sa na ceste občerstvíš, hneď máš viac energie na ďalšiu cestu, ihneď hádžeš ešte raz.
- 4** S úsmevom ide všetko lepšie. Posuň svoju figúrku po ceste o päť políčok vpred.

- 5** Kamaráti v problémoch nemajú dost vybavenia na záchranu, budeš im ho musieť priviezť. Vráť sa na políčko s číslom 2. Jeho význam pre teba neplatí, v ďalšom kole pokračuješ v hre.
- 7** Cesta je zložitá, a preto si zablúdl. Posuň svoju figúrku o päť políčok späť.

KONIEC HRY

Vítazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý príde na cieľové políčko pri táborovom ohni.

Prajeme Vám veľa zábavy a radosti z hry.



© Disney/Pixar,
© Volkswagen AG, Porsche™

Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz



97720454 N