



Haba_305283 Nájdi pätku

Hra pre 1 až 4 hráčov od 7 rokov. Dizajn: Jürgen P. K. Grunau. Ilustrácie: Oliver Freudenreich. Editor: Markus Singer

Cieľ hry

V každom kole hráči hodia 5 kockami. Na základe 5 symbolov, ktoré padli na kocke, sa snažia nájsť na svojej hernej doske určitý dielik. Ale nie je to tak jednoduché: priestor je obmedzený a každý dielik sa smie na dosku zakresliť len raz. Nehľadajte príliš dlho, pretože iný hráč môže dať kedykoľvek znamenie, že hra končí! Kto dokáže zostať pokojný a stane sa majstrom tvarov?

Obsah hry

4 obojstranné herné dosky, 1 obojstranná bodová tabuľka, 12 dielikov rôznych tvarov, 5 kociek, 4 zmyvateľné fixky s gumou, 1 presýpacie hodiny.

Príprava hry

1. Položte presýpacie hodiny doprostred stola a dieliky rôznych tvarov rozmiestnite okolo.
Tip: Roztriedte dieliky podľa ich hodnoty od 1 do 4.
2. Každý hráč dostane 1 hernú dosku a jednu fixku.
3. Položte si pred seba hernú dosku tak, aby biele okraje smerovali nahor.
4. Vezmite si bodovú tabuľku a do prvého riadku napíšte svoje meno.
5. Pripravte si kocku. Ostatný herný materiál vráťte do škatule.

Hneď ako sa zoznámite s hrou, môžete využívať obe strany hernej dosky.

- Každá doska s bielymi okrajmi je iná – vhodné na jednoduchú hru s určitým prvkom náhody.
- Všetky dosky so šedými okrajmi sú rovnaké – všetci hráči majú rovnaké podmienky.

Priebeh hry

Hra má 5 kôl. Všetci hráči hrajú súčasne. Fázy hry: 1. Hod kockou. 2. Hľadanie päťmiestnych dielikov. 3. Počítanie výsledkov.

1. Hod kockou

Jeden z hráčov hodí 5 kockami uprostred stola tak, aby ich všetci videli. Symboly na kocke sú východiskovou hodnotou pre toto kolo. **Výnimka:** pokiaľ na kocke padli 3 alebo viac rovnakých symbolov, hádžte kockou znovu, dokiaľ na kockách nie sú maximálne 2 rovnaké symboly.

2. Hľadanie päťmiestnych dielikov

Všetci hráči hľadajú súčasne na svojich doskách päťmiestny dielik, ktorý obkreslia fixkami. Dielik má 5 políčok, na ktorých sú zobrazené všetky symboly, ktoré padli na kockách. Všetky políčka jedného päťmiestneho dielika musia spolu vzájomne horizontálne alebo vertikálne susediť. 12 dielikov rôznych tvarov, ktoré sú rozmiestnené uprostred stola, ukazuje všetky možné tvary, ktoré je možné použiť. Je na nich tiež zobrazený počet bodov, ktoré hráči môžu na konci hry získať.

Pre všetkých hráčov platia tieto pravidlá:

1. Každý dielik je možné použiť len raz.
2. Je možné obkresliť maximálne päť dielikov.

agatinsvet.sk – kreatívne, drevené a didaktické hry, detské knihy a školské batohy

kamenné predajne: Praha 4, 6, 8 – Liberec – České Budějovice – Brno

3. Dieliky môžete vytvárať i v otočenej pozícii alebo zrkadlovo.
4. Dieliky sa nesmú prekryvať.
5. Boduje sa iba kompletne dokončený a fixkou obkreslený dielik.
6. Chyby v priebehu hry môžete opravovať pomocou gummy.
7. Počas hry nesmiete odoberať dieliky zobrazujúce dieliky, ktoré sú položené uprostred stola.

Dôležité: Dielik a jeho zrkadlový variant sa počítajú ako jeden dielik. Nesmiete obkresliť oba, musíte sa rozhodnúť pre jeden z nich!

Znamenie konca hry

Koniec hry môžete ohlásiť kedykoľvek tak, že vezmete presýpacie hodiny, otočíte ich a postavíte pred svoju hernú dosku. Od tej doby už nesmiete robiť na vašej hernej doske žiadne zmeny. Ostatní hráči ale môžu pokračovať v hľadaní tvarov do tej doby, než sa presype piesok v presýpacích hodinách. Potom zavolajte „stop!“. Všetci hráči okamžite položia fixku a začína hodnotenia kola.

3. Počítanie výsledkov

Do ďalšieho riadku bodovej tabuľky zaznamenajte body, ktoré ste v tomto kole získali.

- Za každý platný vytvorený dielik (max. 5) získavate body zobrazené na zodpovedajúcom dieliku.
- Pokiaľ ste obkreslili viac než päť dielikov, počítajú sa body iba z dielikov s najnižšími hodnotami.
- Hráč, ktorý otočil presýpacie hodiny, získava jeden bonusový bod.

Tip: Pri kontrole výsledkov si vezmite dieliky z prostriedku stola a prikladajte ich na svoju hernú dosku. Kontrolujte tiež, že boli dodržané všetky pravidlá hry! Po spočítaní všetkých bodov zmažte záznamy na herných doskách. Nové kolo hry môže začať.

Príklad počítania výsledkov



Na kocke padli tieto symboly:

Na konci kola vyzerajú herné dosky Sáry, Petera a Anny takto:

- *Sára obkreslila o jeden dielik viac než je povolené. Najvyššia dosiahnutá hodnota za nájdený dielik je neplatná. To znamená že získava $1 + 4 + 2 + 1 + 2 = 10$ bodov.*
- *Peter obkreslil dva dieliky, ktoré sa vzájomne prekryvajú. To bohužiaľ znamená, že sú oba neplatné. Tiež obkreslil jeden dielik dvakrát, takže si započíta body iba za jeden, druhý je neplatný. Peter otočil presýpacie hodiny, takže získava jeden bonusový bod. To znamená, že získava $1 + 2 + 1 = 4$ body.*
- *Jeden dielik, ktorý obkreslila Anna, je neplatný, pretože neobsahuje symboly zobrazené na kockách. Bohužiaľ nestihla jeden dielik obkresliť celý, pretože Peter zvolal „stop!“. Ďalšie dieliky sú platné a Anna získava $3 + 1 = 4$ body.*



Piate kolo hry

V 5. kole hry získavate za všetky nájdené dieliky dvojnásobný počet bodov. Otočenie presýpacích hodín sa stále hodnotí jedným bonusovým bodom.

agatinsvet.sk – kreatívne, drevené a didaktické hry, detské knihy a školské batohy

kamenné predajne: Praha 4, 6, 8 – Liberec – České Budějovice – Brno

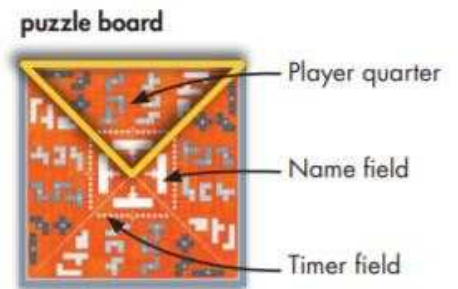
Koniec hry

Hra končí po 5. kole. Spočítajte body všetkých hráčov, aby ste získali konečný výsledok. Hráč s najviac získanými bodmi sa stáva víťazom hry. V prípade, že je výsledok nerozhodný, víťazí hráč, ktorý získal najviac bodov v kolách 1 až 4. V prípade, že je i napriek tomu výsledok nerozhodný, hra má viac víťazov.

Variant hry: puzzle

Pokiaľ už poznáte základnú verziu hry, môžete skúsiť túto puzzle verziu. Rozdiel je v tom, že v každom kole obkresľujete na svojej hernej doske iba jeden dielik, po skončení kola nemažete hernú dosku a počas celej hry môžete obkresliť každý dielik iba raz. Platia tieto zmeny v pravidlách:

- Položte puzzle dosku doprostred stola.
- Každému hráčovi patrí štvrtina puzzle dosky. Do svojej časti napíšte svoje meno.
- Všetky dieliky, ktoré môžete v hre použiť, vidíte na svojej časti puzzle dosky, preto vráťte dieliky do škatule od hry.



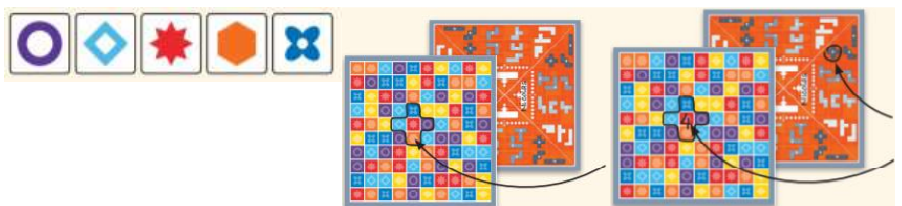
Zmeny v pravidlách hry

- Hrá sa maximálne 12 kôl hry.
- V každom kole môžete obkresliť iba jeden dielik.
- Dielik, ktorý môžete hľadať, je ten, ktorý ešte nie je označený krížikom ani nie je zakrúžkovaný.
- Zmeny je možné vykonávať iba u dielika obkresleného v aktuálnom kole.

Koniec kola hry

Pokiaľ ste našli jeden dielik v časovom limite, zakrúžkujte zodpovedajúci dielik vo svojej časti puzzle dosky. Napíšte zároveň zodpovedajúci počet bodov na obkreslený dielik na vašej hernej doske.

Príklad: Klaus našiel jeden platný dielik. Zakrúžkoval ho vo svojej časti puzzle dosky a napísal dosiahnuté body na dielik na svojej hernej doske.



Pokiaľ už vypršal čas a **ne našli ste platný dielik**, musíte označiť krížikom jeden dielik na vašej časti puzzle dosky. Musíte tiež obkresliť a preškrtať tento dielik na vašej hernej doske. Symboly z kociek si v tomto prípade nevšímajte.

Príklad

V druhom kole Klaus dielik nenašiel. Označil krížikom zvolený dielik na svojej časti puzzle dosky a obkreslil a preškrtať ho na svojej hernej doske, bez ohľadu na to, čo padlo na kockách.



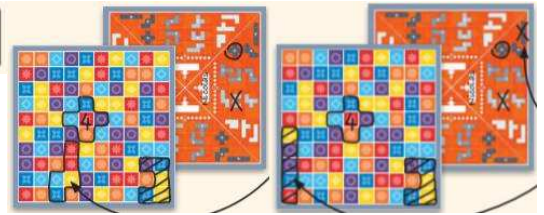
Pokiaľ ste vo vymedzenom čase našli **iba neplatný dielik**, znovu ho zotríte. Potom musíte označiť krížikom zvolený dielik vo vašej časti puzzle dosky. Navyše musíte obkresliť a preškrtať tento dielik na vašej hernej doske. Symboly z kociek si nevšímajte.

agatinsvet.sk – kreatívne, drevené a didaktické hry, detské knihy a školské batohy

kamenné predajne: Praha 4, 6, 8 – Liberec – České Budějovice – Brno

Príklad

V treťom kole obkreslil Klaus dielik, ale bohužiaľ je neplatný, pretože na políčkach nie sú rovnaké symboly ako na kockách. Zmaže neplatný dielik a označí krížikom zvolený dielik na svojej časti puzzle dosky. Potom tiež preškrtá dielik na svojej hernej doske, bez ohľadu na to, aké symboly padli na kockách.



Pokiaľ ste otočili presýpacie hodiny, nakreslite si znamienko do časového políčka na svojej časti puzzle dosky.



Dôležité: Na konci kola hry sa herná doska nezmazáva! To znamená, že ako hra pokračuje, máte na svojej doske stále menej miesta a tiež menší výber z dielikov.

Koniec hry a počítanie bodov

Hra končí po maximálne 12 kolách, alebo vo chvíli, keď žiadny z hráčov nenachádza počas kola dielik. Teraz nastáva sčítanie bodov.

- Každý zakrúžkovaný dielik vo vašej časti puzzle dosky sa hodnotí bodmi, ktoré sú na ňom vyznačené.
- Každá značka v časovom políčku sa počíta ako jeden bod.

Hráč s najviac bodmi sa stáva víťazom hry. V prípade, že je výsledok nerozhodný, víťazí hráč s najviac zakrúžkovanými dielikmi. Pokiaľ je i napriek tomu výsledok nerozhodný, hra má viac víťazov.

Príklad počítania bodov na konci hry po 11. kole: Klaus má celkom $1+1+2+2+3+4+4+7 = 24$ bodov. Monika má celkom $1+1+2+3+3+4+4+4+5 = 27$ bodov.

Verzia pre jedného hráča

Vo verzii pre jedného hráča hráte podľa pravidiel verzie puzzle, ale bez presýpacích hodín. Pokračujte s ďalším kolom i v prípade, že nemôžete nájsť dielik, a vždy hrajte 12 kôl.

Snažte sa prekonať váš predchádzajúci najlepší výsledok a porovnávajte výsledky so svojimi priateľmi!

Upozornenie: Nebezpečenstvo vdýchnutia! Obsahuje malé časti. Nevhodné pre deti do 3 rokov.