



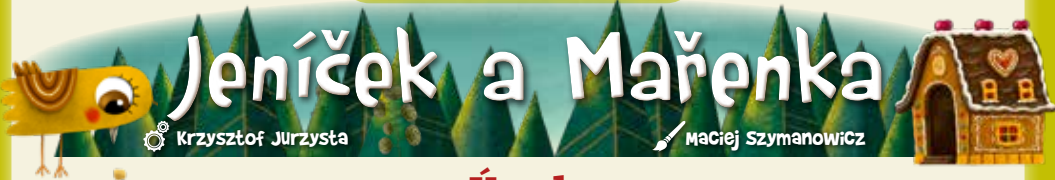
6+



2-4



20 min



## Úvod

Uprostřed temného lesa se Jeníček a Mařenka snažili najít cestu domů. Děti se ztratily a bloudily lesem už tak dlouho, že jim z toho začalo kručet v bříšku. Vtom se před jejich očima objevila podivná chaloupka postavená z nejrůznějších sladkostí. Děti se dvakrát nerozmýšlely a pustily se do dobrot z chaloupky: tu si odlomily kousek marcipánové okenice, tam utrhly výborný perníkový okap. Najednou z chaloupky vykoukla její obyvatelka – strašlivá ježibaba. „Jen počkejte, darebáci! Já vám ukážu!“ vykřikla. Jeníček s Mařenkou se dali na útěk, ale stačili si ještě z chaloupky uloupnout pár sladkostí. Pomozte dětem posbírat zásoby tak, aby vás nechytla zlá ježibaba!



## Cíl hry



**Jeníček a Mařenka** je **KOOPERATIVNÍ HRA**, v níž se společně pokoušíte pomoci dětem sníst 5 perníčků z perníkové chaloupky. Budete se proto snažit poskládat kompletní obrázky sladkostí. Za každý úspěšně složený obrázek získáte jeden žeton perníčku z chaloupky. Jakmile shromáždíte 5 žetonů, hra končí vašim vítězstvím. Mějte se však na pozoru před ježibabou, která vás bude chtít chytit!



## Obsah krabičky:

- 40 kartiček sladkostí



- 4 kartičky ježibabiných klobouků



- 8 žetonů perníčků

- 2 startovní kartičky



- 3 dřevěné figurky (Jeníček, Mařenka, ježibaba)

- perníková chaloupka

- pravidla, která právě čtete



Než začnete hrát, musíte složit perníkovou chaloupku:



A



B

### Jak se skládá chaloupka:

1. Opatrně vyjměte z rámečků části A a B.
2. Ohněte stěny chaloupky (A) a vytvarujte je podle obrázku.
3. Vložte stěny chaloupky (A) do podstavce (C).
4. Ohněte stříšku (B) a pečlivě ji vytvarujte podle obrázku.
5. Nasaďte stříšku (B) na stěny chaloupky (A).

**Pozor:** všechny 4 střešní plochy je třeba zároveň nasadit na výstupky ve stěnách chaloupky.

**Pozor:** pořadí je opravdu důležité – nejprve vložte stěny do podstavce a teprve pak nasaďte střechu!



A

B

C



## Příprava hry

**Ježibabiny klobouky** a **startovní kartičky** odložte stranou a poté promíchejte **kartičky sladkostí**.

Každému hráči rozdejte 2 odkryté (obrázkem nahoru) kartičky sladkostí a ostatní kartičky rozdělte do 4 hromádek (snažte se, aby byly přibližně stejně vysoké). Ke každé hromádce přidejte 1 ježibabin klobouk. Pak každou hromádku samostatně promíchejte a všechny 4 hromádky položte obrázky dolů na místo, kde na ně všichni hráči dobře dosáhnou.



Figurky umístěte na startovní pozice na hrací ploše:



- ježibabu na  políčko
- Jeníčka a Mařenku na  políčko



Promíchejte žetony perníčků a 5 z nich položte na střechu perníkové chaloupky. Ostatní vraťte do krabičky, ve hře už nebudou potřebné.



Doprostřed stolu položte startovní kartičku (příslušnou stranou nahoru):

● **při hře 2 hráčů**

kartičku se 2 fialovými  
tečkami (jednu ze dvou)



● **při hře 3 hráčů**

kartičku se 3 fialovými  
tečkami



● **při hře 4 hráčů**

kartičku se 4 fialovými  
tečkami



## Průběh hry

Hru zahájí hráč, který jako poslední jedl perník, případně nejmladší hráč. Hra se skládá z několika kol. V každém kole hráči postupně provádějí svůj tah v pořadí podle směru pohybu hodinových ručiček.

V rámci svého tahu si hráč zvolí 1 ze svých 2 kartiček sladkostí a přiloží ji ke kartičkám na stole tak, aby svým okrajem přiléhala alespoň k 1 další kartičce. Kartičky se nemohou dotýkat pouze rohy. Příkladanou kartičku je možno otáčet. Jestliže se někomu povedlo dokončit kompletní obrázek sladkosti, vezmou si hráči za odměnu 1 žeton perníčku ze střechy chaloupky a položí ho na stůl, aby měli přehled, kolik perníčků se jim už podařilo sníst. Po přiložení kartičky si hráč vezme z libovolné hromádky novou kartičku, aby měl na konci svého tahu před sebou vždy 2 odkryté kartičky. Jakmile všichni hráči provedou svůj tah, nastává **konec kola**.

### KARTIČKA S JEŽIBABINÝM KLOBOUKEM

Jestliže hráč při dobírání kartičky otočí kartičku s ježibabiným kloboukem, musí okamžitě posunout figurku ježibaby o tolik políček, kolik je fialových teček ● na vnějších stranách sestavy kartiček (viz dále: **konec kola**). Po posunutí figurky ježibaby vrátí hráč ježibabin klobouk do krabičky a vezme si novou kartičku sladkostí. Poté zahájí svůj tah další hráč.

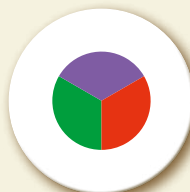


## Žetony perníčků

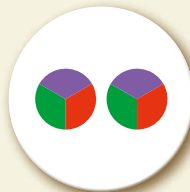
Jakmile získáte žeton perníčku, obraťte ho, abyste zjistili, jaký jste dostali bonus. Bonusy můžete využívat kdykoli a v libovolném pořadí. O použití bonusu rozhodněte společně. Po jeho využití pak žeton opět obraťte na stranu s perníčkem. Využitím bonusu o žeton nepřicházíte – zůstává součástí perníčků, které během hry musíte získat.



- Posuňte libovolnou figurku o 1 políčko libovolným směrem.



- Posuňte libovolnou figurku o 2 políčka libovolným směrem.



- Můžete zrušit pohyb libovolné figurky.





## Konec kola

Po tahu posledního hráče nastává **konec kola**. Při něm je třeba každou figurku posunout ve směru pohybu hodinových ručiček. Nejprve se posunou Jeníček a Mařenka, potom ježibaba. Figurky se posouvají o tolik políček, kolik teček dané barvy (zelených pro Jeníčka, červených pro Mařenku a fialových pro ježibabu) je na vnějších okrajích sestavy kartiček.



*V uvedeném příkladu posunou hráči na konci kola Jeníčka o 6 políček, Mařenku o 2 políčka a ježibabu o 4 políčka.*

### **Pozor:**

Při příkládání kartiček nemají barvy teček žádný význam!

Slouží pouze k určení počtu políček, o který se posunou figurky na konci kola.





## Konec hry



Hra může skončit 3 způsoby:

- hráčům se podaří **shromáždit 5 žetonů perníčků** – hra okamžitě končí **vítězstvím** hráčů;
- **ježibaba chytí alespoň jedno z dětí**, tzn. figurka ježibaby se ocitne na stejném políčku jako figurka Jeníčka či Mařenky nebo přes ně přejde – hra okamžitě končí **prohrou** hráčů;



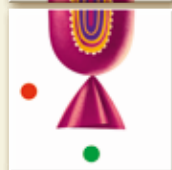
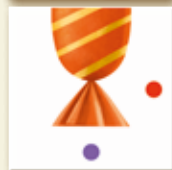
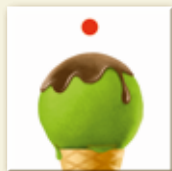
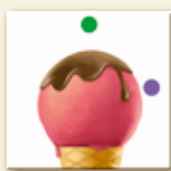
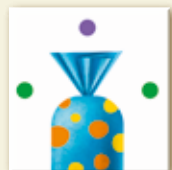
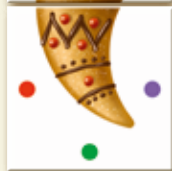
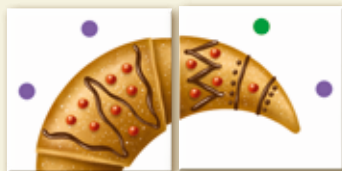
- **jedno z dětí je příliš rychlé a dohoní ježibabu**, tzn. figurka Jeníčka či Mařenky se ocitne na stejném políčku jako figurka ježibaby nebo přes ně přejde – hra okamžitě končí **prohrou** hráčů.

## ZVÝŠENÍ OBTÍŽNOSTI

Chceme-li zvýšit obtížnost hry, nebudeme využívat bonusové akce ukryté na spodní straně žetonů perníčků. Žetony tak poslouží pouze jako informace, kolik perníčků je ještě třeba získat k dosažení vítězství.



# Kartičky sladkostí



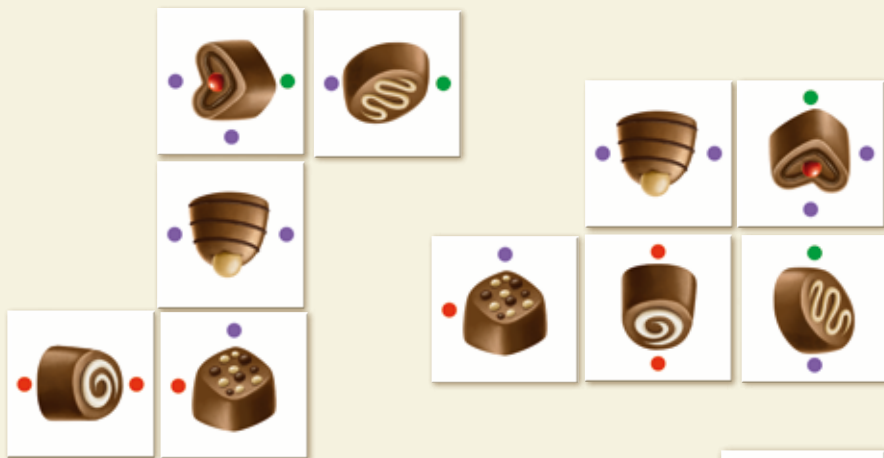
## Hvězdička

Po přiložení tohoto kouzelného zákusku si můžete ihned vzít žeton perníčku.



## Pralinky

Abyste složili celou sadu, musíte zkompletovat všech 5 pralinek. Můžete je skládat do libovolného tvaru, pokud přitom neporušíte pravidla o přikládání kartiček.



## Drobečky

Slouží ke ztížení hry, protože za ně nedostanete žeton perníčku.





Autor hry si přeje zvlášť poděkovat níže uvedeným testovacím hráčům  
i všem přátelům za jejich podporu a cenné připomínky.

• **testovací hráči ze skupiny Portotypy (Katarzyna Cioch, Marek Chodań, Zbigniew Kisły)**

• **Wojciech Wiśniewski (Pamper) • Paweł Kąkol • Małgorzata Mitura • Aleksander Redwan • Joanna Wójtowicz**

**Výtvarný projekt • Gerard Lepianka**



## Vážený zákazníku,

kompletování našich her věnujeme zvláštní péči. Pokud přesto ve vašem balení některá součást hry chybí (za což se velmi omlouváme), můžete reklamaci vyřídit e-mailem na adrese **info@pygmalino.cz**.

V e-mailu prosím uveďte své jméno, příjmení, přesnou adresu včetně PSČ a název chybějícího prvku hry.

Chcete-li od nás dostávat newsletter s informacemi o našich novinkách, pošlete prosím e-mail s takovýmto požadavkem a svým jménem a příjmením na adresu **info@pygmalino.cz**.

Navštivte nás na Facebooku: [www.facebook.com/granna.cz](http://www.facebook.com/granna.cz)



Výhradní zastoupení GRANNA pro Česko:  
Pygmalino, s. r. o., Lípová 1131,  
737 01 Český Těšín  
[www.pygmalino.cz](http://www.pygmalino.cz)

**GRANNA**

© Granna 2021.  
Všechna práva vyhrazena.  
Vyrobeno v EU.