



Úvod

Uprostred temného lesa sa Janko a Marienka snažili nájsť cestu domov. Deti sa stratili a blúdili lesom už tak dlho, že im z toho začalo škvrkať v brušku. Vtom sa pred ich očami objavila podivná chalúpka postavená z najrôznejších sladkostí. Deti dvakrát nerozmýšľali a pustili sa do dobrôt z chalúpky: tu si odlomili kúsok marcipánovej okenice, tam odtrhli výborný perníkový odkvap. Zrazu z chalúpky vykukla jej obyvateľka – strašná ježibaba. „Len počkajte, darebáci! Ja vám ukážem!“ vykrikla. Janko s Marienkou sa dali na útek, ale stačili si ešte z chalúpky odlúpnuť pár sladkostí. Pomôžte deťom pozbierať zásoby tak, aby vás nechytla zlá ježibaba!



Cieľ hry

Janko a Marienka je **KOOPERATÍVNA HRA**, v ktorej sa spoločne pokúšate pomôcť deťom zjesť 5 perníčkov z perníkovej chalúpky. Budete sa preto snažiť poskladať kompletne obrázky sladkostí. Za každý úspešne zložený obrázok získate jeden žetón perníčka z chalúpky. Hneď ako zhromaždíte 5 žetónov, hra sa končí vašim víťazstvom. Majte sa však na pozore pred ježibabou, ktorá vás bude chcieť chytiť!



Obsah škatuľky:

- 40 kartičiek sladkostí



- 4 kartičky ježibabiných klobúkov



- 8 žetónov perníčkov



- 2 štartové kartičky



- 3 drevené figúrky
(Janko, Marienka, ježibaba)

- perníková chalúпка

- pravídlá, ktoré práve čítate



Kým začnete hrať, musíte zložiť perníkovú chalúпку:



A



B

Ako sa skladá chalúпка:

1. Opatrne vyberte z rámečkov časti A a B.
2. Ohnite steny chalúčky (A) a vytvarujte ich podľa obrázka.
3. Vložte steny chalúčky (A) do podstavca (C).
4. Ohnite striešku (B) a starostlivo ju vytvarujte podľa obrázka.
5. Nasaďte striešku (B) na steny chalúčky (A).

Pozor: všetky 4 strešné plochy je potrebné zároveň nasadiť na výstupky v stenách chalúčky.

Pozor: poradie je naozaj dôležité – najprv vložte steny do podstavca a až potom nasaďte strechu!



A

B

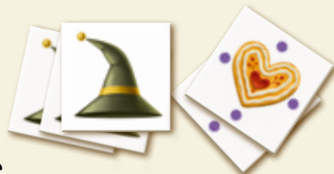
C



Príprava hry



Ježibabine klobúky a **štartové kartičky** odložte bokom a potom premiešajte **kartičky sladkostí**.

Každému hráčovi rozdajte 2 odkryté (obrázkom nahor) kartičky sladkostí a ostatné kartičky rozdeľte do 4 kôpok (snažte sa, aby boli približne rovnako vysoké). Ku každej kôpke pridajte 1 ježibabin klobúk. Potom každú kôpku samostatne premiešajte a všetky 4 kôpky položte obrázkami dole na miesto, kde na ne všetci hráči dobre dosiahnu.



Figúrky umiestnite na štartové pozície na hracej ploche:



- ježibabu na  políčko
- Janka a Marienku na  políčko



Premiešajte žetóny perníčkov a 5 z nich položte na strechu perníčkovej chalúčky. Ostatné vráťte do škatulky, v hre už nebudú potrebné.



Doprostred stola položte štartovú kartičku (príslušnou stranou nahor):

● **pri hre 2 hráčov**

kartičku s 2 fialovými bodkami (jednu z dvoch)



● **pri hre 3 hráčov**

kartičku s 3 fialovými bodkami



● **pri hre 4 hráčov**

kartičku so 4 fialovými bodkami



Priebeh hry

Hru začína hráč, ktorý ako posledný jedol perník, prípadne najmladší hráč. Hra sa skladá z niekoľkých kôl. V každom kole hráči postupne robia svoj ťah v poradí podľa smeru pohybu hodinových ručičiek.

V rámci svojho ťahu si hráč zvolí 1 zo svojich 2 kartičiek sladkostí a priloží ju ku kartičkám na stole tak, aby svojím okrajom priliehala aspoň k 1 ďalšej kartičke. Kartičky sa nemôžu dotýkať iba rohmi. Príkladanú kartičku možno otáčať. Ak sa niekomu podarilo dokončiť kompletný obrázok sladkosti, vezmú si hráči za odmenu 1 žetón perníčka zo strechy chalúčky a položia ho na stôl, aby mali prehľad, koľko perníčkov sa im už podarilo zjesť. Po priložení kartičky si hráč vezme z ľubovoľnej kôpky novú kartičku, aby mal na konci svojho ťahu pred sebou vždy 2 odkryté kartičky. Hneď ako všetci hráči urobia svoj ťah, nastáva **koniec kola**.

KARTIČKA S JEŽIBABINÝM KLOBÚKOM

Ak hráč pri doberaní kartičky otočí kartičku s ježibabiným klobúkom, musí okamžite posunúť figúrku ježibaby o toľko políčok, koľko je fialových bodiek ● na vonkajších stranách zostavy kartičiek (pozrite ďalej: **koniec kola**). Po posunutí figúrky ježibaby vráti hráč ježibabin klobúk do krabičky a vezme si novú kartičku sladkostí. Potom začne svoj ťah ďalší hráč.

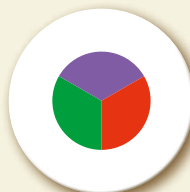


Žetóny perníčkov

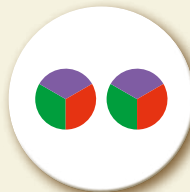
Hneď ako získate žetón perníčka, obráťte ho, aby ste zistili, aký ste dostali bonus. Bonusy môžete využívať kedykoľvek a v ľubovoľnom poradí. O použití bonusu rozhodnite spoločne. Po jeho využití potom žetón opäť obráťte na stranu s perníčkom. Využitím bonusu o žetón neprichádzate – zostáva súčasťou perníčkov, ktoré počas hry musíte získať.



- Posuňte ľubovoľnú figúrku o 1 políčko ľubovoľným smerom.



- Posuňte ľubovoľnú figúrku o 2 políčka ľubovoľným smerom.



- Môžete zrušiť pohyb ľubovoľnej figúrky.



Koniec kola

Po ťahu posledného hráča nastáva **koniec kola**. Pri ňom je potrebné každú figúrku posunúť v smere pohybu hodinových ručičiek. Najprv sa posunú Janko a Marienka, potom ježibaba. Figúrky sa posúvajú o toľko políčok, koľko bodiek danej farby (zelených pre Janka, červených pre Marienku a fialových pre ježibabu) je na vonkajších okrajoch zostavy kartičiek.



V uvedenom príklade posunú hráči na konci kola Janka o 6 políčok, Marienku o 2 políčka a ježibabu o 4 políčka.

Pozor:

Pri prikladaní kartičiek nemajú farby bodiek žiadny význam!

Slúžia iba na určenie počtu políčok, o ktorý sa posunú figúrky na konci kola.



Koniec hry



Hra sa môže skončiť 3 spôsobmi:

- hráčom sa podarí **zhromaždiť 5 žetónov perníčkov** – hra sa okamžite končí **víťazstvom** hráčov;

- **ježibaba chytí aspoň jedno z detí**, tzn. figúrka ježibaby sa ocitne na rovnakom políčku ako figúrka Janka či Marienky alebo cez ne prejde – hra sa okamžite končí **prehrou** hráčov;



- **jedno z detí je príliš rýchle a dohoní ježibabu**, tzn. figúrka Janka či Marienky sa ocitne na rovnakom políčku ako figúrka ježibaby alebo cez

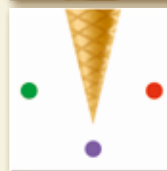
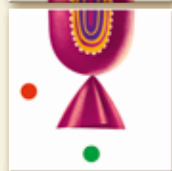
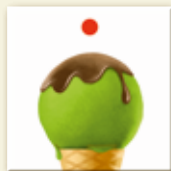
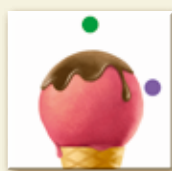
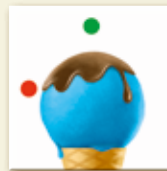
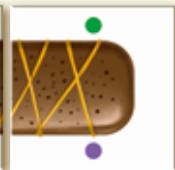
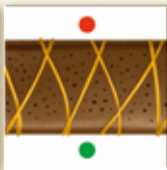
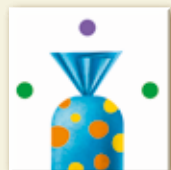
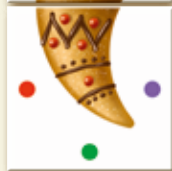
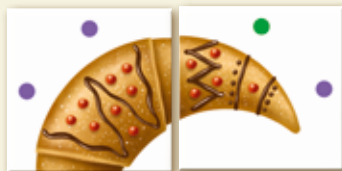
ne prejde – hra sa okamžite končí **prehrou** hráčov.

ZVÝŠENIE NÁROČNOSTI

Ak chceme zvýšiť náročnosť hry, nebudeme využívať bonusové akcie ukryté na spodnej strane žetónov perníčkov. Žetóny tak poslúžia iba ako informácie, koľko perníčkov ešte treba získať na dosiahnutie víťazstva.



Kartičky sladkostí



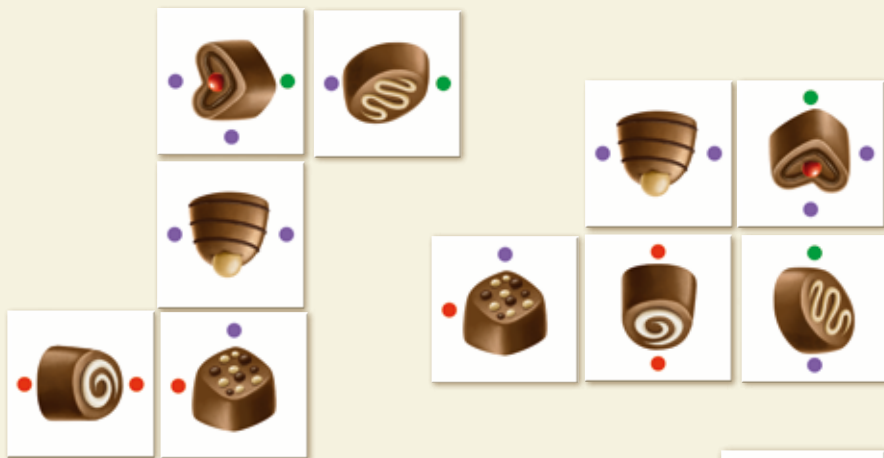
Hviezdička

Po priložení tohto kúzelného zákuska si môžete ihneď vziať žetón perníčka.



Pralinky

Aby ste zložili celú súpravu, musíte skompletizovať všetkých 5 pralínok. Môžete ich skladať do ľubovoľného tvaru, ak pritom neporušíte pravidlá o prikladaní kartičiek.



Omrvinky

Slúžia na sťaženie hry, pretože za ne nedostanete žetón perníčka.





Autor hry si praje zvlášť poďakovať nižšie uvedeným testovacím hráčom
aj všetkým priateľom za ich podporu a cenné pripomienky

• **testovací hráči zo skupiny Portotypy (Katarzyna Cioch, Marek Chodań, Zbigniew Kisły)**
• **Wojciech Wiśniewski (Pamper) • Paweł Kąkol • Małgorzata Mitura • Aleksander Redwan • Joanna Wójtowicz**

Výtvarný projekt • Gerard Lepianka



Vážení zákazníci,

kompletizovaniu našich hier venujeme zvláštnu starostlivosť. Ak napriek tomu vo vašom balení niektorá súčasť hry chýba (za čo sa veľmi ospravedľujeme), môžete reklamáciu vybaviť e-mailom na adrese **info@pygmalino.cz**.

V e-maile, prosím, uveďte svoje meno, priezvisko, presnú adresu vrátane PSČ a názov chýbajúceho prvku hry.

Ak od nás chcete dostávať newsletter s informáciami o našich novinkách, pošlite, prosím, e-mail s takouto požiadavkou a svojím menom a priezviskom na adresu **info@pygmalino.cz**.

Navštívte nás na Facebooku: www.facebook.com/granna.cz



Výhradné zastúpenie GRANNA pre Slovensko:
Pygmalino, s. r. o., Lípová 1131,
737 01 Český Těšín, ČR
www.pygmalino.sk

GRANNA

© Granna 2021.
Všetky práva vyhradené.
Vyrobené v EÚ.