

DJ08531 Kytičky a hmyzáci

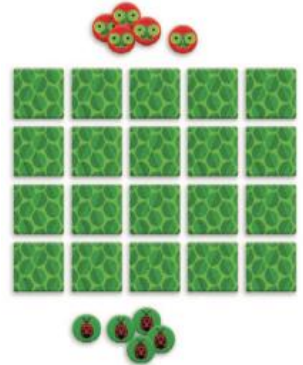
Vek: 7 – 99 rokov

Počet hráčov: 2 hráči

Obsah hry: 20 kartičiek s kvetinami, 10 žetónov s hmyzom (5 motýľov, 5 chrobáčikov).

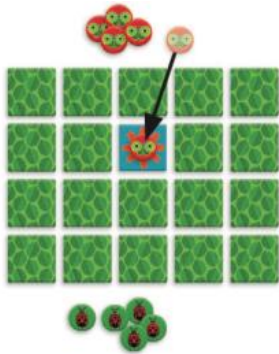
Cieľ hry: Získať čo najviac bodov po 3 kolách hry.

Príprava hry: Zamiešajte 20 kartičiek s kvetinami a položte ich lícom dole na stôl medzi hráčov do obdĺžnika 5 x 4, ktorý bude tvoriť hernú plochu. Každý hráč si vyberie hmyz a vezme si 5 žetónov zobrazujúcich tento hmyz.



Priebeh hry:

Hra prebieha v 3 kolách. V prvom kole začína hrať najmladší hráč. Hráč, ktorý je na ťahu, urobí jednu z nasledujúcich 3 akcií:



1. Umiestnenie jedného zo svojich žetónov na hernú plochu

Hráč si vyberie neobsadenú kartičku na hernej ploche. Otočí ju lícom hore, aby videl kvetinu a navrch položí svoj žetón.

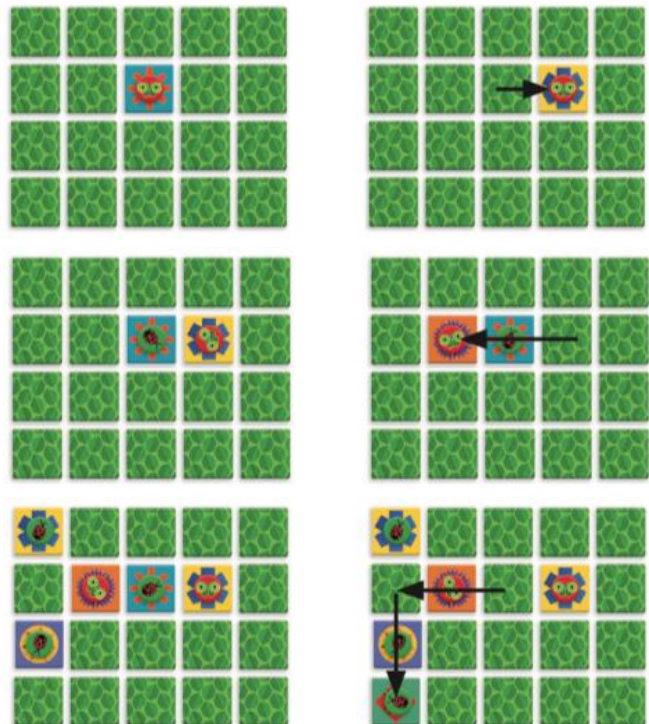
2. Presun jedného zo svojich žetónov

Žetóny možno presúvať horizontálne alebo vertikálne (nikdy nie diagonálne) na susednú voľnú kartičku s kvetinou. Kartička, na ktorú hráč položí hmyz sa otočí lícom nahor a tá, z ktorej vyšiel, sa otočí lícom dole.

Hráči môžu tiež skákať so žetónom:

Žetón môže preskočiť už obsadenú kartičku. Nezáleží na tom, ktorému hráčovi hmyz na kartičke patrí. Skoky môžu byť horizontálne alebo vertikálne (nikdy nie diagonálne). Preskakovať je možné iba cez 1 obsadenú kartičku, nie cez 2 (alebo viac) susedných kartičiek.

Kartička, na ktorú hráč hmyz položí, sa otočí lícom nahor a tá, z ktorej bol hmyz premiestnený, sa otočí lícom nadol. Ťah môže tiež pozostávať z niekoľkých po sebe idúcich skokov, podobne ako v hre Dáma. Je tiež možné zmeniť smer. Medzi dvomi skokmi musí žetón pristáť na neobsadenej kartičke s kvetinou. Nie je možné preskočiť 2 obsadené kartičky vedľa seba.



Iba kartička, na ktorú hmyz dôjde po dokončení všetkých skokov, sa otočí lícom nahor. Kartička, z ktorej bol žetón premiestnený, sa otočí lícom dole a všetky kartičky, na ktoré počas skákania pristál tiež zostávajú lícom dole.



3. Odstránenie jedného zo svojich žetónov

Hráč môže odobrať jeden zo svojich žetónov umiestnených na hernej ploche: položí žetón pred seba a otočí kartičku, na ktorej stál, lícom dole.

V tomto prípade má nasledujúci hráč 2 ťahy za sebou.

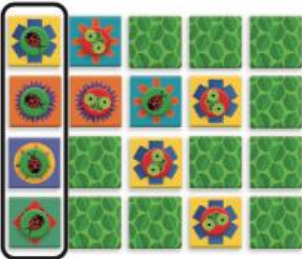
Potom je na rade ďalší hráč.

Pokiaľ jeden z hráčov na konci svojho ťahu splní jednu z 3 nižšie uvedených podmienok, kolo hry končí a spočítajú sa body.

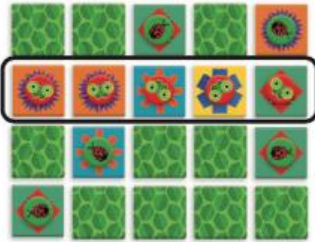
Podmienky pre výhru v hernom kole:

- 4 vlastné žetóny s hmyzom sú zoradené v zvislom rade vedľa seba: **1 bod**

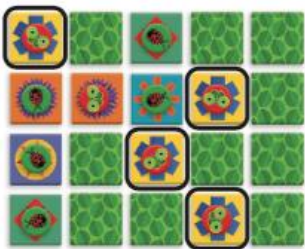
Poznámka: (zoradenie 4 vlastných žetónov s hmyzom vo vodorovnom rade s 5 kartičkami sa nepočíta).



- Všetkých 5 vlastných žetónov s hmyzom je vo vodorovnom rade vedľa seba: **2 body**



- 4 vlastné žetóny s hmyzom sú na 4 rovnakých kvetinách: **3 body**



Na konci herného kola si každý hráč vezme späť svojich 5 žetónov, kartičky s kvetinami sa zamiešajú a znovu rozložia na stôl ako herná plocha 5 x 4. Hráč, ktorý prehral v predchádzajúcom kole začína hru.

Koniec hry:

Víťazí hráč, ktorý po 3 kolách hry získal najviac bodov. V prípade, že je výsledok nerozhodný, hrá sa 4. kolo.