

Slimačie preteky (Haba 304026)

Napínavé slimačie preteky pro 2 – 4 hráčov od 5 rokov.

Dĺžka hry: 15 min. | **Autor:** Wilfried Fort, Marie Fort | **Ilustrácie:** Gabriela Silveira

Obsah hry: 1 herná doska, 1 plechová škatuľa, 1 stupeň víťazov, 6 slimákov + magnetické fólie, 12 pretekárskych kariet, 2 hracie kocky.

Šesť farebných slimákov je pripravených na štarte. Preteky o prvé miesto môže začať. Na značky, pripraviť sa, teraz! Ale čo sa stalo? Jeden slimák sa vlečie za svojimi konkurentmi. Druhý slimák využije situáciu a prešmykne sa okolo nich, aby sa ujal vedenia.

Cieľ hry: Víťazí hráč, ktorý sa dostane so svojim slimákmi na stupne víťazov a získa najviac bodov.

Pred prvou hrou

Pod každú figúrku slimáka nalepte magnetickú fóliu a pevne ju stlačte. Dospelí pomôžu deťom.

Príprava na hru

Rozhodnite sa, s akou stranou hernej dosky budete hrať (A = začiatočník, B = pokročilý) a položte hraciu dosku doprostred stola. Položte plechovú škatuľu do vyznačeného priestoru na hracej doske. Na spodok škatule položte stupne víťazov. Všetkých slimákov postavte na štart a pripravte si kocku. Zamiešajte balíček pretekárskych kariet a každému hráčovi dajte jednu kartu, obrázky smerujú dole. Každý hráč sa pozrie na svoju kartu a neukazuje ju ostatným hráčom.

Pretekárska karta ukazuje, ktoré slimáky sa budete snažiť dostať do cieľa. Snažte sa posúvať tieto slimáky čo najrýchlejšie dopredu, pretože body získate, iba pokiaľ sa slimáky dostanú na stupeň víťazov.

Priebeh hry

Pozorne si prezrite slimákov. Na každej ulite sa nachádza symbol. Symboly všetkých šiestich slimákov sú tiež na oboch kockách. Tiež si prezrite hraciu dosku a plechovú škatuľu. Na nich sa nachádza chodník pre slimákov. Na každom políčku chodníka je nakreslený jeden alebo viac slimačích symbolov. Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Prvý hráč hodí oboma kockami. Jedna kocka ukazuje, ktorý slimák sa posunie dopredu a druhá kocka ukazuje, kam sa slimák posunie.

Čo padlo na kocke?

Dva rovnaké symboly: postavte slimáka s týmto symbolom na nasledujúce políčko chodníka s týmto symbolom. Nezáleží na tom, či sú na políčku zobrazené i iné symboly.

Príklad: Hane padli na kockách dve hviezdy. Postaví slimáka so žltou hviezdou na nasledujúce políčko s hviezdou.

Dva rozdielne symboly: Vyberte si slimáka s jedným zo symbolov a postavte ho na nasledujúce políčko so symbolom, ktorý padol na druhej kocke.

Príklad: Tomovi padli na kockách trojuholník a kvetina. Rozhodol sa pre slimáka s fialovou kvetinou a umiestni ho na nasledujúce políčko s trojuholníkom.

Pokiaľ slimák stojí na niektorom políčku na chodníku, symboly na tomto políčku sú zablokované. Teraz sa hráči riadia symbolmi na slimákovi. Pokiaľ hráč hodil kockou a padol mu taký symbol, postaví svojho slimáka na slimáka s týmto symbolom. (Môže dôjsť k tomu, že sa vytvorí veža z viac ako dvoch slimákov).

Príklad: Laure padol na kocke symbol kolieska a štvorlístka. Postaví slimáka s ružovým kolieskom na slimáka so zeleným štvorlístkom, pretože medzi oboma slimákmi nie je voľné políčko so štvorlístkom.

Pokiaľ sa slimák nachádza pod iným slimákom, je zablokovaný a nemôže hrať. Pokiaľ hráčovi padne na kocke symbol tohto slimáka, musí hrať so slimákom so symbolom, ktorý padol na druhej kocke.

Pokiaľ nemôže byť žiadny slimák postavený na symboly, ktoré padli na kockách, posledný (voľný) slimák sa posunie o jedno políčko dopredu.

Cesta, po ktorej sa slimáky pohybujú, pokračuje z hracej dosky po strane plechovej škatule smerom nahor do kopca! **Z dôvodu gravitácie nie je možné postaviť v týchto miestach dvoch slimákov na seba.** Slimáky naberajú rýchlosť, prekračujú svojich súperov a pokračujú k ďalšiemu políčku podľa toho, čo padlo na kockách.

Príklad: Kai hodil na kockách hviezdu a kvetinu. So slimákom so žltou hviezdou preskočí fialového slimáka a postaví slimáka s hviezdou na ďalšie políčko so symbolom kvetiny.

Stupne víťazov

Pokiaľ už nie je pred slimákom žiadne políčko s hľadaným symbolom, slimák sa umiestni na stupeň víťazov. Prvý slimák sa postaví na políčko s číslom 1, druhý na políčko s číslom 2 a tretí na políčko s číslom 3. Pokiaľ sú oba slimáky so symbolom, ktorý padol, už v cieľi, posledný (voľný) slimák sa posunie o jedno políčko dopredu.

Záver hry

Hra končí vo chvíli, kedy sú všetky tri políčka na stupňoch víťazov obsadené.

Teraz dôjde k udeľovaniu bodov. Otočte svoje pretekárske karty a pozrite sa, ktorý zo zobrazených slimákov sa dostal až na stupeň víťazov. Pokiaľ je slimák, ktorý sa umiestnil na prvom mieste, na vašej karte, získavate 3 body, za slimáka na druhom mieste získavate 2 body a za slimáka na treťom mieste 1 bod. Spočítate svoje body. Hráč, ktorý získal najviac bodov sa stáva víťazom hry. Môže byť viac víťazov.

Príklad

2. miesto = 2 body

1. miesto = 3 body

3. miesto = 1 bod

Pretekárska karta Hany: Hana získava 3 body za modrého slimáka. Za žltého slimáka a oranžového slimáka nezíska bohužiaľ žiadny bod.

Pretekárska karta Toma: Tom získava 2 body za ružového slimáka. Za fialového slimáka nezískava žiadny bod a za modrého slimáka získa 3 body.

Hana má celkom 3 body a Tom 5 bodov. Tom sa stáva víťazom slimačích pretekov.