

## Haba\_2010883004 Pretekári z pralesa

Rýchle preteky s kockou pre 2 – 4 hráčov od 6 rokov.

**Autor hry:** Heinz Meister

**Ilustrácie:** Zapf

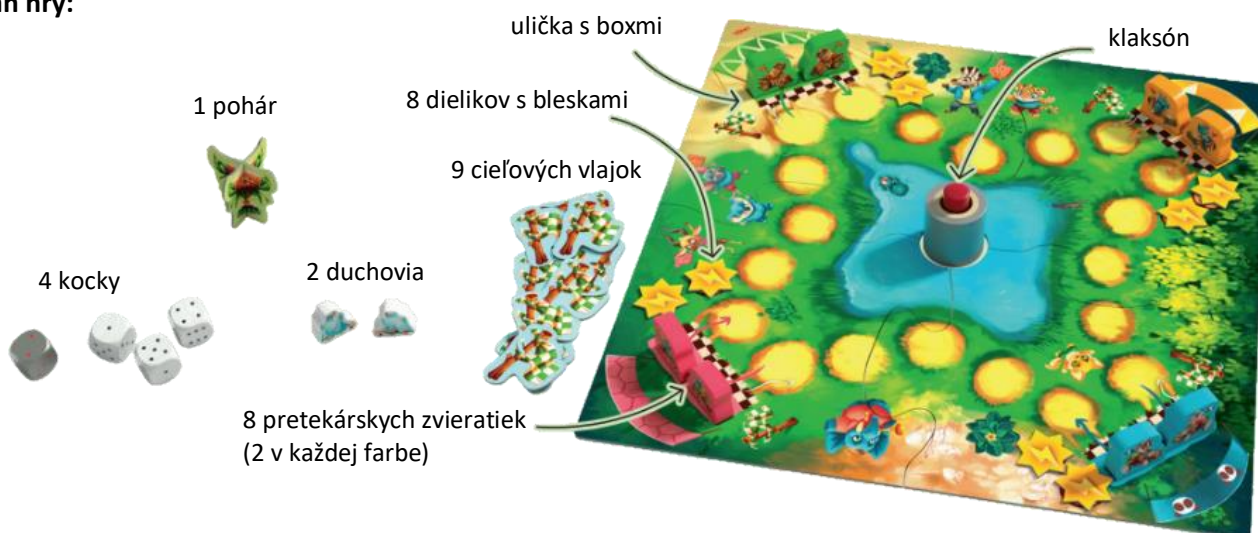
**Vývoj hry:** Kristin Dittmann

**Dĺžka hry:** cca 20 min.

Vrum, vrum, bum... Tútútú! Pripraviť sa, pozor, štart! Už čoskoro zaznie štartovací signál na každoročných automobilových pretekoch zvieratiek – najbláznivejších pretekoch široko ďaleko! Ako mladí pretekári sa chopíte svojich vlastnoručne vyrobených pretekárskych áut zo škatúl od mydla a stretnete sa proti sebe v tímoch. Musíte zvládnuť prejsť celkom 3 kolá na hrboľatej trati. Ale pozor, v päťách vám je duch! Pokiaľ sa mu podarí vás vystrašiť, musíte začať kolo znovu.

**Tím, ktorý ako prvý dokončí 3 kolá a predvedie svoje úžasné pretekárske zručnosti, vyhráva hru.**

### Obsah hry:



### Pred prvou hrou

Opatrne vyberte všetky dieliky z dosky a zostavte pohár. Dospelý môže deťom pomôcť. Po skončení hry vráťte jednoducho pohár späť do škatule.

### Príprava hry

Položte 4 časti hernej dosky doprostred stola a zostavte z nich hernú dosku. Umiestnite klaksón do otvoru uprostred hernej dosky. Pokiaľ hrajú 2 hráči, použijete 2 protiľahlé farby. Pokiaľ hrajú 3 alebo 4 hráči, môžete si zvoliť ľubovoľnú farbu svojho pretekárskeho tímu. Umiestnite 2 zvieratká svojho tímu na uličku s boxmi rovnakej farby (= štartovacie políčko). Každý hráč si vezme 2 blesky a položí ich na značky vedľa svojich boxov. Pokiaľ hrajú 2 alebo 3 hráči, hrajte sa s 2 duchmi; pokiaľ hrajú 4 hráči, hrajte iba s 1 duchom. Najprv umiestnite ducha (duchov) vedľa hernej dosky. Cieľové vlajky a pohár položte vedľa hernej dosky. Prebytočný herný materiál vráťte späť do škatule. Pripravte si kocky.

### Priebeh hry

Hráči sa v hre striedajú v smere hodinových ručičiek. Ten, kto šiel naposledy na autodróme, začína a hodí všetkými **4 kockami** naraz!

### Použitie kociek:



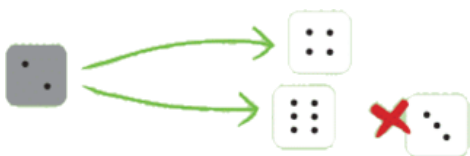
#### Strieborná kocka

Na striebornej kocke sú 1, 2 alebo 3 body. Určujú, koľko bielych kociek smiete počas svojho ťahu použiť. Zvoľte si príslušný počet bielych kociek a použite body, ktoré sú na nich zobrazené.



#### Biele kocky

S bielymi kockami môžete pohybovať hracími figúrkami a/alebo duchom/duchmi. Vid' pravidlá, ako pohybovať so zvieratkami a duchmi.



### Príklad:

Luna hodí všetkými 4 kockami. Strieborná kocka ukazuje 2 čierne bodky. Luna si vyberie biele kocky so 4 a 6 bodkami. Najprv posunie svoje žlté zvieratko o 4 políčka a potom ešte raz o 6 políčok dopredu. Tretiu bielu kocku, na ktorej sú 3 bodky, nemôže použiť.

### Ako pohybovať svojimi pretekárskymi zvieratkami

- Zvieratká sa vždy pohybujú **v smere hodinových ručičiek**.
- Biele kocky môžete rozdeliť medzi svoje dve zvieratká, alebo použiť viac bielych kociek len pre jedno svoje zvieratko.
- Pokiaľ použijete pre jedno zvieratko viac bielych kociek, musíte sa zastaviť zakaždým, keď sa posuniete o počet políčok uvedený na kocke. Vaše zvieratko pritom nesmie zastaviť na políčku, na ktorom stojí duch.

### Ako pohybovať duchmi

- Duch alebo duchovia sú vašimi súpermi. Pokiaľ sa duch presunie na políčko, na ktorom sa nachádza vaše zvieratko, vyplaší ho.
- Vyplašené zvieratko sa musí vrátiť späť do svojho boxu bez toho, aby si vzalo cieľovú vlajku alebo blesk.
- Hráč, ktorý ako prvý nasadí do hry ducha, ho umiestni do svojho boxu. Odtiaľ duch vyjde **proti smeru hodinových ručičiek**.
- Pokiaľ sú na striebornej kocke **červené** bodky, musíte použiť aspoň jedného ducha. Na jedného ducha môžete použiť jednu alebo viac bielych kociek, alebo rozdeliť niekoľko kociek medzi oboch duchov.
- Najprv musíte pohnúť duchom (duchmi) a až potom prípadne posunúť svoje vlastné zvieratko.

### Príklad:

Leo hodí všetkými 4 kockami. Strieborná kocka ukazuje **3 červené bodky**. To znamená, že môže použiť všetky 3 biele kocky a musí pohnúť aspoň jedným duchom.

Najprv použije bielu kocku s 2 bodkami na ducha. Nikto ešte nenasadil do hry druhého ducha. Tento duch začína v Leovom boxe a posunie sa o 2 políčka proti smeru hodinových ručičiek. Duch zastaví na políčku, kde stojí červené zvieratko. Červené zvieratko sa musí vrátiť do svojho boxu.

Leo tiež hodil 5 a 6. Najprv posunie svoje modré zvieratko o 5 políčok dopredu. Chcel by ešte posunúť to isté zvieratko o 6 políčok dopredu, ale zistí, že by zvieratko došlo na políčko, na ktorom stojí prvý duch. Nemôže teda toto zvieratko posunúť. Leo posunie svoje druhé modré zvieratko o 6 políčok dopredu.



### Použitie klaksónu a bleskov

Pokiaľ si myslíte, že by ste mohli dobre využiť hod kockami iného hráča pre seba, rýchlo stlačte klaksón. Teraz odovzdajte jeden zo svojich bleskov a položte ho doprostred hernej dosky. Ihneď môžete využiť hod iného hráča (spolu s iným hráčom). Môžete sa sami rozhodnúť, ktoré kocky použijete a akým spôsobom. Strieborná kocka určuje, koľko bielych kociek môžete použiť. Najskôr ste na rade vy. Až keď skončíte, môže hráč, ktorý hodil kockami, použiť svoj vlastný hod ako obvykle. Hra potom ďalej pokračuje ako doteraz.

### Dôležité:

- Pokiaľ na klaksón zatrubí viac hráčov, vyhráva ten, ktorý je rýchlejší. Iba on sa musí vzdať blesku.
- Žiadny hráč nesmie mať súčasne viac než 2 blesky.
- Pokiaľ už nemáte žiadny blesk, nesmiete zatrubiť na klaksón.

### Dokončenie kôl

Hneď ako jedno z vašich zvieratiek dokončí celé kolo a vráti sa do boxu, dostanete za odmenu cieľovú vlajku a blesk. Vaše zvieratko môže opäť odštartovať z boxu. Iba vaše vlastné zvieratko môže vstúpiť do svojho boxu. Všetky ostatné zvieratká okolo neho prechádzajú. Aby ste mohli vojsť do svojho boxu, musíte hodiť presné číslo. Všetky bodky na kocke musia byť využité. Pokiaľ





nemôžete alebo nechcete využiť bodky na kocke pre svoje zvieratko, potom hody týchto kociek prepadajú. Nemusíte zachádzať za svoj box.

Potom je na rade ďalší hráč, ktorý hádže kockou.

### **Koniec hry**

Hra končí vo chvíli, keď jeden tím získal 3 cieľové vlajky. Tento super tím je najrýchlejší a vyháva preteky a pohár.

### **Variety hry**

Hrajte podľa základných pravidiel hry, ale s nasledujúcimi zmenami:

Pokiaľ ste zatrúbili na klaksón, neodkladáte svoj blesk doprostred, ale dáte ho hráčovi, ktorý hodil kockami.

Pokiaľ ste prešli celé kolo a vrátili sa späť do boxu, získavate cieľovú vlajku ako obvykle, ale nedostanete žiadny blesk.

Začínate s 2 bleskami, ale v priebehu hry ich môžete získať viac, pokiaľ ostatní hráči pri vašom hode zatrúbia na klaksón.

Milé deti a rodičia, na stránke [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) sa môžete jednoducho informovať, či je možné doručiť chýbajúci dielik hry.

**Upozornenie:** Nevhodné pre deti do 3 rokov, obsahuje malé časti, hrozí nebezpečenstvo prehltnutia alebo vdýchnutia.

[agatinsvet.sk](http://agatinsvet.sk) – kreatívne, drevené a didaktické hry, detské knihy a školské batohy

kamenné predajne: Praha 4/6/8/9/10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové