



O Červené Karkulce

Hra pro 2-4 hráče od tří let

Obsahuje:

Herní plán, 4 tvarové výseky košíčků, 30 plastových stromčeků, 30 žetonů s obrázky (vlk, víno, kytička, bábovka, košíček a myslivce)

Cíl hry:

Hráči se coby Karkulky snaží naplnit košíček s dárky pro babičku – žetonky s kytičkou, bábovkou a vínem. Kazí jim to vlk, který věci z košíčku bere.

Varianta 1 (lehčí obtížnost)

Žetony s obrázky umístíte na naznačená místa na herním plánu a schovejte pod stroměčky.

Začíná nejmladší hráč.

Vybere si jakýkoli stromček a odklopí ho. Pokud je pod stromčkem žeton s obrázkem:

- košíčku**, vezme si tvarový výsek košíku k sobě a stromek odhodí do krabice. Do otvorů v košíku může následně vkládat další nalezené žetonky. Pokud už košík má, vrátí žetonek zpět pod stromek na své původní místo na herním plánu.
- kytičky, bábovky nebo vína** – pokud tento žetonek ještě u sebe hráč nemá a zároveň má tvarový výsek košíku, tak si žeton může nechat a vložit ho do otvoru v košíku. Pokud už takový žeton v košíku

má, nebo ještě nemá košíček, vrátí ho zpět pod stromek na stejné místo na herním plánu.

- vlka** – vlk Karkulce sebere jednu věc z košíčku – hráč musí odevzdat (do krabice) jeden žeton. Pokud žeton nemá, odevzdá košík. Žeton s vlkem se pak opět schová pod stromek na své původní místo. Pokud hráč nemá ani košík, opatrně se otočí celý herní plán o 90 stupňů po směru hodinových ručiček.
- myslivce** – hráč si žeton myslivce vezme k sobě a uschová pro případ, že v následujících tazích najde žeton vlka. Stromek se odhodí do krabice. Myslivce vlka zažene. Hráč tedy žeton myslivce použije v případě, že narazí na žeton vlka. Oba žetony – myslivce a vlka – hráč odstraní (odhodí do krabice). Jeden hráč může u sebe mít i více žetonů myslivců.

Další hráči pokračují tak, že odklopí vždy jeden libovolný stromček na herním plánu. Vyhrává ten hráč, který jako první zaplní svůj košíček.

Varianta 2 (vyšší obtížnost)

Hraje se stejně jako varianta 1 s tím rozdílem, že se stromky neodhazují do krabice, ale vrací na herní plán. Hráči si tedy musí navíc pamatovat, pod kterým stromkem už nic neleží.



O Červenej Čiapočke

Hra pre 2-4 hráčov od troch rokov

Obsahuje:

Herný plán, 4 tvarové výseky košíčkov, 30 plastových stromčekov, 30 žetónov s obrázkami (vlk, víno, kytička, bábovka, košíček a poľovník).

Cieľ hry:

Hráči sa ako Červené Čiapočky snažia naplniť košíček s darčekom pre babičku – žetóniky s kytičkou, bábovkou a vínom. Kazí im to vlk, ktorý veci z košíčku berie.

Variant 1 (ľahšia obtiažnosť)

Žetóny s obrázkami umiestnite na naznačené miesta na hernom pláne a schovajte pod stromčeky.

Začína najmladší hráč.

Vyberie si akýkoľvek stromček a odklopí ho. Ak je pod stromčekom žetón s obrázkom:

- košíčka**, zoberie si tvarový výsek košíka k sebe a stromček odhodí do krabice. Do otvorov v košíku môže následne vkladať ďalšie nájdené žetóny. Pokiaľ už košík má, vráti žetón späť pod stromček na svoje pôvodné miesto na hernom pláne.
- kytičky, bábovky alebo vína** – pokiaľ tento žetón ešte u seba hráč nemá a zároveň má tvarový výsek košíka, tak si žetón môže nechať a vložiť ho do otvoru v košíku. Pokiaľ už taký žetón v košíku

má, alebo ešte nemá košíček, vráti ho späť pod stromček na rovnaké miesto na hernom pláne.

- vlka** – vlk Červenej Čiapočky zoberie jednu vec z košíčka – hráč musí odovzdať (do krabice) jeden žetón. Pokiaľ žetón nemá, odovzdá košík. Žetón s vlkom sa potom opäť schová pod stromček na svoje pôvodné miesto. Pokiaľ hráč nemá ani košík, opatrne sa otočí celý herný plán o 90 stupňov v smere hodinových ručičiek.
- poľovníka** – hráč si žetón poľovníka zoberie k sebe a uschová pre prípad, že v nasledujúcich ťahoch nájde žetón vlka. Stromček sa odhodí do krabice. Poľovník vlka zaženie. Hráč teda žetón poľovníka použije v prípade, že narazí na žetón vlka. Oba žetóny - poľovníka a vlka - hráč odstráni (odhodí do krabice). Jeden hráč môže mať pri sebe aj viac žetónov poľovníkov.

Ďalší hráči pokračujú tak, že odklopia vždy jeden ľubovoľný stromček na hernom pláne. Vyhráva ten hráč, ktorý ako prvý zaplní svoj košíček.

Variant 2 (vyššia obtiažnosť)

Hrá sa rovnako ako variant 1 s tým rozdielom, že sa stromčeky neodhadzujú do krabice, ale vracajú na herný plán. Hráči si teda musia na viac pamätať, pod ktorým stromčekom už nič neleží.