

Reimer
Kvizia



ŽELVÍ ZÁVODY



Hráči: 2–5
Věk: od 5 let
Délka hry: asi 20 minut

*Kdo si první
pochutná na salátu?*

Myšlenka hry

Želvy mají málokdy naspěch – ale někdy mají také ony důvod ke spěchu, např. proto, aby se co nejrychleji dostaly k zelenému šťavnatému salátu na druhém konci louky.

A protože nejsou obzvlášť vytrvalé, pokoušejí se často vylézt na záda jiné želvy, aby se nechaly trochu poponést. Ve spěchu a shonu se často stává, že nějaká želva běží špatným směrem, ale nakonec se přece jen první želva dostane do záhonu se salátem a začne si s požitkem pomlaskávat.



Hrací materiál

- Hrací plán
- 5 dřevěných želv v 5 různých barvách
- 52 hracích karet: pro každou barvu 1 × **++**, 5 × **+**, 2 × **-**, neutrální karty 3 × **+**, 2 × **↑↑**, 5 × **+** a 2 × **↑↑**.
- 5 čtvercových kartiček s želvami v 5 barvách
- Pravidla hry

Příprava

Hrací plán se položí do středu a všech 5 želv se rozestaví jednotlivě kolem startovního pole.

5 kartiček se želvami se zamíchá a každý spoluhráč si vytáhne jednu kartičku tak, aby ji ostatní neviděli, jen on sám si ji prohlédne a pak ji zakrytou položí před sebe. Ostatní kartičky se, aniž by je někdo viděl, odloží zpět do krabice.

Poté se hrací karty dobře promíchají a každému hráči se rozdá 5 karet tak, aby je ostatní hráči neviděli. Každý si vezme své karty do ruky. Zbylé karty se odloží jako zakrytá hromádka vedle hracího plánu. Nejmladší hráč začíná. Potom se pokračuje dál ve směru hodinových ručiček.

Cíl hry

Každý se snaží dostat želvu své barvy jako první na poslední pole v záhonu se salátem.

Tak se hraje

Ten, kdo je na řadě, vybere jednu z karet, které má v ruce, a položí ji odkrytou vedle hromádky.

Potom táhne želvami tak, jak je uvedeno:



Želva s barvou, které je uvedena na kartě, se posune o 2 políčka dopředu.



Želva s barvou, které je uvedena na kartě, se posune o 1 políčko dopředu.



Želva s barvou, které je uvedena na kartě, se posune o 1 políčko dozadu.
(Stojí-li želva ještě na startovním poli, nesmí se s touto kartou hrát.)



Poslední želva se posune o 1 políčko dopředu.



Pokud stojí na posledním místě více želv, vybere si hráč jen jednu.

Táhne se vždy želvou v té barvě, která je uvedena na kartě – i když to není barva příslušného hráče.

Není třeba hrát vždy svou vlastní barvou, když má člověk i jiné karty, ale je možné i trochu „blufovat“.


Pokud se na kartě objeví želva v duhové barvě, pak může hráč táhnout libovolnou želvou. Pokud se želva dostane na políčko, kde už jedna želva je, položí se jedna želva na druhou. Na sobě může být libovolný počet želv.

Když se pak táhne želvou, která se právě nachází v takové hromádce, posunují se s ní všechny želvy, které sedí na ní. Spodní želvy zůstávají na původním políčku.


Příklad:

Hráč na tahu hraje s neutrální kartou s šipkou a ze tří želv na poslední pozici si vybere červenou (1).

Žlutá želva, která sedí na ní, se samozřejmě posune také, modrá želva pod ní musí zůstat stát (2).

Další hráč pak zvolí fialovou kartu .

Fialová želva musí jedno políčko zpět a spolu s ní také želvy (žlutá a červená) na ní sedící (3).

Další hráč vyneset červenou kartu  a táhne červenou želvou 2 políčka dopředu a žlutá smí opět s ní (4).



Na konci svého tahu si hráč vezme jednu novou kartu z hromádky. Pokud se hromádka spotřeboje, smíchají se znovu odložené karty, otočí se a vytvoří novou hromádku.

Konec hry a vítěz

Závody končí, když se na poslední políčko dostane první želva, nebo je nad ně přitažena. Potom každý odkryje svou kartu s želvou a hráč, jehož želva leží nejvíce vpředu, vyhrává.

Pokud dorazí na cílové políčko více želv na sobě, pak má náskok ta nejspodnější, protože nesla všechny ostatní. Želva, která sedí přímo na ní, je pak druhá a tak dále.

Hrací varianta

Mladší hráči mohou hrát i s odkrytými barvami. Každý hráč si pak vybere želvu ve své oblíbené barvě a odpovídající kartičku s želvou pak položí odkrytou před sebe.

Hru **Želví závody**, ale také mnoho dalších zajímavých deskových a karetních her distribuuje firma:

CORFIX DISTRIBUTION s.r.o.

Bližší informace o těchto hrách naleznete na webových stránkách www.corfix.cz

Budete-li mít nápady, návrhy, či poznámky ke hře, kontaktujte nás:

CORFIX DISTRIBUTION s. r. o.

Komárovské nábřeží 1, 617 00 Brno

Tel.: +420 545 423 100

E-mail: corfix@corfix.cz

Web: www.corfix.cz



Reimer
Kvizia



KORYTNAČIE PRETEKY



Hráči: 2–5
Vek: od 5 rokov
Dĺžka hry: asi 20 minút

*Kto si pochutí
na šaláte ako prvý?*








Myšlienka hry

Korytnačky majú málokedy naponáhlo – ale niekedy majú aj ony dôvod sa ponáhľať. Napr. preto, aby sa čo najrýchlejšie dostali k zelenému šľavnatému šalátu na druhom konci lúky.

A keďže nie sú extrémne vytrvalé často sa pokúšajú vyliezť na chrbát inej korytnačky, aby sa nechali trochu poponiesť. V ponáhľaní a zhone sa často stáva, že niektorá z korytnačiek beží zlým smerom, ale nakoniec sa predsa len prvá korytnačka dostane do záhonu so šalátom a začne si s pôžitkom pomľaskávať.



Hrací materiál

- Hrací plán
- 5 drevených korytnačiek v 5 rôznych farbách
- 52 hracích kariet: pre každú farbu 1 × , 5 × , 2 × , neutrálne karty 3 × , 2 × , 5 ×  a 2 × 
- 5 štvorcových kartičiek s korytnačkami v 5 farbách
- Pravidlá hry

Príprava

Hrací plán sa položí do stredu a všetkých 5 korytnačiek sa rozostaví jednotlivo okolo štartovacieho poľa.

5 kartičiek s korytnačkami sa zamieša a každý spoluhráč si vyťahne jednu kartičku tak, aby ju ostatní nevideli, len on sám si ju pozrie a potom ju zakrytú položí pred seba. Ostatné kartičky sa, bez toho aby ich niekto videl, odložia opäť do krabice.

Potom sa hracie karty dobre premiešajú a každému hráčovi sa prideli 5 kariet tak, aby ich ostatní hráči nevideli. Každý si vezme svoje karty do ruky. Ostatné karty sa odložia ako zakrytá kôпка vedľa hracieho plánu. Najmladší hráč začína. Potom sa pokračuje ďalej v smere hodinových ručičiek.

Cieľ hry


Každý sa snaží dostať korytnačku svojej farby ako prvú na posledné pole v záhone so šalátom.


Takto sa hrá


Ten, kto je na rade, vyberie jednu z kariet, ktoré má na ruke, a položí ju odkrytú vedľa kôpky.

Potom ťahá korytnačkami tak, ako je uvedené:

 Korytnačka s farbou, ktorá je uvedená na karte, sa posunie o 2 políčka dopredu.

 Korytnačka s farbou, ktorá je uvedená na karte, sa posunie o 1 políčko dopredu.

 Korytnačka s farbou, ktorá je uvedená na karte, sa posunie o 1 políčko dozadu.
(Ak stojí korytnačka ešte na štartovacom poli, nesmie sa s touto kartou hrať.)

 Posledná korytnačka sa posunie o 1 políčko dopredu.

 Ak stojí na poslednom mieste viacero korytnačiek, vyberie si hráč len jednu.

Ťahá sa vždy korytnačkou v tej farbe, ktorá je uvedená na karte – aj keď to nie je farba príslušného hráča.

Nie je nutné hrať vždy svojou vlastnou farbou, ak má človek aj iné karty, ale je možné i trochu „blufovať“.


Ak sa na karte objaví korytnačka v dúhovej farbe, potom môže hráč fahať ľubovoľnou korytnačkou. Ak sa korytnačka dostane na políčko, kde už jedna korytnačka je, položí sa jedna korytnačka na druhú. Na sebe môže byť ľubovoľný počet korytnáčiek.

Ak sa potom fahá korytnačkou, ktorá sa práve nachádza v takejto kôpke, posúvajú sa s ňou aj všetky korytnačky, ktoré sedia na nej. Spodné korytnačky ostávajú na rovnakom políčku.

Príklad:

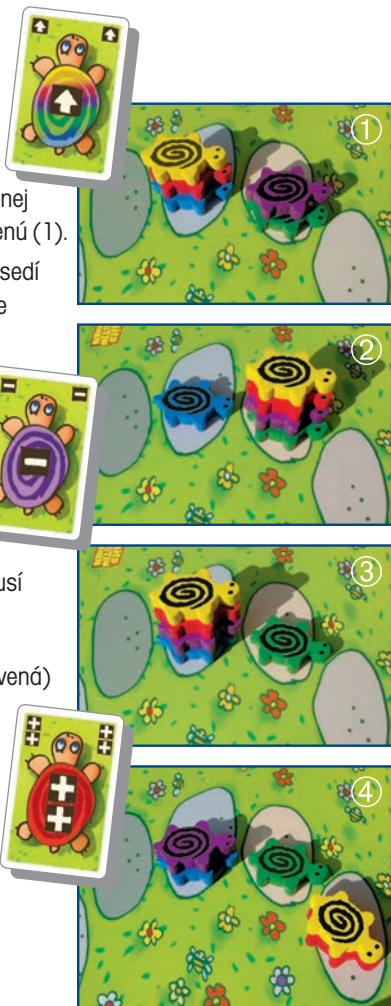
Hráč na fahu hrá s neutrálnou kartou so šípkou a z troch korytnáčiek na poslednej pozícii si vyberie červenú (1).

Žltá korytnačka, ktorá sedí na nej, sa samozrejme posunie tiež, modrá korytnačka pod ňou musí ostať stáť (2).

Ďalší hráč potom zvolí fialovú kartu .

Fialová korytnačka musí o jedno políčko späť a spolu s ňou tiež korytnačky (žltá a červená) na nej sediace (3).

Ďalší hráč vytiahne červenú kartu  a posunie červenú korytnačku 2 políčka dopredu a žltá smie „ísť“ opäť s ňou.



Na koniec svojho fahu si hráč vezme jednu novú kartu z kôpky. Ak sa kôпка spotrebuje, zamiešajú sa znovu odložené karty, otočia sa a vytvoria novú kôпку.

Koniec hry a víťaz

Preteky sa končia vtedy, keď sa na posledné políčko dostane prvá korytnačka, alebo je nad neho pritiahnutá. Potom každý odkryje svoju kartu s korytnačkou a hráč, ktorého korytnačka leží najviac vpredu, vyhráva.

Ak dorazí na cieľové políčko viacero korytnáčiek na sebe, potom má náskok tá najspodnejšia, pretože niesla všetky ostatné. Korytnačka, ktorá sedí priamo na nej, je tým pádom druhá a tak ďalej.

Hrací variant

Mladší hráči môžu hrať aj s odkrytými farbami. Každý hráč si potom vyberie korytnačku vo svojej obľúbenej farbe a zodpovedajúcu kartičku s korytnačkou potom položí odkrytú pred seba.

Hru **Korytnačie preteky**, ale tiež veľa ďalších zaujímavých stolových a kartových hier distribuuje firma:

CORFIX SLOVAKIA s.r.o.

Bližšie informácie o týchto hrách nájdete na webových stránkach www.corfix.sk

Ak budete mať nápady, návrhy, či poznámky ku hre, kontaktujte nás:

CORFIX SLOVAKIA s. r. o.

Boženy Němcovej 8, 811 04 Bratislava

Tel.: +421 220 283 034

E-mail: info@corfix.sk

Web: www.corfix.sk

