

Louka jak vyšítá



CS

Hra obsahuje: 31 karet zvířátek, 5 karet kytiček, 4 tkaničky, 1 látkový herní plán, 1 bodovací bloček, 1 pravidla hry, 1 katalog zvířátek.

Cíl hry: cílem této hry je získat co možná nejvíce bodů, čehož dosáhnete sbíráním kytiček s co nejvyšším počtem lístků. Herní plán představuje louku plnou květín, které mají ve středu otvor, kterým je možné provléknout tkaničku a tím ji sebrat. Hráči se střídají v provlékání a snaží se pro sebe získat co nejcennější kytičky. Hrají ovšem jen tak dlouho, dokud jim stačí tkanička.

Karty: ve hře najdete 31 karet zvířátek a 5 karet kytiček. Každé zvířátko přináší do hry vlastní pravidlo, které je na jeho kartě popsáno. Karty kytiček určují, které barvy kytiček se toto pravidlo týká. Karet se zvířátek můžete tedy do hry přidat až 5, jedno pro každou barvu kytiček (obv. 1).

Některá pravidla ovlivňují, jaké kytičky a za jakých podmínek smíte sebrat, jiná se uplatní ihned při sebrání kytičky a další přijdou na řadu až na konci hry při počítání bodů. Podrobný popis jednotlivých karet zvířátek naleznete v jejich katalogu.

Příprava hry: ještě před první hrou si musíte připravit tkaničky. Na každé tkaničce uvažete dva uzlíky tak, aby byl jeden její konec dlouhý 47 cm a druhý 34 cm. Delší konec budete používat při hře 2 nebo 4 hráčů, zatímco při hře 3 hráčů budete hrát s tím kratším. Správnou vzdálenost uvázaných uzlíků si můžete zkontrolovat pomocí vnějších boků dna krabice hry, kde je tkanička graficky vyobrazena.

obv. 1

karta kytičky



zkrácené znění pravidla zvířátka

obtížnost zvířátka

karta zvířátka

číslo karty pro lepší orientaci v katalogu

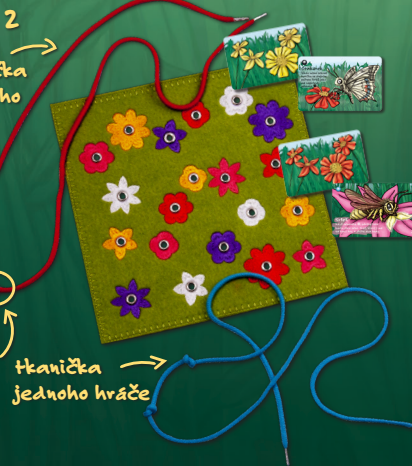
Příklad: pro všechny žluté kytičky na herním plánu platí pravidlo, které udává otáček.

obv. 2

tkanička druhého hráče

uzel pro hru 3 hráčů (34 cm)

uzel pro hru 2/4 hráčů (47 cm)



tkanička jednoho hráče

Připravte si herní plán a jednu tkaničku pro každého hráče. Zvlášť zamíchejte karty se zvířátky a zvlášť s kytičkami. Dohodněte se, s kolika zvířátky budete chtít hrát (maximálně pět) a náhodně lízněte odpovídající počet karet z balíčku zvířátek. Ke každému zvířátku vylosujete jednu kartu kytiček (obv. 2). Takto utvořené dvojice umístěte na stůl.

Karty zvířátek jsou opatřeny barevným bodem (špendlíkem), který udává jejich obtížnost.



nízká



střední



těžká

Počet hráčů: hra se trochu liší podle toho, v kolika hráčích se rozhodnete hrát.

2 hráči

Používá se delší konec tkaničky. Hraje se podle obvyklých pravidel.

3 hráči

Používá se kratší konec tkaničky. První a druhý hráč začínou jako obvykle provlečením jedné kytičky. Třetí hráč sebere dvě kytičky hned po sobě (provede dvojtah). Následně se hráči střídají po jedné kytičce jako obvykle.

4 hráči

Používá se delší konec tkaničky. Každou kytičku je možné provléknout až 2 různými tkaničkami. Pokud je v ní pouze jedna tkanička, může ji sebrat i nějaký jiný hráč.

obv. 3



Příklad: tkanička se musí zespodu plánu zaseknout o uzel.

Průběh hry: první hru začíná hráč, který naposledy zaléval květiny.

V dalších navazujících hrách začíná hráč, který měl v minulé hře nejméně bodů. Hráči se střídají po jednotlivých tazích, přičemž tah spočívá v provléknutí jedné dosud neobsazené kytičky jeho tkaničkou. Ve dvou a ve třech hráčích může být v každé kytičce pouze jedna tkanička (pokud zvířátko neurčuje jinak), zatímco ve čtyřech mohou každou kytičku sebrat až dva různí hráči (v kytičce tak budou dvě různé tkaničky).

Kytičky se provlékají střídavě zespodu nahoru a svrchu dolů, jako když se vyšívá. První kytička se provléká zespodu, aby se tkanička zasekla o uzel a na herním plánu nepřekážel její zbytek, se kterým se nehraje. Vždy vytáhněte celou tkaničku, kam až vám to uzel dovolí. Plocha by se neměla nijak výrazně deformovat a prohýbat (obv. 3).

Svého tahu se nesmíte dobrovolně vzdát, pokud máte možnost nějakou kytičku sebrat, musíte tak učinit. Pokud ve svém tahu nemůžete sebrat žádnou kytičku, protože vám nezbyvá dostatek tkaničky nebo vám to zakazuje karta zvířátka, hraje další hráč. Pokud se změní situace a ve svém následujícím tahu můžete nějakou kytičku sebrat, pokračujte jako obvykle.

Konec hry: hra končí ve chvíli, kdy nikdo nemůže sebrat žádnou další kytičku. Následně se spočítají body.

Hráči si sečtou body za všechny své sebrané kytičky. Každá kytička je za tolik bodů, kolik má lístků, tedy 4, 5, 6, 7 nebo 8. V bodování zohledněte i podmínky karet se zvířátky, některé z nich přinášejí na konci hry další body. Pro jednoduché počítání vám je k dispozici bodovací bloček. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů. V případě rovnosti zvítězí hráč, který provedl poslední tah (obv. 4).

Autor: Tomáš "uhlík" Uhlík
Ilustrace: Dominika Hourová

DODATEK K PRAVIDLŮM

Slovníček pojmů z karet

ZNÁČKA – Čti kytička určené barvy, barvu určuje přiřazená karta s kytičkou. *Např. Když seberete kytičku barevně přiřazenou sršni, položte tuto kartu před sebe. Hráč, který ji má na konci hry, si přičte dva body.*

SEBRAT – Provleknout kytičku svou tkaničkou.

NAPOSLEDY SEBRANÁ – Kytička, kterou máte provleknutou jako poslední.

SEBRANÁ – Kytička, kterou již máte provleknutou (v jakémkoli z předchozích tahů).

VYTÁHNI – Vytahuje se vždy od konce tkaničky, tedy od naposledy sebrané kytičky.

POLOŽ PŘED SEBE – Některá zvířátka říkají, že když seberete kytičku jejich barvy, máte si je položit před sebe. Znamená to, že vezmete kartu zvířátka i s kartou jemu přiřazené kytičky a vezmete si je k sobě. Když nějaký jiný hráč sebere kytičku příslušné barvy, vezme si od vás zvířátko i kartu jeho kytičky.

obv. 4



Ukázka dohrané obodované partie.

Červený hráč získal za to, že jako poslední sebral kytičku sršně, dva body. Díky tomu vyhrál celou hru.



Louka jak vyšitá



SK

Herný materiál: 31 kariet zvieratiek, 5 kariet kytičiek, 4 šnúry, 1 látkový herný plán, 1 bodovací bloček, 1 pravidlá hry, 1 katalóg hry.

Cieľ hry: cieľom tejto hry je získať čo najvyšší počet bodov tak, že pozbierate kytičky s čo najvyšším počtom lístkov. Herný plán predstavuje lúku plnú kvetín, ktoré majú v strede otvor - ním je možné prevliecť šnúрку, a tým ju zobrať. Hráči sa striedajú v prevliekaní a snažia sa pre seba získať čo najcennejšie kytičky. Hrajú však len tak dlho, dokiaľ im stačí šnúřka.

Karty: v hre nájdete 31 kariet zvieratiek a 5 kariet kytičiek. Každé zvieratko prináša do hry vlastné pravidlo, ktoré je na jeho karte popísané. Karty kytičiek určujú, ktorej farby kytičiek sa toto pravidlo týka. Kariet so zvieratkami môžete do hry pridať až 5, len jedno pre každú farbu kytičiek (obr. 1).

Niektoré pravidlá ovplyvňujú, aké kytičky a za akých podmienok smiete zobrať, iné sa uplatnia ihneď pri zobrazení kytičky a ďalšie prídu na rad až na konci hry pri počítaní bodov. Podrobný popis jednotlivých kariet zvieratiek nájdete v ich katalógu.

Príprava hry: ešte pred prvou hrou si musíte pripraviť šnúřky. Na každej šnúřke uviažte dva uzlíky tak, aby bol jeden jej koniec dlhý 47 cm a druhý 34 cm. Dlhší koniec budete používať pri hre 2 alebo 4 hráčov, kratší pri hre 3 hráčov. Správnu vzdialenosť uviazaných uzlíkov si môžete skontrolovať pomocou vonkajších bokov dna krabice hry, kde je šnúřka graficky vyobrazená. Pripravte si herný plán a jednu šnúřku pre každého hráča. Zvlášť

obr. 1

karta kytičky

skrútené znenie pravidla zvieratka

obťažnosť zvieratka

karta zvieratka

číslo karty pre lepšiu orientáciu v katalógu

Príklad: pre všetky žlté kvietky na hernom pláne platí pravidlo, ktoré udáva vidlochvosť.

obr. 2

šnúřka druhého hráča

uzol pre hru 3 hráčov (34 cm)

uzol pre hru 2/4 hráčov (47 cm)

šnúřka jedného hráča

zamiešajte karty so zvieratkami a zvlášť s kytičkami. Dohodnite sa, s koľkými zvieratkami budete chcieť hrať (maximálne päť) a náhodou líznite zodpovedajúci počet kariet z balíčka zvieratiek. Ku každému zvieratku vylosujete jednu kartu kytičiek (obr. 2). Takto utvorené dvojice umiestnite na stôl.

Karty zvieratiek sú opatrené farebným bodom (špendlíkom), ktorý udáva ich obťažnosť.



nízka



stredná



ťažká

Počet hráčov: hra sa trochu líši podľa toho, koľko hráčov sa rozhodne hrať.

2 hráči

Používa sa dlhší koniec šnúřky. Hrá sa podľa obvyklých pravidiel.

3 hráči

Používa sa kratší koniec šnúřky. Prvý a druhý hráč začínajú ako obvykle prevlečením jednej kytičky. Tretí hráč zoberie dve kytičky po sebe (vykoná dvojťah). Následne sa hráči striedajú po jednej kytičke ako obvykle.

4 hráči

Používa sa dlhší koniec šnúřky. Každú kytičku je možné prevliecť až 2 rôznymi šnúřkami. Pokiaľ je v nej iba jedna šnúřka, môže ju zobrať aj nejaký iný hráč.

obr. 3



Príklad: šnúřka sa musí zospodu plánu zaseknúť o uzol.

Priebeh hry: prvú hru začína hráč, ktorý naposledy zalieval kvetiny. V ďalších nadväzujúcich hrách začína hráč, ktorý mal v minulej hre najmenej bodov.

Hráči sa striedajú po jednotlivých ťahoch, pričom ťah spočíva v prevlečení jednej doteraz neobsadenej kytičky svojou šnúřkou. V dvoch a v troch hráčov môže byť v každej kytičke len jedna šnúřka (pokiaľ zvieratká neurčujú inak), zatiaľ čo v štyroch môžu každú kytičku zobrať až dvaja rôzni hráči (v kytičke tak budú dve rôzne šnúřky).

Kytičky sa prevliekajú striedavo zospodu nahor a zvrchu nadol, ako keď sa vyšívajú. Prvá kytička sa prevlieka zospodu, aby sa šnúřka zasekla o uzol a na hernom pláne neprekážala jej zvyšok, s ktorým sa nehrá. Vždy vytiahnite celú šnúřku, kam až vám to uzol dovolí. Plocha by sa nemala nijako výrazne deformovať a prehýbať (obr. 3).

Svojho ťahu sa nesmiete dobrovoľne vzdať, ak máte možnosť nejakú kytičku zobrať, musíte to urobiť. Pokiaľ vo svojom ťahu nemôžete zobrať žiadnu kytičku, pretože vám nezostáva dostatok šnúřky alebo vám to zakazuje karta zvieratka, hrá ďalší hráč. Pokiaľ sa zmení situácia a vo svojom nasledujúcom ťahu môžete nejakú kytičku zobrať, pokračujte ako obvykle.

Koniec hry: hra končí vo chvíli, keď nikto nemôže zobrať žiadnu ďalšiu kytičku. Následne sa spočítajú body. Hráči si spočítajú body za všetky svoje zobrazené kytičky. Každá kytička je za toľko bodov, koľko má lístkov, teda 4, 5, 6, 7 alebo 8. V bodovaní zohľadnite aj podmienky kariet so zvieratkami, niektoré z nich prinášajú na konci hry ďalšie body. Pre jednoduché počítanie vám je k dispozícii bodovací bloček. Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov. V prípade rovnosti zvíťazí hráč, ktorý vykonal posledný ťah (obr. 4).

Autori: Tomáš "uhlík" Uhlík
Ilustrácie: Dominika Hourová

DODATOK K PRAVIDLÁM

Slovníček pojmov z kariet

ZNÁČKA ☼ – Čítaj kytička určenej farby, farbu určuje priradená karta s kytičkou.

Napr. Keď zoberiete kytičku farebne priradenú sršne, položte túto kartu pred seba.

Hráč, ktorý ju má na konci hry, si pripočíta dva body.

ZOBRAŤ – Prevliecť kytičku svojou šnúřkou.

NAPOSLEDY ZOBRAŤ – Kytička, ktorú máte prevlečenú ako poslednú.

ZOBRAŤ – Kytička, ktorú už máte prevlečenú (v akomkoľvek z predchádzajúcich ťahov).

VYŤIAHNI – Vyťahuje sa vždy od konca šnúřky, teda od naposledy zobraenej kytičky.

POLOŽ PRED SEBA – Niektoré zvieratká vravia, že keď zoberiete kytičku ich obľúbenej farby, máte si ich položiť pred seba. Znamená to, že vezmete kartu zvieratka aj s kartou jemu priradené kytičky a vezmete si ich k sebe. Keď nejaký iný hráč zoberie kytičku príslušnej farby, vezme si od vás zvieratko a kartu jeho kytičky.



obr. 4



Ukážka dohranej obodovanej partie.

Červený hráč získal za to, že ako posledný zobrať kytičku sršne, dva body. Vďaka tomu vyhral celú hru.

