



BLÁZŇIVÍ PIRÁTI [SK]

Vek: 6 - 12 Počet hráčov: 2 - 4

Séria: Strategické hry Kód: J02740

Trvanie hry: 30 min

Cieľom hry je byť ako správny pirát a vrátiť sa na svoj ostrov aj s pokladom! Nastúpte na loď, preplavte sa cez šire more, nájdite poklad a odvážne bojujte s morskými príšerami a ďalšími pirátmi.

Spoločenská hra pre deti na zdokonalenie koncentrácie a pozornosti. Spoločenská hra Blázniví piráti Janod na zlepšenie strategického myslenia pre deti od 6 rokov.

Hra zo série Strategické hry (Strategy games).

Hra rozvíja:

- Koncentráciu
- Pozornosť
- Strategické myslenie

Obsah balenia a príprava:

Balenie obsahuje 1 herný plán, 4 drevené postavičky pirátov, 4 drevené morské príšerky, 1 drevenú truhlicu s pokladom, 4 kartónové žetóny (príšerky) a 2 drevené kocky. Rozmer balenia hry je 33 x 33 cm.

Na začiatku hry umiestnite všetkých pirátov na ich ostrov (do rohov podľa farby), každú príšerku položte na jej obrázok a poklad na ostrov pokladov.

Pravidlá hry:

Na začiatku hry každý hráč hodí obidvoma kockami naraz, ten ktorý má najvyšší súčet bodov, začína. Všimnite si, že piráti a príšerky sa pohybujú z bodu do bodu, nie zo štvorca na štvorec.

Hodte naraz obidvoma kockami, podľa jednej budete pohybovať pirátom a podľa druhej príšerkou podľa vášho výberu. Na farbe kocky nezáleží, zakaždým si môžete vybrať inú. Posuňte pirátom a vybranou príšerkou podľa hodených čísel na kockách.

Čo bude ďalej?

Pôjdete hľadať poklad...na ostrov, kde je umiestnený od začiatku hry...alebo nasledujte piráta, ktorý tam prišiel pred Vami a vzal poklad.

Cieľom hry je priviesť poklad späť na váš ostrov. Váš pirát musí pristáť presne na svojom ostrove. Ak hodíte príliš vysoké číslo, musíte sa "pohybovať okolo ostrova" dovtedy, kým nepadne správne číslo, aby ste pristáli presne na ostrove.

Dôležité

Piráti môžu vyzdvihnúť poklad "počas cesty", nemusia pristáť presne na ostrove, pirát vezme poklad a pokračuje ďalej v ceste.

- Ak váš pirát pristane alebo prechádza rovnakým bodom ako ďalší pirát, nič sa nestane.
- Ak váš pirát pristane na rovnakom mieste ako pirát s pokladom, začne sa boj o poklad.
- Ak príšerka pristane na rovnakom mieste ako pirát, začína boj.

Boj!

Príšerka napadne piráta:

Hráč, ktorý prišiel s príšerkou na miesto, kde stojí pirát, hodí kockou. Vlastník piráta hodí tiež kockou. Vyhráva vyššie číslo.

- Ak vyhrá pirát, príšerka sa vráti do svojho priestoru a stratí život (hráč si zoberie zodpovedajúci žetón) a pirátovi sa nič nestane.
- Ak príšerka už stratila život (už nemá žiadne žetóny), zomrie a je vyradená z hry (vyhrávajúci hráč si ho nechá ako trofej).
- Ak sú všetky príšerky mŕtve, hráči na začiatku svojho boja hodi len jednou kockou.
- Ak zvíťazí príšerka, pirát putuje späť na svoj ostrov a príšerka zostane tam, kde je.
- V prípade remízy sa boj opakuje.

Príšerka napadne piráta s pokladom:

- Všetko sa deje ako predtým, pokiaľ príšerka nevyhrá.
- Ak sa tak stane, poklad sa presunie späť na ostrov pokladov.
- Pirátovi sa nič nestane.

Pirát napadne piráta, ktorý nesie poklad:

- Dochádza k boju s kockami ako predtým.
- Pirát, ktorý zvíťazí v boji si nechá poklad a posunie sa o počet políčok zodpovedajúcich číslu na kocke.

Pohyby

- Pohybujte sa po bielych čiarach.
- Nemôžete opakovať pohyb protihráča a nemôžete prechádzať značkami príšeriek.
- Príšerky nemôžu ísť na ostrov pirátov, ostrov pokladov alebo iné značky príšeriek.
- Piráti sa nemôžu pohybovať cez príšerky.
- Môžu sa zastaviť na tom istom mieste ako príšerky, ale potom musia bojovať!

Vírivky

- Po stranách herného plánu sú štyri "vírivky".
- Pirát môže použiť tieto vírivky a preplaviť sa skokom na jednu z troch ďalších strán.
- Príšerky nemôžu použiť vírivky ale môžu cez ne prejsť alebo sa tam zastaviť (ak je príšerka na vírivke, je mimo prevádzky).

Hra pre 2 hráčov

Hrajte s dvomi pirátmi umiestnenými diagonálne oproti sebe a dvoma príšerami, zvyšok hry zostáva rovnaký.

Hra pre 3 hráčov

Odstráňte jedného piráta a príšerku, zvyšok hry zostáva rovnaký.

Záver hry:

Hra končí, akonáhle jeden z pirátov prinesie poklad späť na svoj ostrov, pirát musí pristáť presne na svojom ostrove.

Máte nápad na nové pravidlá alebo ako túto hru využiť na edukatívne účely, rozvoj a precvičenie rôznych kompetencií u detí iným spôsobom? Napíšte nám! Vaše nápady sa môžu dostať do tipov pre ostatných zákazníkov. Email: kontakt@playatelier.eu.



BLÁZNVÍ PIRÁTI [CZ]

Věk: 6 - 12

Počet hráčů: 2 - 4

Série: Strategické hry

Kód: J02740

Trvání hry: 30 min

*Cílem hry je být jako správný pirát a vrátit se na svůj ostrov i s pokladem!
Nastupte na loď, Proplujte se přes širé moře, najděte poklad a odvážně
bojujte s mořskými příšerami a dalšími piráty.*

Hra pro děti na zdokonalení koncentrace a pozornosti. Společenská hra Blázniví piráti Janod na zlepšení strategického myšlení pro děti od 6 let.

Hra ze série Strategické hry (Strategy games).

Hra rozvíjí:

- Koncentraci
- Pozornost
- Strategické myšlení

Obsah balení a příprava:

Balení obsahuje 1 herní plán, 4 dřevěné postavičky pirátů, 4 dřevěné mořské příšerky, 1 dřevěnou truhlu s pokladem, 4 kartónové žetony (příšerky) a 2 dřevěné kostky. Rozměr balení hry je 33 x 33 cm.

Na začátku hry umístíte všech pirátů na jejich ostrov (do rohů podle barvy), každou příšerku položte na její obrázek a poklad na ostrov pokladů.

Pravidla hry:

Na začátku hry každý hráč hodí oběma kostkami najednou, ten který má nejvyšší součet bodů, začíná. Všimněte si, že piráti a příšerky se pohybují z bodu do bodu, ne ze čtverce na čtverec.

Hodte najednou oběma kostkami, podle jedné budete pohybovat pirátům a podle druhé příšerkou dle vašeho výběru. Na barvě kostky nezáleží, pokaždé si můžete vybrat jinou. Posuňte pirátům a vybranou příšerkou podle hozených čísel na kostkách.

Co bude dál?

Půjdete hledat poklad ... na ostrov, kde je umístěn od začátku hry ... nebo následujte piráta, který tam přišel před vámi a vzal poklad.

Cílem hry je přivést poklad zpět na váš ostrov. Váš pirát musí přistát přesně na svém ostrově. Pokud hodíte příliš vysoké číslo, musíte se "pohybovat", dokud nepadne správné číslo, abyste přistáli přesně na ostrově.

Důležité

Piráti mohou vyzvednout poklad "během cesty", nemusí přistát přesně na ostrově, pirát vezme poklad a pokračuje dál v cestě.

- Pokud váš pirát přistane nebo prochází stejným bodem jako další pirát, nic se nestane.
- Pokud váš pirát přistane na stejném místě jako pirát s pokladem, začne se boj o poklad.
- Pokud příšerka přistane na stejném místě jako pirát, začíná boj.

Boj!

Příšerka napadne piráta:

Hráč, který přišel s příšerkou na místo, kde stojí pirát, hodí kostkou. Vlastník piráta hodí také kostkou. Vyhrává vyšší číslo.

- Pokud vyhraje pirát, příšerka se vrátí do svého prostoru a ztratí život (hráč si vezme odpovídající žeton) a pirátovi se nic nestane.
- Pokud příšerka už ztratila život (již nemá žádné žetony), zemře a je vyřazena ze hry (vyhrávající hráč si ho nechá jako trofej).
- Pokud jsou všechny příšerky mrtvé, hráči na začátku svého boje hodí pouze jednou kostkou.
- Pokud zvítězí příšerka, pirát putuje zpět na svůj ostrov a příšerka zůstane tam, kde je.
- V případě remízy se boj opakuje.

Příšerka napadne piráta s pokladem:

- Vše se děje jako dříve, pokud příšerka nevyhraje.
- Pokud se tak stane, poklad se přesune zpět na ostrov pokladů.
- Pirátovi se nic nestane.

Piráť napadne piráta, který nese poklad:

- Dochází k boji s kostkami jako předtím.
- Pirát, který zvítězí v boji si nechá poklad a posune se o počet políček odpovídajících číslu na kostce.

Pohyby

- Pohybujte se po bílých čarách.
- Nemůžete opakovat pohyb protihráče a nemůžete procházet značkami příšerek.
- Příšerky nemohou jít na ostrov pirátů, ostrov pokladů nebo jiné značky příšerek.
- Piráti nemohou pohybovat přes příšerky.
- Mohou se zastavit na stejném místě jako příšerky, ale pak musí bojovat!

Vířivky

- Po stranách herního plánu jsou čtyři "vířivky".
- Pirát může použít tyto vířivky a přeplavit se skokem na jednu ze tří dalších stran.
- Příšerky nemohou použít vířivky ale mohou přes ně projít nebo se tam zastavit (pokud je příšerka na vířivce, je mimo provoz).

Hra pro 2 hráče

Hrajte s dvěma piráty umístěnými diagonálně naproti sobě a dvěma příšerami, zbytek hry zůstává stejný.

Hra pro 3 hráče

Odstraňte jednoho piráta a příšerku, zbytek hry zůstává stejný.

Závěr hry:

Hra končí, jakmile jeden z pirátů přinese poklad zpět na svůj ostrov, pirát musí přistát přesně na svém ostrově.

Máte nápad na nová pravidla nebo jak tuto hru využít pro edukativní účely, rozvoj a procvičení různých kompetencí u dětí jiným způsobem? Napište nám! Vaše nápady se mohou dostat do tipů pro ostatní zákazníky. Email: kontakt@playatelier.eu.