



Haba_305283 Najdi pětku

Hra pro 1 až 4 hráče od 7 let.

Design: Jürgen P. K. Grunau. Ilustrace: Oliver Freudenreich. Editor: Markus Singer

Cíl hry

V každém kole hráči hodí 5 kostkami. Na základě 5 symbolů, které padly na kostce, se snaží najít na své herní desce určitý dílek. Ale není to tak jednoduché: prostor je omezený a každý dílek se smí na desku zakreslit jen jednou. Nehleďte příliš dlouho, protože jiný hráč může dát kdykoliv znamení, že hra končí! Kdo dokáže zůstat klidný a stane se mistrem tvarů?

Obsah hry

4 oboustranné herní desky, 1 oboustranná bodová tabulka, 12 dílků různých tvarů, 5 kostek, 4 smývatelné fixy s gumou, 1 přesýpací hodiny.

Příprava hry

1. Položte přesýpací hodiny doprostřed stolu a dílky různých tvarů rozmístěte okolo.
Tip: Roztřídte dílky podle jejich hodnoty od 1 do 4.
2. Každý hráč obdrží 1 herní desku a jeden fix.
3. Položte si před sebe herní desku tak, aby bílé okraje směřovaly nahoru.
4. Vezměte si bodovou tabulku a do prvního řádku napište své jméno.
5. Připravte si kostku. Ostatní herní materiál vraťte do krabice.

Jakmile se seznámíte s hrou, můžete využívat obě strany herní desky.

- Každá deska s bílými okraji je jiná – vhodné pro jednoduchou hru s určitým prvkem náhody.
- Všechny desky se šedými okraji jsou stejné – všichni hráči mají stejné podmínky.

Průběh hry

Hra má 5 kol. Všichni hráči hrají současně. Fáze hry: 1. Hod kostkou. 2. Hledání pětimístných dílků. 3. Počítání výsledků.

1. Hod kostkou

Jeden z hráčů hodí 5 kostkami uprostřed stolu tak, aby je všichni viděli. Symboly na kostce jsou výchozí hodnotou pro toto kolo. **Výjimka:** pokud na kostce padly 3 nebo více stejných symbolů, házejte kostkou znovu, dokud na kostkách nejsou maximálně 2 stejné symboly.

2. Hledání 5místných dílků

Všichni hráči hledají současně na svých deskách 5místný dílek, který obtáhnou fixami. Dílek má 5 políček, na nichž jsou zobrazeny všechny symboly, které padly na kostkách. Všechna políčka jednoho 5místného dílku musí spolu vzájemně horizontálně nebo vertikálně sousedit. 12 dílků různých tvarů, které jsou rozmístěny uprostřed stolu, ukazuje všechny možné tvary, které je možno použít. Je na nich také zobrazen počet bodů, které hráči mohou na konci hry získat.

Pro všechny hráče platí tato pravidla:

1. Každý dílek je možné použít jen jednou.
2. Je možné obtáhnout maximálně pět dílků.

agatinsvet.cz - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy

kamenné prodejny: Praha 4 / 6 / 8 – Liberec – České Budějovice – Brno

3. Dílky můžete vytvářet i v otočené pozici nebo zrcadlově.
4. Dílky se nesmí překrývat.
5. Boduje se pouze kompletně dokončený a fixou obtažený dílek.
6. Chyby v průběhu hry můžete opravovat pomocí gumy.
7. Během hry nesmíte odebírat dílky zobrazující dílky, které jsou položeny uprostřed stolu.

Důležité: Dílek a jeho zrcadlová varianta se počítají jako jeden dílek. Nesmíte obtáhnout oba, musíte se rozhodnout pro jeden z nich!

Znamení konce hry

Konec hry můžete ohlásit kdykoliv tak, že vezmete přesýpací hodiny, otočíte je a postavíte před svou herní desku. Od té doby už nesmíte dělat na vaší herní desce žádné změny. Ostatní hráči ale mohou pokračovat v hledání tvarů do té doby, než se přesype písek v přesýpacích hodinách. Poté zavolejte „stop!“. Všichni hráči okamžitě položí fix a začíná hodnocení kola.

3. Počítání výsledků

Do dalšího řádku bodové tabulky zaznamenejte body, které jste v tomto kole získali.

- Za každý platný vytvořený dílek (max.5) získáváte body zobrazené na odpovídajícím dílku.
- Pokud jste obtáhli více než pět dílků, počítají se body pouze z dílků s nejnižšími hodnotami.
- Hráč, který otočil přesýpací hodiny, získává jeden bonusový bod.

Tip: Při kontrole výsledků si vezměte dílky z prostředka stolu a přikládejte je na svou herní desku. Kontrolujte také, že byla dodržena všechna pravidla hry! Po sečtení všech bodů smažte záznamy na herních deskách. Nové kolo hry může začít.

Příklad počítání výsledků

Na kostce padly tyto symboly:



Na konci kola vypadají herní desky Sáry, Petera a Anny takto:

- Sára obtáhla o jeden dílek více než je povoleno. Nejvyšší dosažená hodnota za nalezený dílek je neplatná. To znamená že získává $1 + 4 + 2 + 1 + 2 = 10$ bodů.
- Peter obtáhl dva dílky, které se vzájemně překrývají. To bohužel znamená, že jsou oba neplatné. Také obtáhl jeden dílek dvakrát, takže si započítá body pouze za jeden, druhý je neplatný. Peter otočil přesýpací hodiny, takže získává jeden bonusový bod. To znamená, že získává $1 + 2 + 1 = 4$ body.
- Jeden dílek, který obtáhla Anna, je neplatný, protože neobsahuje symboly zobrazené na kostkách. Bohužel nestihla jeden dílek obtáhnout celý, protože Peter zvolal „stop!“. Další dílky jsou platné a Anna získává $3 + 1 = 4$ body.



Páté kolo hry

V 5. kole hry získáváte za všechny nalezené dílky dvojnásobný počet bodů. Otočení přesýpacích hodin se stále hodnotí jedním bonusovým bodem.

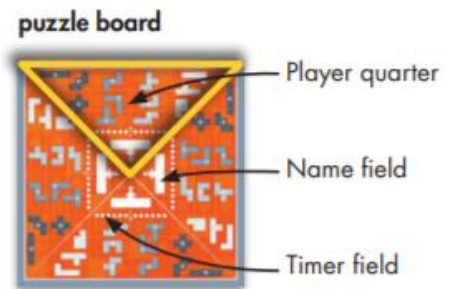
Konec hry

Hra končí po 5. kole. Sečtete body všech hráčů, abyste získali konečný výsledek. Hráč s nejvíce získanými body se stává vítězem hry. V případě, že je výsledek nerozhodný, vítězí hráč, který získal nejvíce bodů v kolech 1 až 4. V případě, že je i přesto výsledek nerozhodný, hra má více vítězů.

Varianta hry: puzzle

Pokud už znáte základní verzi hry, můžete zkusit tuto puzzle verzi. Rozdíl je v tom, že v každém kole obtahujete na své herní desce pouze jeden dílek, po skončení kola nemažete herní desku a během celé hry můžete obtáhnout každý dílek pouze jednou. Platí tyto změny v pravidlech:

- Položte puzzle desku doprostřed stolu.
- Každému hráči patří čtvrtina puzzle desky. Do své části napište své jméno.
- Všechny dílky, které můžete ve hře použít, vidíte na své části puzzle desky, proto vraťte dílky do krabice od hry.



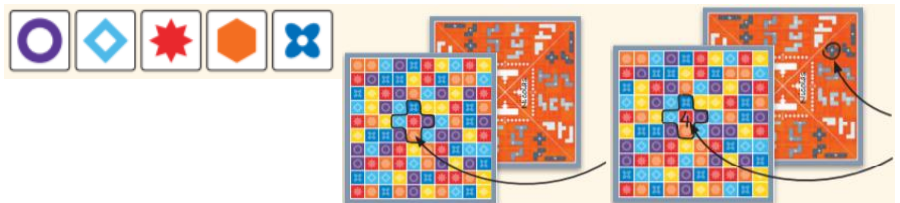
Změny v pravidlech hry

- Hraje se maximálně 12 kol hry.
- V každém kole můžete obtáhnout pouze jeden dílek.
- Dílek, který můžete hledat, je ten, který ještě není označený křížkem ani není zakroužkovaný.
- Změny je možné provádět pouze u dílku obtaženého v aktuálním kole.

Konec kola hry

Pokud jste našli jeden dílek v časovém limitu, zakroužkujte odpovídající dílek ve své části puzzle desky. Napište zároveň odpovídající počet bodů na obtažený dílek na vaší herní desce.

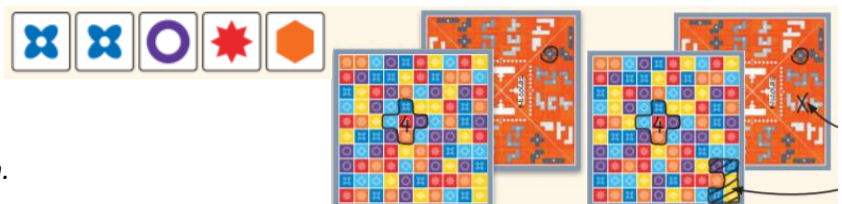
Příklad: Klaus našel jeden platný dílek. Zakroužkoval ho ve své části puzzle desky a napsal dosažené body na dílek na své herní desce.



Pokud již vypršel čas a **ne našli jste platný dílek**, musíte označit křížkem jeden dílek na vaší části puzzle desky. Musíte také obtáhnout a přeškrtnout tento dílek na vaší herní desce. Symbolů z kostek si v tomto případě nevíšmejte.

Příklad

Ve druhém kole Klaus dílek nenašel. Označil křížkem zvolený dílek na své části puzzle desky a obtáhl a přeškrtnul ho na své herní desce, bez ohledu na to, co padlo na kostkách.



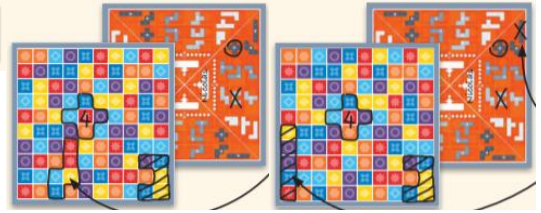
Pokud jste ve vymezeném čase našli **pouze neplatný dílek**, znovu ho setřete. Pak musíte označit křížkem zvolený dílek ve vaší části puzzle desky. Navíc musíte obtáhnout a přeškrtnout tento dílek na vaší herní desce. Symbolů z kostek si nevíšmejte.

agatinsvet.cz - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy

kamenné prodejny: Praha 4 / 6 / 8 – Liberec – České Budějovice – Brno

Příklad

Ve třetím kole obtáhl Klaus dílek, ale bohužel je neplatný, protože na políčkách nejsou stejné symboly jako na kostkách. Smaže neplatný dílek a označí křížkem zvolený dílek na své části puzzle desky. Pak také přeškrtná dílek na své herní desce, bez ohledu na to, jaké symboly padly na kostkách.



Pokud jste otočili přesýpací hodiny, nakreslete si znaménko do časového políčka na své části puzzle desky.



Důležité: Na konci kola hry se herní deska nesmazává! To znamená, že jak hra pokračuje, máte na své desce stále méně místa a také menší výběr z dílků.

Konec hry a počítání bodů

Hra končí po maximálně 12 kolech, nebo ve chvíli, kdy žádný z hráčů nenachází během kola dílek. Nyní nastává sčítání bodů.

- Každý zakroužkovaný dílek ve vaší části puzzle desky se hodnotí body, které jsou na něm vyznačené.
- Každá značka v časovém políčku se počítá jako jeden bod.

Hráč s nejvíce body se stává vítězem hry. V případě, že je výsledek nerozhodný, vítězí hráč s nejvíce zakroužkovanými dílky. Pokud je i přesto výsledek nerozhodný, hra má více vítězů.

Příklad počítání bodů na konci hry po 11. kole: Klasu má celkem $1+1+2+2+3+4+4+7 = 24$ bodů.

Monika má celkem $1+1+2+3+3+4+4+4+5 = 27$ bodů.

Verze pro jednoho hráče

Ve verzi pro jednoho hráče hrajete podle pravidel verze puzzle, ale bez přesýpacích hodin. Pokračujte s dalším kolem i v případě, že nemůžete najít dílek, a vždy hrajte 12 kol.

Snažte se překonat váš předchozí nejlepší výsledek a porovnávejte výsledky se svými přáteli!

Upozornění: Nebezpečí vdechnutí! Obsahuje malé části. Nevhodné pro děti do 3 let.