

✦ DJECO Cabana boom ✦

DJ05065

VĚK: 6 - 99 let

POČET HRÁČŮ: 1- 4 hráči

OBSAH HRY: 1 herní krabice, 4 karty „začátek“, 42 karet „domek“ z nichž je jedna karta „hotový domek“, 1 žeton „kočka“, 3 žetony „kladivo“



CÍL HRY:

Postavit co největší domek skládáním karet na sebe.

PŘÍPRAVA HRY:

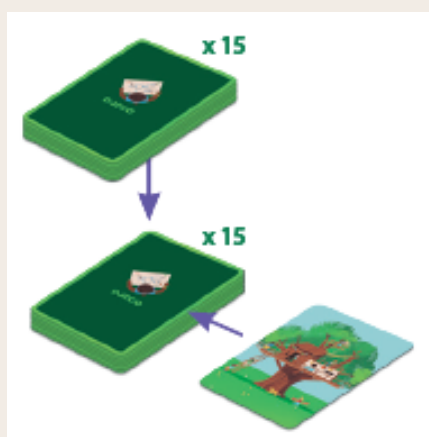
Položte herní krabici doprostřed mezi hráče, stranou se stromem nahoru. (1) Na každý roh krabice položte jednu ze 4 karet „začátek“. Žeton kočky položte na místo označené pro kočku. Vedle krabice položte 3 žetony „kladivo“ stranou s kladivem nahoru.





Příprava balíčku karet „domek“:

1. Vezměte všechny karty „domek“ kromě karty „hotový domek“ a zamíchejte je.
2. Z tohoto balíčku oddělte 15 karet a přidejte k nim kartu „hotový domek“.
3. Těchto 16 karet dobře zamíchejte.
4. Tento balíček 16 karet vložte pod zbytek karet „domek“, aby vznikl jeden společný balíček.
5. Celý balíček položte lícem dolů vedle krabice.



Díky tomu nikdo neví, kde se nachází karta „hotový domek“, která ukončuje hru. Může se objevit poměrně brzy, ale také až úplně na konci.

Každý hráč si vezme z balíčku 2 karty a položí je před sebe lícem nahoru.

Pozn.: Při hře jednoho hráče si hráč vezme 3 karty.



PRAVIDLA HRY:

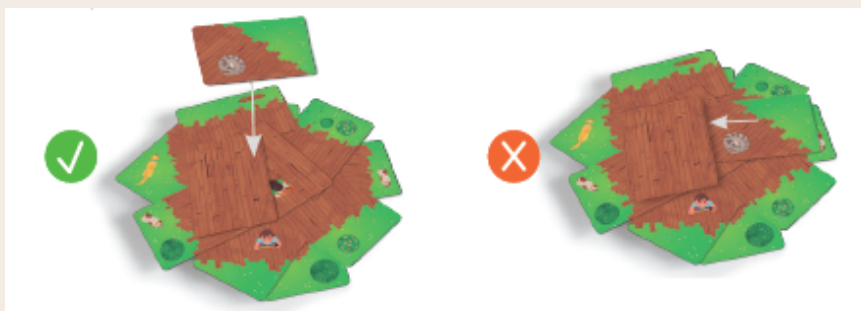
Hráči se domluví, kdo začne. Poté hrají postupně po směru hodinových ručiček.

Ve svém tahu musí hráč vždy položit jednu ze svých karet na herní krabici, nahoru na karty, které už na ní leží.

Pravidla pokládání karet: Když hráč pokládá kartu, musí dodržovat následující pravidla.

1. Vrstvení karet

Karta musí být vždy položena nad karty, které už jsou na krabici, nikdy se nesmí zasunout pod ně.



2. Tráva a domeček

Když je karta položena, její část označená jako „tráva“ musí vždy přesahovat ven z domečku.

- Není dovoleno položit plochu s trávou na již existující plochu ze dřeva.
- Naopak je dovoleno položit dřevěné části (prkna) na trávu.

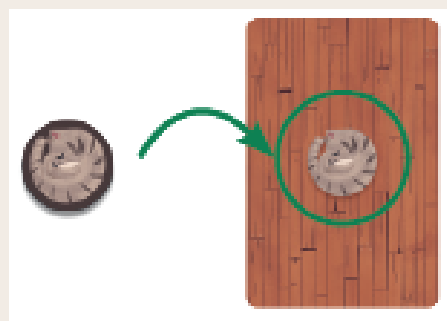
3. Malý stavitel

Není dovoleno zakrýt dítě, které se nachází v domečku, a to ani částečně.

4. Místo pro kočku

Pokud položená karta obsahuje místo pro kočku, musí se na něj okamžitě položit figurka kočky.

Je možné překrýt místo pro kočku, pokud na něm právě není figurka kočky. Pokud na něm figurka kočky je, překrýt ho nelze.



5. Efekt „veverka“

Když hráč zahraje kartu, na které je veverka, vybere jiného hráče, který musí odhodit jednu ze svých karet a poté si dobrat hned novou kartu jako náhradu.

Po skončení svého tahu si hráč, který kartu zahrál, dobere novou kartu „domek“, aby měl před sebou vždy 2 karty.

Veverku je možné překrýt.

Pád karet „domek“

- Pokud během tahu hráče spadne jedna nebo více karet, hráč musí otočit jeden žeton „kladivo“ na stranu s otvorem. Spadlé karty se poté odloží stranou.



- Pokud spolu s kartami spadne také figurka kočky, musí být vrácena buď okamžitě do domečku, pokud je k dispozici místo pro kočku, nebo později, jakmile je položena nová karta s místem pro kočku.

Poté pokračuje ve hře další hráč.



KONEC HRY:

Vítězství: Hra je vyhrána ve chvíli, kdy se objeví karta „hotový domek“!

Podle počtu zbývajících žetonů „kladivo“ získají hráči následující titul:

Zbývajících kladiva -> získaný titul

- 1 kladivo -> Bravo! Jste zdatní a chytrí stavitelé!
- 2 kladiva -> Skvělá práce! Jste velcí mistři stavitelé!
- 3 kladiva -> Výborně! Jste nejvyšší stavitelé!

Prohra: Pokud jsou použity všechny žetony „kladivo“, domek se zřítí a hra je prohraná.

Nezbývá než začít stavět znovu!



VARIANTA

Pro zvýšení obtížnosti můžete do hry přidat jednu z následujících dvou variant:

- Pozor na psy! Kolem domku nesmí být nikdy současně více než tři psi, kteří jsou zcela nebo částečně viditelní.



- Na keře nesahat! Keře nesmí být nikdy zakryté.

