

✦ DJECO Červená Karkulka ✦

DJ05269

VĚK: 4 - 8 let

POČET HRÁČŮ: 2 - 4

OBSAH HRY: 1 košíček, 4 žetony
myslivce, 1 figurka Červená
karkulka, 1 figurka vlk, 11 kulatých
žetonů, 5 žetonů ve tvaru květín, 1
herní deska, 1 kostka



Byla jednou jedna holčička jménem Červená Karkulka, která se vydala do lesa natrhat květiny. Ale pozor, v lese číhá zlý vlk! Spojte síly, pomozte jí nasbírat květiny a vrátit se bezpečně domů dřív, než ji vlk chytí.

CÍL HRY:

Společně nasbírat 5 květinových žetonů dříve, než vlk dorazí k domku.



PŘÍPRAVA HRY:

- Položte herní plán doprostřed stolu.
- Zamíchejte 11 kulatých žetonů a položte je lícem dolů na dřevěné špalky.
- Postavte figurku Červené Karkulky na žeton na červeném špalku.
- Umístěte vlka na začátek cesty vedoucí k babiččině domu.
- Dejte 5 květinových žetonů do levého horního rohu.
- Položte košík na políčko stejné barvy uprostřed špalků.
- Zamíchejte 4 žetony myslivce a položte je lícem dolů mimo plán.



PRAVIDLA HRY:

Začíná nejmladší hráč, poté se hraje ve směru hodinových ručiček. Hráč, který je na tahu, hodí kostkou a posune Karkulku ve směru šipky o tolik polí, kolik kostka ukáže.

Karkulka zastaví na zakrytém žetonu:

1. Hráč řekne, co si myslí, jestli je pod žetonem květina, vlk nebo lovec.

Pozn.: Pokud žeton dosud nebyl odkryt, jde jen o odhad. Pokud již odhalen byl, hráč zkusí využít paměť.

2. Hráč žeton otočí a ponechá jej lícem nahoru.

- Pokud hádal správně, provede odpovídající akci:

Květina: vezměte 1 květinu z louky vlevo nahoře a vložte ji do košíku.

Vlk: nic se neděje.



Lovec: otočte náhodný žeton lovce, použijte jeho efekt (vysvětleno níže) a zamíchejte ho zpět mezi ostatní.

- Pokud hráč hádal špatně, vlk se posune o 1 políčko vpřed.

Tah končí a pokračuje další hráč.

Karkulka zastaví na odhaleném žetonu:

Hráč okamžitě provede akci podle toho, co je na žetonu:

Květina: vezměte květinový žeton z louky vlevo nahoře a dejte jej do košíku.

Vlk: vlk se posune o 1 políčko vpřed.

Lovec: otočte náhodný žeton lovce, provedte jeho efekt (vysvětleno níže) a zamíchejte ho zpět mezi ostatní.

Poté pokračuje další hráč.

Když se do toho vloží houby!



Pokud padne na kostce strana s houbou, otočí se všechny odhalené žetony zpět lícem dolů, včetně toho, na kterém stojí Karkulka. Tah končí, hraje další hráč.

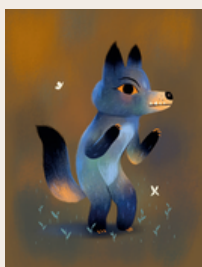


Pokud vlk dojde na modré políčko s houbami, otočí se opět všechny odkryté žetony lícem dolů, včetně toho, na kterém stojí Karkulka.

Efekty žetonů lovce



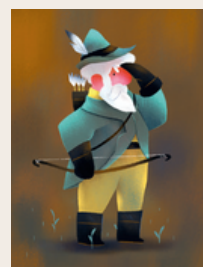
Podívejte se na 2 zakryté žetony a poté je vraťte na místo.



Vlk se posune o jedno políčko vpřed.



Vyberte 1 květinu a vložte ji do košíku.



Vlk se posune o 1 políčko zpět.



KONEC HRY:

Vyhráváte všichni společně, když máte 5 žetonu ve tvaru květin v košíku. Pokud však vlk dorazí k domu dřív, hra je prohraná... Nezbývá, než to zkusit znovu!

