

# PICNIC



ans years  
años Jahre  
**4-10** rokov

SK

# PicNIC

obsah:



x 1



x 1



x 4



x 8



x 8



x 8



x 3



x 4





**Králiky a líšky organizujú veľký piknik: našli miesto, ale nie jedlo. Rozhodli sa to hľadať v tímoch a spojiť sa tak nestratia sa. Ktorý tím prinesie späť najviac ovocia a zeleniny?**

**Obsah:** 4 zajace a 4 líšky zviazané do párov, 1 doštička „Piknik“, 16 dlaždíc „Ciel“ (4 dlaždice „Kvetinová záhrada“, 4 dlaždice „Hora“, 4 dlaždice „Les“, 4 dlaždice „Vidiek“, 1 koleso, 27 „jedlových“ pultov (8 jablák, 8 melónov, 8 mrkvičiek a 3 ananásy).

**Koncept:** Každý zviazaný tím jedného králika a jednej líšky sa presúva z dlaždice na dlaždicu a zbiera toľko jedla, koľko nájde na piknik!

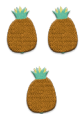
**Ciel hry:** aby ste vytvorili čo najdlhší rad jedla.

**Príprava hry:**

- Umiestnite dlaždicu „Piknik“ do stredu stola a rozložte všetky „miesto“ žetóny náhodne okolo nej s ananásovou stranou smerom nadol.
- Počítadlo jablák, melónu a mrkvičiek náhodne umiestnite na „miesto“ žetóny: položte 2 žetóny na 8 dlaždíc, ktoré sú najďalej od pikniku, a 1 na všetky ostatné.
- Položte koleso na stôl tak, aby naň každý dosiahol, a položte 3 ananásy opačnou stranou nadol.

Každý hráč si vyberie pár zvierat v inej farbe a položí ich na žetón „Piknik“.





### Hranie hry:

Začína najmladší hráč, potom hra pokračuje v smere hodinových ručičiek. Keď si na rade, hráč roztočí koleso. Ručičky ukazujú na dva ciele: horný je pre králika a dolný pre líšku.

Ak je šnúrka, ktorá ich spája, na to dostatočne dlhá, hráč môže presunúť 1 zo svojich 2 zvierat na zobrazený žetón „miesto“.



- Keď zviera pristane na žetóne s 1 alebo 2 žetónmi „Jedlo“ on it, the player takes the counter of their choice.
- Keď zviera pristane na žetóne bez „jedla“ prechádza na ňu, a hráč obráti žetón. Ak na druhej strane žetóna nájdú ananás, áno vezme si ananásový žetón: ak nie, nič sa nedeje. Žetón sa necháva prevrátený.
- Keď zviera pristane na žetóne s ananásom, nič sa nedeje. Je to preto, že ho už nazbieral iný hráč.

V tomto príklade musí králik prejsť na dlaždicu „Kvetinová záhrada“ alebo líška na dlaždicu „Vidiek“.

**Pozor!** Šnúrka medzi vašimi zvieratami nesmie prechádzať cez špagát patriaci páru iného hráča.



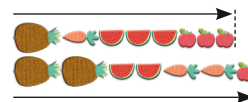
**Poznámka 1:** Na žetóne môže byť naraz iba 1 zviera, s výnimkou žetónu „Piknik“.

**Poznámka 2:** Hráč nemusí byť schopný ísť na svojom ťahu z dvoch dôvodov: medzi pármami ostatných hráčov môžu byť povrazy, ktoré mu blokujú cestu, alebo že žetóny miesta, kam by mohol ísť, sú už obsadené. V žiadnom z týchto prípadov sa hráč nemôže pohnúť a jeho ťah je u konca.

Keď ich ťah skončí, hra sa presunie na ďalšieho hráča.

### Koniec hry:

Hra končí, keď sú vyhraté všetky 3 ananásy. Všetci hráči si zoradia svoje žetóny „Jedlo“ (jablká, mrkva, vodné melóny a ananás) a vyhráva hráč s najdlhšou líniou.



### Pokročilá verzia:

V pokročilej verzii môže mrkvu zbierať iba králik a iba líška melóny. Obe zvieratá môžu zbierať jablká (a ananásy).