

Karneval berušek

Karneval lienok



4+

МАМА
2-6

20-30 min



Příběh



Berušky si o té velké události šuškaří už celý týden – bude velký karneval! Všichni hosté si obléknou ty nejbarevnější kostýmy a berušky samozřejmě nemohou zůstat pozadu. Krovky si zdobí pestrobarevnými tečkami. Berunka Verunka dostala vážně skvělý nápad - ještě bláznivější bude, budou-li hýřit všemi barvami! A tak si berušky za všeobecného veselí začaly své barevné tečky mezi sebou vyměňovat. Svě tečky však budou měnit jen s těmi beruškami, které mají tečky, co se líbí oběma – a to už vůbec není jednoduché...

Berušky se musí mít na pozoru, protože na cestě na karneval jsou také mravenci a ti pochopitelně chtějí být na té veliké barevné hostině ze všech nejdříve!

Pribeh

Lienky si o tej veľkej udalosti šepkajú už celý týždeň – bude veľký karneval! Všetci hostia si oblečú tie najfarebnejšie kostýmy a lienky samozrejme nemôžu ostať pozadu. Krovky si dekorujú pestrofarebnými bodkami. Lienka Vierka dostala naozaj skvelý nápad - ešte bláznivejšie bude, ak budú hýriť všetkými farbami! A tak si lienky za všeobecného veselia začali svoje farebné bodky medzi sebou vymieňať. Svoje bodky si však budú meniť len s tými lienkami, ktoré majú bodky, čo sa páčia obom – a to už vôbec nie je jednoduché...

Lienky sa musia mať na pozore, pretože na ceste na karneval sú tiež mravce a tie pochopiteľne chcú byť na tej veľkej farebnej hostine zo všetkých najskôr!

Herní materiál

- 1 herní plán s rotující šipkou
- 8 magnetických berušek (4 se přitahují a 4 se odpuzují)
- 7 mravců
- 56 kolíčků (beruščích teček) v osmi různých barvách (2 kolíčky každé barvy jako rezerva)
- 1 prostřený stůl (nemá v průběhu hry žádnou funkci)

Herný materiál

- 1 herný plán s rotujúcou šipkou
- 8 magnetických lienok (4 sa priťahujú a 4 sa odpudzujú)
- 7 mravcov
- 56 kolíčkov (bodiek pre lienky) v ôsmich rôznych farbách (2 kolíčky každej farby ako rezerva)
- 1 prestretý stôl (nemá v priebehu hry žiadnu funkciu)

Příprava hry



2.



1.

3.

Príprava hry



4.

1. Rotující šipku upevněte na herní plán, ten položte doprostřed stolu.
2. Umístěte barevné tečky (kolíčky) na berušky. Každá beruška dostane pět teček stejné barvy.
3. Berušky umístěte na vnější pole okvětních lístků. Barva berušky odpovídá jejím tečkám, beruška čumáčkem míří do středu květu.
4. Položte prostřený stůl vedle herního plánu a připravte si mravce.

1. Rotujúcu šipku upevnite na herný plán, ten položte doprostred stola.
2. Umiestnite farebné bodky (kolíčky) na lienky. Každá lienka dostane päť bodiek rovnakej farby.
3. Lienky umiestnite na vonkajšie polia okvetných lístkov. Farba lienky zodpovedá jej bodkám, lienka sosáčkikom mieri do stredu kvetu.
4. Položte prestretý stôl vedľa herného plánu a pripravte si mravce.

Každá beruška musí sesbírat pět různě barevných teček. Pomozte beruškám vyměnit si tečky dříve, než na karneval dorazí mravenci.

Každá lienka musí nazbierať päť rôznofarebných bodiek. Pomôžte lienkam vymeniť si bodky skôr, ako na karneval dorazia mravce.

Jak hrát?

Hrajte po směru hodinových ručiček. Začíná nejmladší hráč. Ve svém tahu roztočte šípku umístěnou uprostřed květiny.

Ako sa hrá?

Hrajte v smere hodinových ručičiek. Začína najmladší hráč. V svojom ťahu roztočte šípku umiestnenú uprostred kvetiny.

Ukazuje šípka na okvětní lístek?

Veźmte berušku z tohoto lístku a položte ji **před libovolnou další berušku** tak, aby se na sebe dívaly. (Pokud ve hře ukáže šípka na prázdný lístek, můžete vybrat libovolnou berušku ze hry a umístit ji před kteroukoliv jinou berušku, volba je jen na vás).

Ukazuje šípka na okvetný lístok?

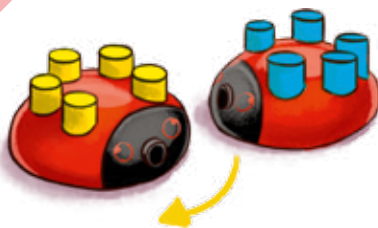
Veźmite lienku z tohto lístku a položte ju **pred ľubovoľnú ďalšiu lienku** tak, aby sa na seba pozerali. (Ak v hre ukáže šípka na prázdný lístok, môžete vybrať ľubovoľnú lienku z hry a umiestniť ju pred ktorúkoľvek inú lienku, voľba je len na vás).

A) Beruška se odvrátí?

To znamená, že **nechce měnit tečky...** Ajajaj! To není dobré znamení. Vraťte první berušku **zpátky** na vnější okraj jejího lístku.

Opět otočte berušky tak, aby se dívaly do středu květiny. Hraje další hráč.

Příklad: Světle modrá beruška přilétla ke žluté berušce. Žlutá beruška se však odvrátí. Nechce měnit tečky. Světle modrá beruška se vrací na svůj lístek.



A) Lienka sa odvráti?

To znamená, že **nechce meniť bodky...** Ajajaj! To nie je dobré znamenie. Vraťte prvú lienku **späť** na vonkajší okraj jej lístka.

Opäť otočte lienky tak, aby sa pozerali do stredu kvetiny. Hrá ďalší hráč.

Příklad: Svetlomodrá lienka priletela k žltej lienke. Žltá lienka sa však odvráti. Nechce meniť bodky. Svetlomodrá lienka sa vracia na svoj lístok.

Důležité: Vždy zkoušejte měnit tečky s beruškami, **se kterými jste ještě neměnili**. To znamená s beruškami majícími barvu, kterou první beruška ještě nemá.

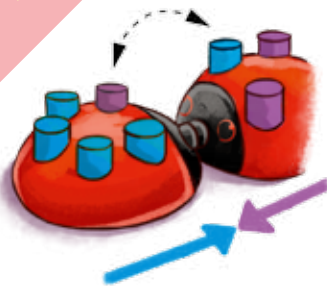
Dôležité: Vždy skúšajte meniť bodky s lienkami, **s ktorými ste ešte nemenili**. To znamená s lienkami, ktoré majú farbu, ktorú prvá lienka ešte nemá.

B) Beruška se neodvrátí?

To znamená, že oběma se líbí barvy na výměnu, a proto si **navzájem vymění jednu tečku**. Můžete však měnit jen barvu, která odpovídá barvě okvětího lístku, na kterém nyní berušky sedí, s barvou lístku, ze kterého přiletěla první beruška. Tečky dané barvy se mohou měnit také jen tehdy, pokud **má beruška více než jednu tečku této barvy**.

Po výměně vezměte berušku, která přiletěla, a odleťte s ní na jiný okvětí lístek. Tam opět zkuste štěstí a pokuste se vyměnit další tečku. Tento postup opakujte do té doby, než se beruška odvrátí a nebude chtít měnit, nebo do chvíle, než se vám podaří vyměnit tečky tak, že máte pět různých teček.

Příklad: Světle modrá beruška přiletěla k fialové berušce. Berušky se od sebe neodvrátily. Mohou si tedy vzájemně vyměnit jednu tečku.



B) Lienka sa neodvráti?

To znamená, že obom sa páčia farby na výmenu, a preto si **navzájom vymenia jednu bodku**. Môžete však meniť len farbu, ktorá zodpovedá farbe okvetného lístku, na ktorom teraz lienky sedia, s farbou lístku, z ktorého priletela prvá lienka. Bodky danej farby sa môžu meniť tiež len vtedy, ak **má lienka viac ako jednu bodku tejto farby**.

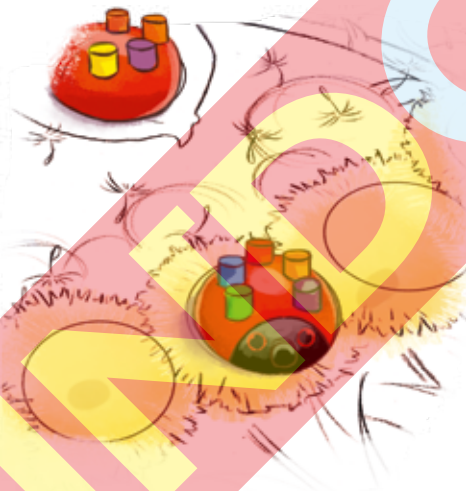
Po výmene vezmite lienku, ktorá priletela, a odleťte s ňou na iný okvetný lístok. Tam opäť skúste šťastie a pokúste sa vymeniť ďalšiu bodku. Tento postup opakujte dovtedy, kým sa lienka neodvráti a nebude chcieť meniť, alebo do chvíle, kým sa vám nepodarí vymeniť bodky tak, že máte päť rôznych bodiek.

Příklad: Svetlomodrá lienka priletela k fialovej lienke. Lienky sa od seba neodvrátili. Môžu si teda navzájom vymeniť jednu bodku.

Sláva! Pět teček a každá je jiné barvy!

V takovém případě se beruška může směle vydat na karneval. Položte ji **na volnou pampelišku** ve spodní části herního plánu. Pak hraje další hráč.

Jakmile některá z berušek sedících na lístku obdrží pátou různobarevnou tečku, vypraví se i ona na karneval. Také ji umístíte na pampelišku před tím, než bude vaše beruška pokračovat v letu na další lístek. Jakmile se beruška přesune na pampelišku, její lístek již zůstane po zbytek hry volný.



Sláva! Päť bodiek a každá je inej farby!

V takom prípade sa lienka môže smelo vydať na karneval. Položte ju **na voľnú púpavu** v spodnej časti herného plánu. Potom hrá ďalší hráč.

Akonáhle niektorá z lienok sediacich na lístku dostane piatu rôznofarebnú bodku, vydá sa aj ona na karneval. Tiež ju umiestnite na púpavu predtým, než bude vaša lienka pokračovať v lete na ďalší lístok. Akonáhle sa lienka presunie na púpavu, jej lístok už zostane po zvyšok hry voľný.

Dôležité: Dodržujte pravidla pro výměnu teček. Pokud je nedodržíte, může se stát, že vám na konci hry zůstanou dvě berušky, které si vzájemně odmítnou vyměnit tečky. Pak samozřejmě vyhraji mravenci.

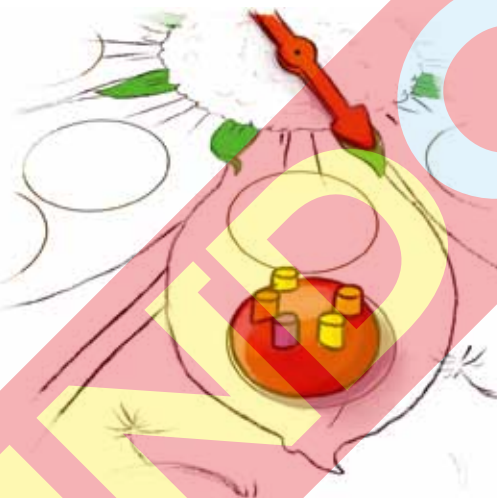
Dôležité: Dodržujte pravidlá pre výmenu bodiek. Ak ich nedodržíte, môže sa stať, že vám na konci hry ostanú dve lienky, ktoré si navzájom odmietnu vymeniť bodky. Potom samozrejme vyhrajú mravce.



Jéje! Zastavila se šípka mezi dvěma lístky, tedy na zeleném lístečku?

Pak všechny berušky zůstanou na svých místech a na karneval se vydají mravenci.

Cesta na karneval trvá mravencům o něco déle, každý mravenec musí udělat dva kroky. V prvním kroku posuňte mravce na pařez. V dalším tahu, kdy opět šípka namíří mezi lístky, umístěte mravce na neobsazený lístek zeleného stonku v levé části herního plánu. Právě dorazil na karneval. Příště opět posuňte dalšího mravce na pařez atd.



Konec hry

Hra je u konce, pokud jsou obsazena všechna místa na pampelišce, nebo všechny listy na stonku. Pokud berušky obsadí všechny pampelišky, vyhrávají. Dostaly se na karneval a sedí u bohatě prostřeného stolu. Pokud jsou všechny listy na stonku obsazeny mravenci, vyhrávají mravenci a zblajznou všechny karnevalové dobrůtky.



Joj! Zastavila sa šípka medzi dvoma lístkami, teda na zelenom lístku?

Potom všetky lienky ostanú na svojich miestach a na karneval sa vydajú mravce.

Cesta na karneval trvá mravcom o niečo dlhšie, každý mravec musí urobiť dva kroky. V prvom kroku posuňte mravca na peň. V ďalšom ťahu, keď opäť šípka namieri medzi lístky, umiestnite mravca na neobsadený lístek zelenej stonky v ľavej časti herného plánu. Práve dorazil na karneval. Nabudúce opäť posuňte ďalšieho mravca na peň atď.

Koniec hry

Hra končí, ak sú obsadené všetky miesta na púpave, alebo všetky listy na stonke. Ak lienky obsadia všetky púpavy, vyhrávajú. Dostali sa na karneval a sedia pri bohato prestretom stole. Ak sú všetky listy na stonke obsadené mravcami, vyhrávajú mravce a zjedia všetky karnevalové dobroty.

Varianta hry

Rychlejší mravenci

Pokud chcete, aby byla hra ještě napínavější a aby to berušky neměly tak snadné, posuňte mravence také vždy, když se berušky od sebe odvrátí a nechtějí si vyměnit tečky.

Variant hry

Rýchlejšie mravce

Ak chcete, aby bola hra ešte napínavejšia a aby to lienky nemali také ľahké, posuňte mravca aj vtedy, keď sa lienky od sebe odvrátia a nechcú si vymeniť bodky.

Peter-Paul Joopen



Peter-Paul Joopen se narodil roku 1958. Žije ve městě Zülpich v Německu. Je ženatý a má tři děti. Pracuje jako vývojář softwaru a ve volném čase píše příběhy pro děti a vymýšlí hry.

Tvorbě her se začal věnovat poté, co s přáteli otestoval svou do té doby nepublikovanou hru. Za skutečně dobrou považuje pouze hru, z níž mají požitek všechny věkové skupiny – starší i mladší, když při ní čas příjemně utíká a když všem dává možnost ovlivnit průběh hry.



Autor: Peter-Paul Joopen

Ilustrace: Anne Pätzke

Grafika: Maïke Schiller

Produkce: Claudia Geigenmüller

Český překlad: Lucka a Karel Endlovi

Preklad do slovenčiny: Ivana Černáková

© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Německo, www.pegasus.de.

Všechna práva vyhrazena.

Zveřejňování pravidel, herního materiálu a jednotlivých ilustrací není dovoleno bez souhlasu majitele licence.

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK s.r.o., Korunní 104/810, Praha 10

www.mindok.cz

MINDOK