

hladový KROKODÝL

hladový KROKODÍL

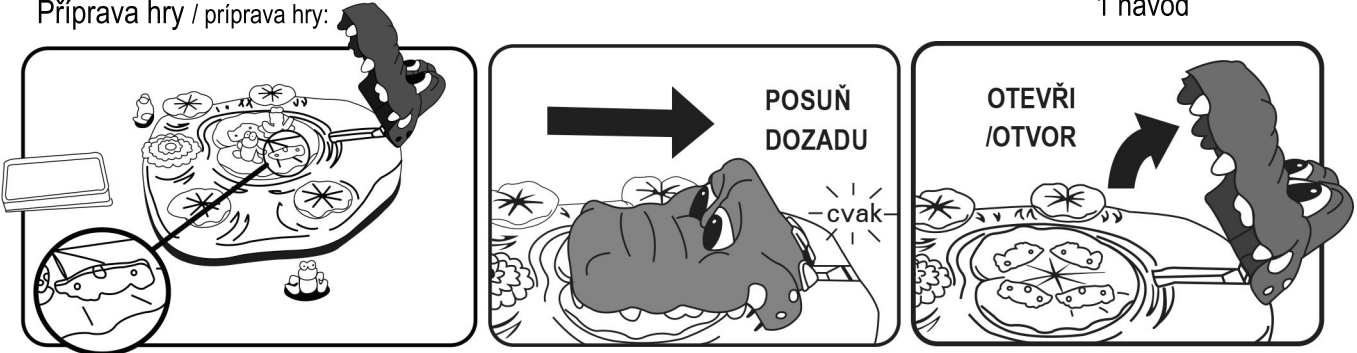
VĚK/VEK
4+



Obsahuje:

1 krokodýl/krokodíl
1 základna/základňa
4 barevní žabáci
/farební žabiaci
28 karet/kariet
1 návod

Příprava hry / príprava hry:



Cíl hry / Cieľ hry

Je čas oběda!
/ Je čas obeda!

Vyhrát je hračka! Jediné, co musíš udělat je pouze být tou úplně nejšíkovnější žabou! Hraje se na 5 kol. Ten, kdo nejvíce krát uteče krokodýlovi z tlamy se stane vítězem! Buď opatrný a nenech se sežrat!

Vyhrat' je hračka! Jediné, čo musíš urobiť je iba byť tou úplne najšíkovejšou žabou! Hrá sa na 5 kôl. Ten, kto najviac krát utečie krokodýlovi z papule sa stane víťazom! Buď opatrný a nenechaj sa zožrat!

Příprava hry / Příprava hry

Umístěte hru na pevný a stabilní povrch tak, aby se všichni hráči snadno dostali k lekninovým podstavcům. Upevněte každého žabáka na velký lekninový list ve středu hrací plochy a ujistěte se, že sedí přímo krokodýlovi pod tlamou tak, jak je znázorněno na obrázku. Hlavu připevněte za pomoci kuličky do obdélníkového otvoru na základně. Potom krokodýlovi rozevřete čelisti a posuňte ho dozadu dokud nezapadne na místo (uslyšíte cvaknutí). Zamíchejte karty a položte je lícem dolů na hromádku vedle květu lekninu.

Umiestnite hru na pevný a stabilný povrch tak, aby sa všetci hráči ľahko dostali k leknovým podstavcom. Upevnite každého žabiaka na veľký leknový hárok v strede hracej plochy a uistite sa, že sedí priamo krokodýlovi pod tlamou tak, ako je znázornené na obrázku. Hlavu pripievňte pomocou kuličky do obdĺžnikového otvoru na základni. Potom krokodýlovi roztvorte čeluste a posuňte ho dozadu kým nezapadne na miesto (budete počuť cvaknutie). Zamiešajte karty a položte ich lícom dole na kôpku vedľa kvetu lekná.

Pravidla hry / Pravidlá hry

CZ: Nejmladší hráč bude jako první ovládat krokodýla. Hráč, který ovládá krokodýla rozdává karty a sedí nejbližší květu lekninu, kterým se krokodýl spouští. Každý z ostatních hráčů sedí naproti lekninu, na který se umístí žabáci. Každý hráč si vybere jednoho barevného žabáka. Hráč s krokodýlem začíná postupně obracet karty tak, aby je mohli vidět všichni hráči. Pozorně sledujte, kteří sousedé jeho bažiny se objevují na kartách – žirafy, nosorožci, hroši atd. Jakmile se objeví karta s probuzeným krokodýlem hráč, který ovládá krokodýla stiskne bílý leknín a nastane mela!

TIP: použij jednu ruku k otáčení karet a druhou ruku ke stisknutí lekninu.

Když se objeví karta s probuzeným krokodýlem, všichni ostatní hráči se snaží co nejrychleji zasáhnout svůj leknín, aby žabáky zachránili! Pokud tvůj žabák nestihne uskočit a je chycen do krokodýlích čelistí, prohráváš kolo. Jenom pro připomenutí, pokud vidíš spícího krokodýla nebo jiná divoká zvířata z džungle, nesmíš udělat nic, co by mohlo krokodýla probudit. Pokud to uděláš, také prohráváš kolo. Pokud hráč, který ovládá krokodýla otočí kartu se spícím krokodýlem nebo jiným divokým zvířetem, nesmíš spustit krokodýla. Pokud to udělá, toto kolo se počítá, jako kdyby všichni žabáci úspěšně unikli.

A ještě jedna důležitá věc! Žádné podvádění! Žádné extra pomalé otáčení karet a žádné třepotání rukama nad podložkami nebo lekninovým květem. Měj ruce pěkně na stole, dokud nepřijde čas trefit svoji lekninovou podložku nebo bílý lekninový květ.

SK: Najmladší hráč bude ako prvý ovládať krokodíla. Hráč, ktorý ovláda krokodíla rozdáva karty a sedí najbližšie pri kvete lekná, ktorým sa krokodíl spúšťa. Ostatní hráči sedia oproti leknám, na ktoré sa umiestňujú žabiaci. Každý hráč si vyberie jedného farebného žabiaka. Hráč s krokodíлом začína postupne obracať karty tak, aby ich mohli vidieť všetci hráči. Pozorne sledujte, ktorí susedia jeho močiara sa objavujú na kartách - žirafy, nosorožce, hrochy atď. Akonáhle sa objaví karta s prebudeným krokodíлом hráč, ktorý ovláda krokodíla stlačí biele leknó a nastane mela!

TIP: použij jednu ruku k otáčeniu kariet a druhú ruku na stlačenie lekná.

Keď sa objaví karta s prebudeným krokodíлом, všetci ostatní hráči sa snažia čo najrychlejšie zasiahnuť svoje leknó, aby žabiakov zachránili! Pokiaľ tvoj žabiak nestihne uskočiť a je chytený do krokodýlích čelustí, prehrávaš kolo. Len pre pripomenutie, ak vidíš spiacieho krokodíla alebo iné divé zvieratá z džungle, nesmieš urobiť nič, čo by mohlo krokodíla prebudiť. Ak to urobíš, tiež prehrávaš kolo. Pokiaľ hráč, ktorý ovláda krokodíla otočí kartu so spiacim krokodíлом alebo iným divokým zvieratom, nesmie spustiť krokodíla. Ak to urobí, toto kolo sa počíta, ako keby všetci žabiaci úspešne unikli.

A ešte jedna dôležitá vec! Žiadne podvádzenie! Žiadne extra pomalé otáčanie kariet a žiadne trepanie rukami nad podložkami alebo leknovým kvetom. Maj ruky pekne na stole, kým nepríde čas trafiť svoju leknovú podložku alebo biely leknový kvet.

Kdo zvíťezí! / Kto zvíťazí!

Hra pokračuje 5 koly. Ten, kdo nejvíce krát úspěšně unikne před krokodýlovými čelistmi, ten vyhrává! Hráč, který zvíťezí, bude v dalším kole ovládat krokodýla.

Hra pokračuje 5 kolami. Ten, kto najviac krát úspešne unikne pred krokodýlovými čelustami, ten vyhráva! Hráč, ktorý zvíťazí, bude v ďalšom kole ovládať krokodíla.



Nech krokodýla spát!
/ Nechaj krokodíla spať!

