



SAFARI SELFIE

Jedného krásneho horúceho dňa, keď každé zo zvieratiek
hľadalo chladivý tieň, opice vymysleli, že spravia
najväčšiu selfie na svete
a zavolajú všetky zvieratká čo poznajú.

Obrovitých slonov, vysoké žirafy, pásikavé zebry,
ale aj rýchle antilopy.










Chceli však na fotke aj levov hoci sa ich báli, krásne
pestrofarebné papagáje, no a samozrejme aj bláznivé pštrosy.
Ale ako dať vedieť všetkým zvieratkám o tejto super akcii?

Nuž opice sú mršné a vedľa výborne skákať a loziť.
Rozhodli sa, že preskáču po chrbtoch zvieratiek, až na úplný
koniec savany.

No ale to by neboli opice škoricce, ak by pritom nevymysleli aj
dajakú súraž.

A teda iba tá opička, ktorá prvá preskáče po zvieratkách
okolo savany, môže tú fotku odfoťiť.

Stručný zoznam pravidiel

-  Pohyb - zvieratko = posunúť svoju figúrku na políčko s obrázkom príslušného zvieratka.
-  Na jednom políčku nemôžu byť dve figúrky. Ak sa má dať dať figúrka posunúť na už obsadené políčko, vyhodí sišiel predtým figúrku smerom dozadu na najbližšie políčko s rovnakým zvieratkom.
-  = Papagáj - žolík - reprezentuje akékoľvek zvieratko.
-  = Levie krasba - figúrka ide nad obrázok so zvieratkom na ktorom kočila leviu krasbu (tzn. na strom) a zostáva tam dokiaľ nehodí hádzatko na rovnaké zvieratko nad ktorým je.
-  = Pitros - vymenúe pozície figúrok - vašej a iného hráča.
-  Ak padne hádzatko na rozmedzíe dvoch a viac zvieratiek, hráč si vyberie ktoré zvieratko chce.
-  Levie krasba má prívitu pred pitrosom, papagájom a ostatnými zvieratkami.
-  Dva a trija hráči majú po dve figúrky. Štyria, piati a šiesti hráči majú po jednej figúrke.
-  Víťazný hod musí byť na voľnú plochu v obrázku.

Cieľ hry

V tejto hre musíte prejsť **doskú** po obrázku s fotkami zvieratiek so všetkými figúrkami (figúrkou) do cieľa **ako prvý**.



Príprava

Aj tisícročné cesty sa začínajú prvým krokom. A tým je príprava.



Najprv si potrebujete zohnať jeden predmet na hádzanie (ďalej len "hádzatko").
Môže to byť kameňok, kúsok pokrúteného alobalu alebo žokeľvek iné.
Hádzadla je dôležité na určiť pohyb v hre, preto vyberte také, čo sa kotúľa čo
najľahodnejšie.



(Dajte určiť vodič aký najľahodnejší predmet ste použili ako hádzadla.)

Samozejmne, dôležitá je aj veľkosť hádzadla. Správnu veľkosť si skontrolujete podľa špeciálneho políčka na triičku.
Je to štartové políčko s dvoma opičkami.
Hádzatko nesmie presiahnuť veľkosť obdĺžniku.

priestor na zmeranie hádzatka



Farbové vyznačenie



Druhý krok je **príprava figúrok**. Pevníšte si trochu svoju fantáziu a improvizatívnu schopnosť. To hlavné, čo musíte pri "výrobe" figúrok dodržať, je, aby boli od seba ľahko rozpoznateľné a nemýlili ste sa pri hre.

Reprezentujú predsa vás.

Ich veľkosť by mala byť adekvátna postupovým políčkam na hracej ploche.
Optimálne je, ak je figúrka veľká ako otvárací dielik plechovky od nápoja alebo škrupinka z pistácie.



Tu sa nebojte popustiť uzdu fantázií a vymyslite si také figúrky, na ktoré budete hrdí a budú vás výborne reprezentovať.

Pozor! Pri hre dvoch a troch hráčov má každý hráč dve figúrky. Tak to pres-
tredie nedovoľuje (ste na pišti alebo uprostred ocednu), hru si bez problémov
zohráte prakticky s čímkolivkom.

(napríklad vrochnáčik, káček škrupinky, mimos a pod...)

Ak sa vám podarilo vymyslieť názov originálneho pandáčika, tak nám určite
pošlite fotku :)

Tretí krok je **príprava hracej plochy**. Tričko s hrav položíte na rovnú plochu
(udupaná zem, náška trávy, karimatka a pod.)

Ak tričko položíte obrázkom nadol, tak hra okamžite končí a všetci prehrávajú. 😊

Ak bude obrázok na vrchnej strane, môžete pokračovať v príprave. Posledný
krok pred samotnou hrou je umiestnenie pandáčikov vedľa polička štart/cieľ
mimo hracej plochy. A to je všetko.

Hra môže začať.

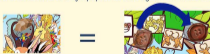


Rozšírený popis pravidiel

posúvať sa v hre je veľmi jednoduché. Všetko záleží od zvieratiek, na ktoré sa
vám podarí hodiť hádzetko.



Ak hodíte napríklad na slonika, tak sa posuniete so svojím pandáčikom na
najbližší obrázok slona. A to aj v prípade ak máte figúrku ešte mimo hru.



Ak na príslušnom poličku už stojí iná figúrka, vyhodíte ju smerom dozadu na
zvieratko rovnakého druhu, na akom stála. Ak sa už také zvieratko medzi
figúrkou a štartom nenachádza, tak ide figúrka mimo hru (vedľa polička štart)

Čo v prípade, že hádzatko padne na rozmedzí farieb a bude medzi dvomi či tromi zvieratkami? Vtedy si hráč zo hádzadla hodí, vyberie ktorúkoľvek zo zvieratiek, ktorých sa hádzatko dotýka a posunie sa na obrázok príslušného zvieratka.

Príklad: hodíte hádzatko a ono prekoná žirafu, zebra a antilopu. Vyberte si to zvieratko ktoré vás posunie najďalej alebo je inak výhodné.

- napríklad dvojskok.



Papagáj

Papagáj dokáže imitovať akékoľvek zvieratko a tak keď voďe hádzatko dopadne hociktorej časťou na papagája môžete sa posunúť na hociktoré najbližšie zvieratko.



Leví kroska

Lev dokáže zastrašiť každé zviera a tak keď hodíte hádzatko na leva tak on odloží vaše opičku na strom. Znamená to že musíte posunúť svoju figúrku nad okraj fotografie zvieratka na ktorom sa nachádzate.

Keď sa hociktorá časť hádzadla dotkne leva, musíte ho hrať.

(Nemôžete si vtedy vybrať papagája, pštrosa či iné zvieratko.)



A ostávate s figúrkou mimo kruh dokiaľ sa vám nepodariť hodiť hádzatko na rovnaké zvieratko nad ktorým ste vylození na strome.

(V našom prípade je hráč nad obrázkom zebry a tak sa do hry dostane ak hodí hádzatko na zebra).

Pštrosy

Pštrosy sú bláznivé a keď na ne opička vyskočí behajú sem a tam až sa popletú a opičky ani nevedia ktorá bola ľava. A to znamená jednoducho. Môžete si vybrať s ktorou figúrkou si vymeníte miesta.

Upozornenie! Je to povinné. Musíte sa vymeniť aj keď vám to práve nechce.

Nevymieňate sa s hráčkom ktorý ešte nieje v hre alebo je na strome pred ľavou.



Ak je políčka so zvieratkom zdvojená, a sú na ňom dve rovnaké zvieratké môžete okamžite hádzať znovu. (tov. dvojskok)

Neplatí to však ak vás na to políčko vyhodia alebo ste na neho zostúpili z ľavej hrazby

Keď hráte dvaja či traja hráči máte každý dve figúrky. Môžete si vždy vybrať s ktorou potiahnete ale do cieľa musíte prísť s oboma. (Ak sa rozhodnete že budete hrať s viac ako dvoma figúrkami musíte prísť do cieľa so všetkými.)

Základné pravidlo - Na jednom políčku/mieste nemôžu byť dve figúrky naraz.

Ak sú všetky figúrky na strome pred ľavou hrazbou, hra nakončí jednoducho pokračujete v snahe dostať sa späť do hry.

Koniec hry

Hru vyhrá ten hráč ktorý je na políčku pred cieľom (obdĺžnik s dvoma opičkami) A hádzatko hodí tak, že sa dotkne novej plochy vo vnútri hracej plochy.

(obľaby alebo aj krikov)

Znamená to, že si opička našla miesto na selfie fotke.



Špeciálne situácie

- ☞ Ak sa nejaká figúrka ocitla na strome pri úteku od ľava a druhá figúrka sa dostane na poľičku pod ňou, môže tam byť, pokiaľ sa figúrka zo stromu nedostane znovu do hry. Ak tam je druhá figúrka aj pri jej návrate tak bude vyhodnená na poľičku rovnakého zvieratka na ktorom bola vyhodnená. V opačnom prípade ak sa druhá figúrka chce ukryť pred ľavom na rovnakom mieste ako figúrka čo tam už je tak figúrka čo sa ide ukryť, posunie figúrku čo tam bola na strom nad také isté zvieratko nad ktorým bola ukrytá. (Je to také isté ako klasické vyhodenie, ale figúrka ostáva na strome.)
- ☞ Ak vaša hádzatka skončí na ľavke zvieratka (poľičku) ráta sa to akoby ste hodili na dané zvieratko na hracom poli a posúvate svoju figúrku na najbližšie poľičku s daným zvieratkom.
- ☞ Ak hodíte hádzatku mimo hraciu plochu strácate ťah a ide ďalej hráč. (nehádzate znovu).
- ☞ Ak hádzatko dopadne na hraciu plochu tak, že svojím tvarom zasahuje do niektorého zvieratka, ale neleží na ňom (niektorá jeho časť je **vyklenutá** vo vzdušnom priestore **NAD** tým zvieratkom), nemôžete si toto zvieratko vybrať.
- ☞ Hráč musí vyhodiť aj svoju vlastnú figúrku ak so svojou druhou figúrkou príde na to isté poľičko.
- ☞ Ak hádzatko dopadne na obrázok opičiek (ži už štart alebo dole v nápis) môže ísť znovu. (voľiteľné pravidlo)



Pokročilé pravidlá

Ak ste hru zvládli natoľko, že si je pre vás príliš ľahká, môžete si ju sťažiť. Máme pre vás zopár tipov na úpravu pravidiel!

- ☞ Iba ten hráč ktorý hodí hádzatku na papagája, vyhrá hru.
- ☞ Keď sú všetky figúrky všetkých hráčov na strome pred ľavou hrobkou, musíte začať odznovu.
- ☞ Ak hodíte hádzatku tak, že sa dotýka viacerých zvieratiek naraz, musíte si vybrať to ktoré ku vašej figúrke najbližšie.
- ☞ Napadlo vám ešte nejaké prísné pravidlo? Určite nám ten nápad napíšte do e-mailu. (e-mailová adresa je na poslednej strane.)



Kategorizácia hry

Vek: 6-99

Typ: Luck-based game with some skill

Čas: 15-45 minutes

Počet hráčov: 2-6 optimum, viac je na vašej dohode

ndročnosť na figúrky: 5-7 malých predmetov

Ŕbiažnosť hry: veľmi ľahká



Ďalšie hry na tričku:



Copyright: WearGames s.r.o.
 Autor kresby: Klaudia Bulantová
 Dizajn hry: WearGames®
 e-mail: safariselfie@wear-games.com

