

Pravidla k deskové hře

ABECEDOU na přírodou

Hra obsahuje herní plán a bonusové kartičky s třemi úkoly ke každému písmenu abecedy. Cílem hry je dostat svoji figurku nejrychleji ze startu do cíle. Kdo je první v cíli, ten vyhrává. Před začátkem hry se zamíchají bonusové kartičky a balíček se dá vedle herního plánu písmeny dolů. Hráči si nachystají papír a tužku.

Házet kostkou začíná nejmladší účastník hry (případně může každý hráč hodit kostkou a ten s nejvyšší hosenou hodnotou na kostce začíná). Od něho se jde po směru hodinových ručiček. Padne-li hráči na kostce šestka, hází ještě jednou. Pokud se hráč dostane na stejné políčko některého z jiných hráčů, zůstávají oba na stejném políčku (nevyhazuje se a nevrací se na start).

Na herním poli jsou speciální políčka:



Mřížka:

Pokud se hráč dostane na toto políčko, vybere si číslo od jedné do tří a řekne ho nahlas. Hráč po jeho levici sejme jednu bonusovou kartičku a přečte úkol, který se skrývá pod daným číslem. A jde se plnit! *Tip na vylepšení: Využijte časomíru (přesýpací hodiny, stopky) a určete si předem časový limit na splnění úkolů podle jejich obtížnosti a vyspělosti či schopností hráčů.*



Spirálka:

Stoupne-li hráč figurkou na toto pole, může využít zkratku. Ostatní hráči, kteří spirálku minuli, musí jít delší trasou.



Šipka:

Stoupne-li hráč na políčko, od kterého vede šipka, přesouvá se tím směrem na políčko, na které šipka ukazuje.



Stop:

Stoupne-li hráč na políčko, jedno kolo nehraje.

Políčka zvířata:

- | | | |
|----------|--|--|
| zajíc: | | zajíc pádí rychle vpřed, posuň se o polí pět |
| srnec: | | srnec se tě právě leká, zlobí se a při tom beká, kolo tě nenechá jít, musíš jen tak stát a být |
| čáp: | | čáp, ten dělá velké kroky, pomůže ti o dva skoky |
| ježek: | | ježek už chce jenom spát, nemůžeš teď kolo hrát |
| liška: | | chytrá liška ráda hrátky, o pět polí dá tě zpátky |
| divočák: | | o čtyři pole couvej zpět, nech divočáka utéct hned |
| kapr: | | ryby v řece hbitě plují, o další hod tě posunují |
| zmije: | | kdo potká zmiji, kolo nehází a čeká, až se odplazí |
| sojka: | | sojka hlásí – už se blíží, o tři pole ti to ztíží |

Hra je určena dětem od 7 let vzhledem k nutnosti čtení.

Pokud je mezi hráči nějaký mladší účastník, pro něhož by mohly být nějaké úkoly pod písmeny z bonusových kartiček obtížné, může mu hráč po levici vybrat ze tří úkolů ten nejsnadnější, případně vzít další kartičku a vybrat z ní. Anebo vymyslet úplně nový originální úkol.

Varianta pro mladší hráče (3–6 let):

Bonusová políčka nemají žádný význam nebo může dospělý hráč vymýšlet dětem různé úkoly, které dokáží zvládnout (např. pohybové výzvy).