



CZ

Habermas-hra 4973

# Zvířecí pyramida: A jsme zpět!



**HABA**<sup>®</sup>

# Zvířecí pyramida: A jsme zpět!

Rozviklaná rotující stavěcí hra pro 2 až 4 hráče ve věku 5 – 99 let.

**Autoři:** Klaus Miltenberger, Kristin Múckel

**Ilustrace:** Michael Bayer

**Délka hry:** 15 - 20 minut

Krokodýl by si nejradyji udělal výlet sám na vlastní pěst a jen tak si plul na kmeni stromu napříč oceánem. To se mu ale asi nepodaří. Ostatní zvířátka totiž chtějí plout s ním a tlačí se jedno přes druhé, aby mu mohla vylézt na záda. A jakmile se tam dostanou, musí se pevně držet, neboť cesta bude neklidná a bouřlivá, a spadnout do vody není žádná legrace, protože kolem plují hladoví žraloci.

## obsah

- 1 hrací deska
  - 1 otáčecí disk
  - 22 dřevěných zvířátek
  - 1 žraločí ploutev
  - 1 hrací kostka se symboly
  - 1 malý dřevěný disk rovný
  - 1 malý dřevěný disk vypouklý
- Návod ke hře



## Myšlenka hry

Krokodýl stojí na otáčecím disku. Společně skládáte na jeho zádech pyramidu ze zvířátek. Po každém úspěšném přiložení musíte diskem otočit. Ale pozor, žádné zvířátko nesmí z krokodýlových zad spadnout. Také nezapomeňte napodobit zvíře, okolo kterého plave žralok, jinak vám bude toto zvíře přidáno do vaší skupinky zvířat. Cílem hry je být prvním, kdo se zbaví všech svých zvířátek.

## **Příprava hry**

Ke hře budete potřebovat: hrací desku, otáčecí disk s obrázkem kmenu, malý dřevěný disk rovný, figurku krokodýla a žraločí ploutev. Nejdříve umístíte malý rovný dřevěný disk do otvoru ve středu hrací desky a na něj položíte otáčecí disk s obrázkem kmenu tak, aby šipka disku neukazovala na žádnou bójku na hrací desce. Na kmen otáčecího disku postavte figurku krokodýla a do otáčecího disku vložte žraločí ploutev tak, aby žralok plaval ve směru hodinových ručiček.

Připravte si hrací kostku a dřevěná zvířátka. Malý vypouklý dřevěný disk nebudete v této variantě hry potřebovat a můžete ho zatím schovat do krabice.

## **Jak hrát**

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Ten kdo, v poslední době plul na voru, může začít. Cože? Nikdo? Pak tedy začíná nejmladší hráč a vybere si jakékoliv zvířátko a postaví jej před sebe. Potom se v rozebírání zvířátek střídají všichni hráči ve směru hodinových ručiček, dokud nejsou všechna zvířátka rozdělena podle následujícího klíče. Pokud hrají jen dva hráči, vezme si každý jen 9 zvířat. Pokud hrají hráči tři, vezme si každý 7 zvířat a pokud hrají čtyři hráči, vezme si každý zvířat 5. Ostatní zvířátka jsou v krabici připravená k použití.

## **Když na vás ve hře přijde řada, budete provádět tyto úkony v následujícím pořadí:**

1. Hodíte kostkou.
2. Položíte jedno ze svých zvířat na pyramidu na zádech krokodýla.
3. Po každém úspěšném pokusu otočíte otočným diskem ve směru hodinových ručiček směrem k další bójce. Pokaždé, když šipka mine nějaké zvíře mezi bójkami, musíte napodobit jeho hlas. Je to zvíře, okolo kterého plave žralok

Nyní již můžete začít a první hráč hodí kostkou.

## Co padlo na kostce?



### Dvě tečky:

Můžete přiložit na pyramidu dvě z vašich zvířat.



### Otazník:

Ostatní hráči rozhodnou, které z vašich zvířat máte přiložit na pyramidu.



### Ruka:

Vezměte jedno ze svých zvířat a předejte ho jinému hráči. Tento hráč nyní musí zvíře přiložit na pyramidu.

**Nezapomeňte:** Hráč, který přikládal zvíře, musí otočit otočným diskem o jednu bóji a přitom napodobit hlas zvířete, které žralok mĳí. Kdo na toto zapomene, dostane jedno zvíře z krabice a musí si jej přidat ke svým zvířatům. Není-li v krabici žádné zvíře, měl tento hráč štěstĳ a žádné zvíře nedostane.



### Dvě bóje:

Přiložíte jedno zvíře na pyramidu a otočíte diskem o dvě bóje.



### Šipka:

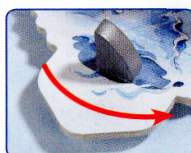
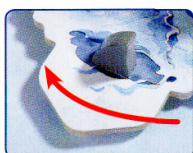
Musíte otočit otočným diskem o celý kruh o 360°. Abyste si lépe pamatovali, kde jste začali diskem otáčĳt, můžete si k počáteční bóji postavit hrací kostku.

**Nezapomeňte:** Při otáčení disku musíte napodobovat hlasy všech zvířat, které žralok mĳí.



### Žraločí ploutev:

Otočte žraločí ploutev. Žralok nyní poplave v opačném směru a diskem budete otáčĳt proti směru hodinových ručiček.



### **Důležitá příkladací pravidla:**

- Zvířata, která přikládáte na krokodýla, nebo na pyramidu na jeho zádech, se nesmějí dotýkat otočného disku.
- Při přikládání můžete používat jen jednu ruku.

### **Zřícení pyramidy zvířat!**

Pokud v průběhu tahu některé ze zvířat z pyramidy spadne, nebo se pyramida zhroutí, je tah tohoto hráče okamžitě u konce.

- Pokud spadne jedno, nebo dvě zvířata, musí si je hráč, který to způsobil, vzít a přidat je do své skupiny zvířat.
- Spadne-li více než dvě zvířata, nebo se zhroutí celá pyramida, vezme si hráč, který to způsobil dvě zvířata a ostatní zvířata přidá do krabice k dalšímu použití. Spadne-li i krokodýl, dejte ho zpět na jeho místo na kládě.
- Spadnou li zvířata nebo pyramida bez zásahu některého z hráčů, dají se zvířata k dalšímu použití do krabice a je-li to potřeba, vrátí se krokodýl na své místo na kládě.

### **Konec hry**

Hra končí, jakmile se některý hráč zbavil všech svých zvířat. Tento hráč se stává vítězem hry.

### **Vratká varianta pro profesionály**

Místo malého rovného dřevěného disku, použijeme disk vypouklý. Nyní je otočný disk mnohem vratší a hra daleko obtížnější.