

PEPPA PIG

CS

Hra pro: 2–4 hráče, **Věk:** 4–99 let, **Délka hry:** 20 minut

Hra obsahuje: 40 žetonů s zvířátky, 8 žetonů s hračkami, 4 herní plány hřiště, 1 herní plán s domečky, 1 barevnou kostku

Prasátko Pepina si vyšla se svými kamarády hrát na dětské hřiště. Pospěšte si za nimi a užijte si spoustu zábavy u poznávání roztomilých zvířátek, jejich zvuků a barev. Během dovádění na prolézačkách si společně s Pepinou procvičíte postřeh a kombinační dovednosti.

CÍL HRY

Nasbírat 8 různých zvířátek, pohrát si s nimi na hřišti a bezpečně je umístit domů k rodičům jako první.

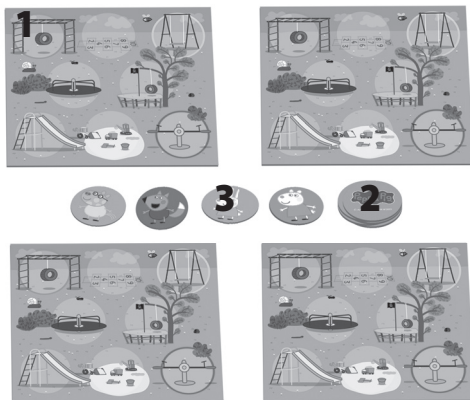
Hra je rozdělena na dvě části. V první se děti snaží své hřiště zaplnit různými zvířátky a v druhé jdou zvířátka domů za rodiči.

PŘÍPRAVA 1. ČÁSTI HRY

Před první hrou opatrně vyloupejte všechny žetony z předseknutých mřížek. Připravte hřiště (1) pro každého hráče, na které si bude vykládat svoje zvířátka. Vyndejte žetony zvířátek, zamíchejte je a dejte na hromádku rubem vzhůru (2). Ostatní komponenty dejte zatím stranou.

PRŮBĚH 1. ČÁSTI HRY: ZVÍŘÁTKA JDOU NA HŘIŠTĚ

Vyložte na střed stolu tolik zvířátek, kolik je hráčů a najednou je otočte lícem vzhůru (3).



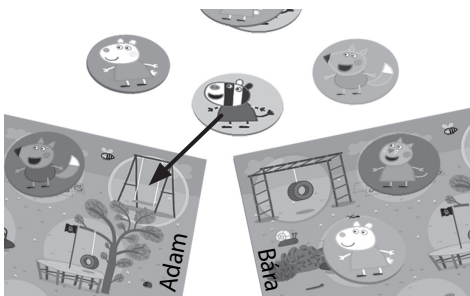
Nyní si **všichni hráči současně** berou zvířátka. Každý hráč si smí vzít jen jedno zvířátko. Zvířátko si každý hráč umístí na své hřiště na jednu z volných atrakcí, při čemž platí dvě důležitá pravidla:

- 1) Na jednom hřišti nesmí být stejné zvířátko dvakrát.**
- 2) Na některých atrakcích je daná barva pozadí zvířátka.**

Příklad:

Adam už má lišku na růžovém pozadí, lišku na žlutém pozadí si už tedy vzít nemůže. Může si vzít ovečku nebo zebra a dát je na volnou pirátskou prolézačku. Všimne si ale, že má volnou houpačku, kam bude potřeba dát zvířátko na modrém pozadí. Zebra na modrém pozadí je jasná volba! Pirátská prolézačka mu zůstane volná do dalšího kola.

Bára už má ovečku a kočku a poslední volné místo na hřišti – strom s houpačí pneumatikou. Tam patří jen zvířátko na zeleném pozadí. Z nabízených karet je zelený žeton jen s ovečkou. Ale tu už Bára má! V tomto kole si Bára nevezme ani jedno nové zvířátko.



Zvířátka, která si nikdo nevezme, dejte dospod hromádky. Otočte další zvířátka a pokračujte stejným způsobem tak dlouho, dokud jeden z hráčů nebude mít svoje hřiště plné. Následně přijde čas se vrátit z hřiště domů a začíná druhá část hry.

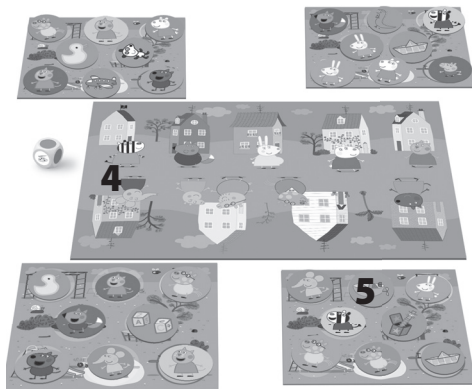
TIPY A POZNÁMKY

Dejte si pozor, abyste včas zaplnili políčka s danou barvou, jinak může nastat problém získat ke konci správné zvířátko.

Pepina a Tomík jsou sice oba prasátka a mají společný domeček, ale jsou to stále různá zvířátka. Na jednom hřišti tedy mohou být žetony jak s Tomíkem, tak i s Pepinou.

PŘÍPRAVA 2. ČÁSTI HRY

Doprostřed stolu položte herní plán s domečky (4) a vezměte si barevnou kostku. Volná místa na hřištích doplňte žetony s hračkami (5). Když vám dojdou žetony s hračkami, můžete použít nevyužitá zvířátka položená rubem nahoru. Ostatní žetony dejte stranou.



PRŮBĚH 2. ČÁSTI HRY - ZVÍŘÁTKA JDOU DOMŮ

Začíná hráč, který umí nejlépe chrochtat nebo ten nejmladší. Hráči se v hodů kostkou pravidelně střídají ve směru hodinových ručiček. Hod kostky určí jednu barvu, která platí pro všechny hráče. Každý hráč si vybere jedno zvířátko na pozadí hozené barvy, které volají rodiče domů. Toto zvířátko se rozloučí s ostatními

na hřišti a jde domů. Tzn., že hráč napodobí zvuk loučícího se zvířátka („chrocht“, „ňaf“ apod. viz Přehled zvířátek dále) a položí ho na správný domeček.

- Nemá-li hráč už zvířátko s pozadím této barvy, nejde domů žádné jeho zvířátko.

- Padne-li na kostce obrázek palety, může si každý hráč odstranit jakékoli zvířátko nebo hračku (hračku lze uklidit pouze tímto způsobem). - Padne-li na kostce obrázek sluníčka, tak pouze hráč, který hodil kostkou, provede nějakou aktivitu (např. zatleská, obejmě spoluhráče, oběhne stůl, zazpívá písničku, udělá 5 dřepů atd.) a následně může uklidit libovolné zvířátko či hračku z hřiště domů.

PŘEHLED ZVÍŘÁTEK

Slonice Emily TRÁÁÁ! TRADÁÁ!

Zebra Zoe FRRRK!

Ovečka Zuzka BĚĚĚ!

Kočka Máňa MŇAU!

Poník Pěta ÍHAHÁ!

Zajíc Rebeca PÍSK! KVÍK! KVÍÍ!

Prasátko Tomík CHROCHT! KVÍK!

Prasátko Pepina CHROCHT! KVÍK!

Liška Ferda ŃAF! ŃAF!

Pes Danny ŃAF! ŃAF!

KONEC HRY

Hráč, který má jako první prázdné hřiště, vyhrává. Je-li hráčů více, vyhrávají společně.



© ABD Ltd/Ent. One UK td 2003



PEPPA PIG

SK

Hra pre: 2–4 hráčov, **Vek:** 4–99 rokov, **Dĺžka hry:** 20 minút

Hra obsahuje: 40 žetónov so zvieratkami, 8 žetónov s hračkami, 4 herné plány ihriska, 1 herný plán s domčekmi, 1 farebnú kocku

Prasiatko Pepina si vyšla hrať sa na detské ihrisko so svojimi kamarátmi. Poponáhľajte sa za nimi a užite si veľa zábavy pri poznávaní roztomilých zvieratiek, ich zvukov a farieb. Počas vyvádzania na preliezkach si spoločne s Pepinou precvičíte postreh a kombinačné schopnosti.

CIEL HRY

Nazbierať 8 rôznych zvieratiek, pohrať sa s nimi na ihrisku a bezpečne ich umiestniť domov k rodičom ako prvý.

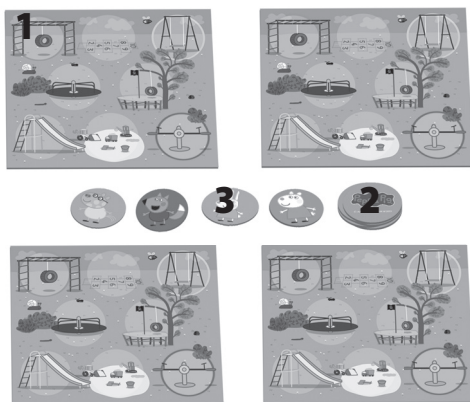
Hra je rozdelená na dve časti. V prvej sa deti snažia svoje ihrisko zaplniť rôznymi zvieratkami a v druhej idú zvieratka domov za rodičmi.

PRÍPRAVA 1. ČASTI HRY

Pred prvou hrou opatrne vylúpnite všetky žetóny z predseknutých mriežok. Pripravte ihrisko (1) pre každého hráča, na ktoré si bude vykladať svoje zvieratká. Vyberte žetóny zvieratiek, zamiešajte ich a dajte na kôpku rubom nahor (2). Ostatné komponenty dajte zatiaľ bokom.

PRIEBEH 1. ČASTI HRY: ZVIERATKÁ IDÚ NA IHRISKO

Vyložte na stred stola toľko zvieratiek, koľko je hráčov a naraz ich otočte lícom nahor (3).



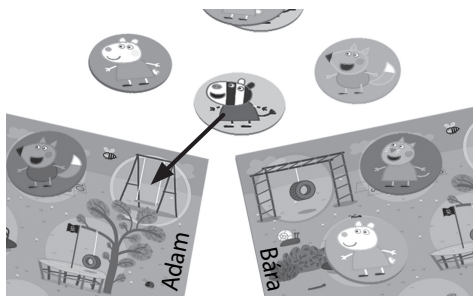
Teraz si **všetci hráči súčasne** berú zvieratká. Každý hráč si smie vziať len jedno zvieratko. Zvieratko si každý hráč umiestni na svoje ihrisko na jednu z voľných atrakcií, pričom platia dve dôležité pravidlá:

- 1) Na jednom ihrisku nesmie byť rovnaké zvieratko dvakrát.**
- 2) Na niektorých atrakciách je daná farba pozadia zvieratka.**

Príklad:

Adam už má líšku na ružovom pozadí, líšku na žltom pozadí si už teda vziať nemôže. Môže si vziať ovečku alebo zebra a dať ich na voľnú pirátsku preliezku. Všimne si ale že má voľnú hojdačku kam bude treba dať zvieratko na modrom pozadí. Zebra na modrom pozadí je jasná voľba! Pirátska preliezka zostane voľná do ďalšieho kola.

Bára už má ovečku a mačku a posledné voľné miesto na ihrisku - strom s hojdacou pneumatikou. Tam patrí len zvieratko na zelenom pozadí. Z ponúkaných kariet je zelený žetón len s ovečkou. Ale tu už Bára má! V tomto kole si Bára nevezme ani jedno nové zvieratko.



Zvieratká, ktoré si nikto nevezme, dajte naspo-
dok kôpky. Otočte ďalšie zvieratká a pokračujte
rovnakým spôsobom tak dlho, kým jeden z hrá-
čov nebude mať svoje ihrisko plné. Následne
príde čas sa vrátiť z ihriska domov a začína dru-
há časť hry.

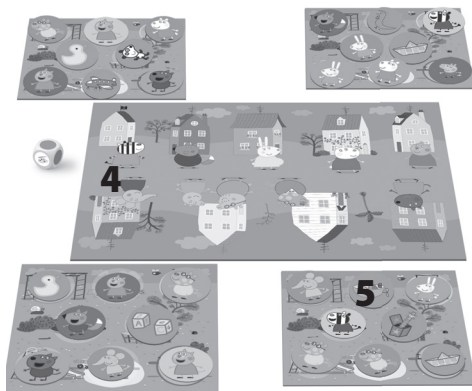
TIPY A POZNÁMKY

Dajte si pozor, aby ste včas zaplnili políčka s da-
nou farbou, inak môže nastať problém získať ku
koncu správne zvieratko.

Pepina a Tomík sú síce obaja prasiatka a majú
spoločný domček, ale sú to stále rôzne zvierat-
ká. Na jednom ihrisku teda môžu byť žetóny tak
s Tomíkom, tak i s Pepinou.

PRÍPRAVA 2. ČASTI HRY

Doprostred stola položte herný plán s domček-
mi (4) a vezmite si farebnú kocku. Voľné miesta
na ihriskách doplňte žetónmi s hračkami (5).
Keď vám dôjdu žetóny s hračkami, môžete po-
užiť nevyužitú zvieratka položené rubom hore.
Ostatné žetóny dajte bokom.



PRIEBEH 2. ČASTI HRY - ZVIERATKÁ IDÚ DOMOV

Začína hráč, ktorý vie najlepšie chrochtať alebo
ten najmladší. Hráči sa v hode kockou prave-
dne striedajú v smere hodinových ručičiek. Hod
kocky určí jednu farbu, ktorá platí pre všetkých
hráčov. Každý hráč si vyberie jedno zvieratko
na pozadí hodenej farby, ktoré volajú rodičia
domov. Toto zvieratko sa rozlúči s ostatnými
na ihrisku a ide domov. Tzn., že hráč napodob-

ní zvuk lúčiaceho sa zvieratká („chrocht“, „ňaf“
apod. pozri Prehľad zvieratiek ďalej) a položia
ho na správny domček.

- Ak nemá hráč už zvieratko s pozadím tejto
farby, nejde domov žiadne jeho zvieratko.

- Ak padne na kocke obrázok palety, môže si
každý hráč odstrániť akékoľvek zvieratko alebo
hračku (hračku možno upratať iba týmto spô-
sobom).

- Ak padne na kocke obrázok slniečka, tak len
hráč, ktorý hodil kockou, vykoná nejakú aktivi-
tu (napr. zatlieska, objíme spoluhráča, obehne
stôl, zaspieva pesničku, urobí 5 drepov atď.)
A následne môže upratať ľubovoľné zvieratko
či hračku z ihriska domov.

PREHLAD ZVIERATIEK

Slonica Emily TRÁÁÁ! TRADÁÁ!

Zebra Zoe FRRRK!

Ovečka Zuzka BÉÉÉ!

Mačička Máňa MŇAU!

Poník Peťo ÍHAHÁ!

Zajac Rebeca PÍSK! KVÍK! KVÍÍ!

Prasiatko Tomík CHROCHT! KVÍK!

Prasiatko Pepina CHROCHT! KVÍK!

Líška Ferda ŇAF! ŇAF!

Pes Danny ŇAF! ŇAF!

KONIEC HRY

Hráč, ktorý má ako prvý prázdne ihrisko, vy-
hráva. Ak je hráčov viac, vyhrávajú spoločne.

Autor: Jakub A. Těšínský

Dino Toys

K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz



97720391