

# Sněží, sněží

(DJ08492)



od 5 do 10 let



2-5 hráčů



15 minut



Hrací deska (složená ze 4 dílů jako puzzle), 12 karet ledových ker, 4 sněhuláci složení ze 3 částí, kostka



Čtyři kamarádi – sněhuláci chtějí přejít řeku. Musejí jít přes malé ledové kry, které však tají... Úkolem hráčů je společně dovést všechny sněhuláky na druhou stranu řeky dřívě, než kry roztají.



## Příprava na hru

Sestavte hrací desku a položte ji doprostřed mezi hráče. Umístěte 12 karet ledových ker na 12 políček řeky. Sestavte sněhuláky a postavte je na 4 políčka jednoho břehu.



x1



x4



x12



x1



## Průběh hry

Začíná nejmladší hráč, poté se hraje po směru hodinových ručiček. Hráč hodí kostku:

→ Padne 2, 3, 4 nebo 5:

Hráč posune sněhuláky. Ti se však neposouvají vcelku, ale po částech. Každá část každého sněhuláka stojí jeden přesunový bod. Jedna tečka na kostce odpovídá přesunu jedné části sněhuláka o jedno políčko. Pohyby jsou možné dopředu nebo do strany, nikoliv však diagonálně.

- **Od břehu k ledovým krám v řece:** nejprve je nutné od břehu ke krám přemístit hlavu, pak prostřední část, a nakonec spodní část sněhuláka.

- **Od kry ke kře:** hráči mohou, jakmile se dostanou na kry, přesouvat na další kry jakoukoliv část sněhuláka.
- **Z kry na protější břeh:** na závěr přesunu je nutné přesouvat části sněhuláků v opačném pořadí než na začátku: nejprve spodní díl, pak prostřední díl a nakonec hlavu.

Od okamžiku, kdy je sněhulák celý na protějším břehu, je možné ho přesouvat do stran. V tomto případě je cena přesunu nižší: přesun celého sněhuláka stojí pouze jednu tečku kostky.

*Pozn.: na jedné kře se může nacházet více částí sněhuláka.*

→ **Slunce:**

Způsobuje tání ledu. Padne-li na kostce obrázek slunce, hráč musí z hrací desky stáhnout jednu kartu ledové kry podle svého výběru. Sněhuláci ji již nebudou moci pro své přesuny využít.

*Pozn.: Nelze stáhnout kartu ledové kry, na které leží část jednoho ze sněhuláků. Jsou-li všechny ledové kry obsazeny, neděje se nic.*

Na zadní straně karet ledových ker se nacházejí symboly (knoflík, mrkev nebo čepice): pokud odhalíte 3 stejné symboly, může jeden celý sněhulák udělat jeden krok kupředu. Po dokončení tahu začíná hrát další hráč.

**Konec hry:**

Hra končí ve chvíli, kdy jsou všichni sněhuláci na protějším břehu.

Všichni hráči vyhráli! GRATULUJEME!

Hra končí neúspěchem, dojde-li ke stažení příliš mnoho karet s ledovými krami a sněhuláci již nemohou najít cestu na protější břeh! V tom případě prohráli všichni hráči. ŠKODA!

Musíte zkusit si hru zahrát znovu!

*Autor hry: Danna Banki*