

Skokani

PRAVIDLA HRY

CZ

Herní materiál

- 1 rybník (herní plán) s 31 lekníny a zvýrazněnými 6 startovními a cílovými body na okraji plánu
- 1 ryba
- 6 žabích rodin v různých barvách, každá rodina se skládá ze 2 velkých a 3 malých žab

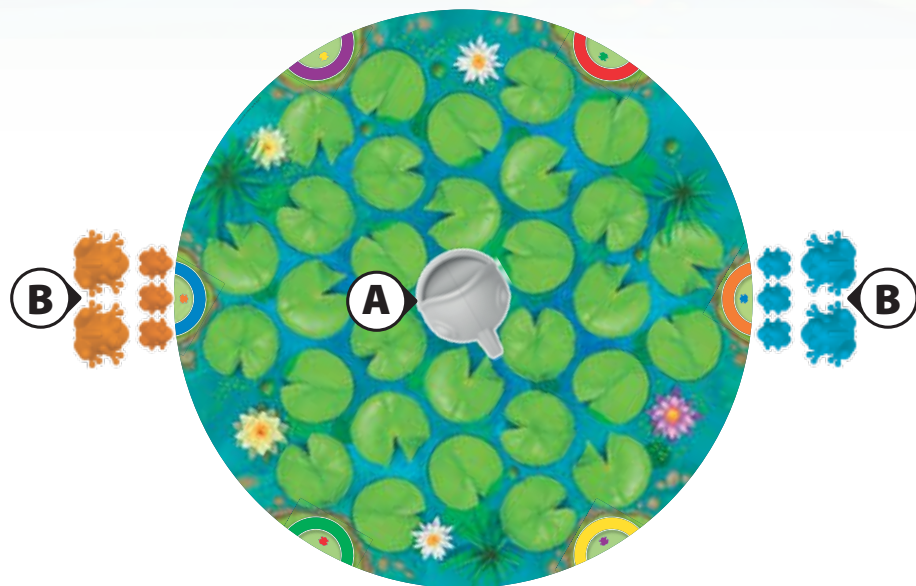
Příprava hry

- Umístěte herní plán doprostřed stolu.
- Umístěte rybu (A) doprostřed rybníka.
- Umístěte žabí rodiny (B), jednu pro každého hráče, vedle herního plánu k jejich startovním okrajům:

- Startovní okraj každé žabí rodiny je označen symbolem žáby v příslušné barvě.



- Cílový okraj je vždy naproti startovnímu okraji a je označen obloučkem ve stejné barvě.



Poznámka: Počáteční rozložení se bude lišit v závislosti na počtu hráčů. Barvy žabích rodin ve hře vyberte podle těchto nákrešů:



Cíl hry

První hráč, který dostane celou svou žabí rodinu přes rybník a svůj cílový okraj, se stane vítězem hry. Dejte si ale pozor na rybu!

Hru **Skokani** lze hrát ve dvou úrovních obtížnosti – **JUNIOR** nebo **EXPERT**. Obtížnost vyberte dle zkušeností a/nebo věku hráčů.

JUNIOR: PRAVIDLA HRY

Jak se hraje

Počíná nejmladším hráčem a poté dále po směru hodinových ručiček se hráči střídají na tazích. Ve svém tahu vždy provedete pohyb jednou žabou své barvy. Můžete pohnout žabou u startovního okraje nebo žabou na rybníku. Jakmile žába vstoupí na rybník, může z něj odejít pouze přes svůj cílový okraj, kromě případů, kdy ji ryba vrátí na startovní okraj (viz „Pohyb ryby“ dále). Jakmile žába opustí rybník přes cílový okraj, už do něj nemůže znovu vstoupit.

Pohyb žáby

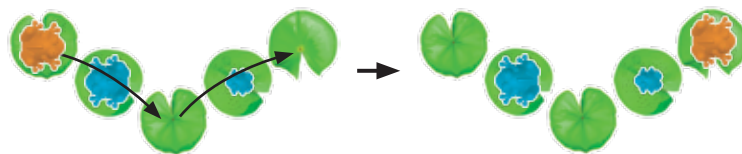
Žáby se pohybují skákáním na prázdné lekníny.

Počet skoků závisí na velikosti žáby:

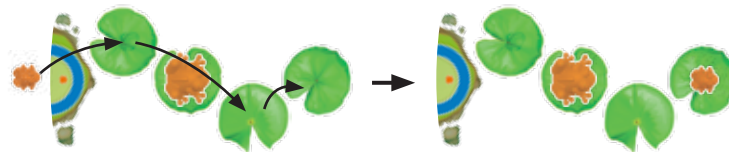
- Velká žába může skočit 1 nebo 2krát.
- Malá žába může skočit 1, 2 nebo 3krát.

Můžete kombinovat dva různé **typy skoků**, dokud nedosáhnete maximálního počtu skoků vybrané žáby.

- Žába může **skočit přímo** na vedlejší prázdný leknín;
- nebo může **skočit přes** jednu sousedící žabu, bez ohledu na její velikost a barvu, na prázdný leknín, který se nachází přímo za přeskakovanou žabou ve stejném směru. Žába nikdy nesmí přeskočit rybu (viz „Pohyb ryby“ dále).



Příklad: Velká oranžová žába přeskočí velkou modrou žabu a poté malou modrou žabu. Poté se musí zastavit, protože již dosáhla maxima 2 skoků.

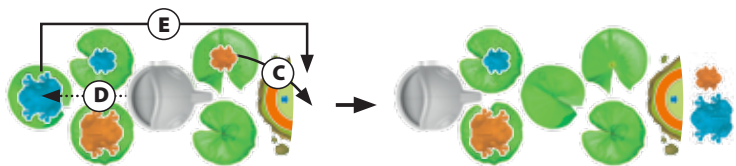


Příklad: Malá oranžová žába skočí přímo ze startovního okraje na prázdný leknín, poté přeskočí velkou oranžovou žabu a nakonec skočí přímo na vedlejší leknín. Poté se musí zastavit, protože již dosáhla maxima 3 skoků.

Poznámka: Pokud hráč ve svém tahu nemůže pohnout žádnou žabou, musí pohnout rybou (viz „Pohyb ryby“ dále).

Pohyb ryby

Když hráč pohne svou žábou přes cílový okraj (C), musí poté pohnout rybou o **1 nebo 2 lekníny** z její aktuální pozice. Pokud se ryba pohne na leknín s žábou (D), musí zde pohyb ukončit a dotčená žába se vrátí ke svému startovnímu okraji (E).



Příklad: Malá oranžová žába se 1 skokem pohne přes cílový okraj. Ve stejném tahu oranžový hráč pohne rybou pod vodou na leknín s velkou modrou žábou. Velká modrá žába se vrátí ke svému startovnímu okraji.

Poznámka: Ryba se při pohybu na leknín pohybuje pod vodou, a tak jí v pohybu nebrání jiné žáby stojící na leknínech.

Pokud hráč ve svém tahu nemůže pohnout žádnou svou žábou, musí pohnout rybou na leknín s žábou, která mu zabraňuje v pohybu. Pokud v pohybu brání samotná ryba, pohněte rybou o 1 nebo 2 lekníny jako obvykle. Rybou pohněte tak, abyste ve svém příštím tahu mohli provést pohyb žábou.

Konec hry

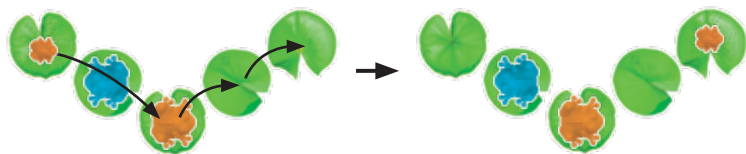
První hráč, který dostane celou svou žabí rodinu přes rybník a svůj cílový okraj, se stane vítězem hry. Hra tímto ihned končí.

EXPERT: PRAVIDLA HRY

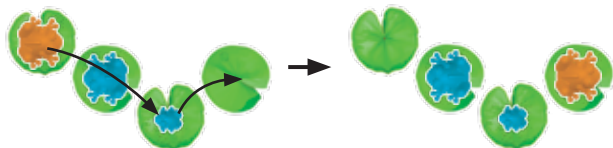
Pravidla obtížnosti **EXPERT** jsou stejná jako **JUNIOR** s tím rozdílem, že žáby mohou za určitých podmínek skočit také na leknín, na kterém již stojí jiná žába.

Na jednom leknínu mohou být nejvýše 2 žáby (1 velká a 1 malá).

- Malá žába může skočit na záda **velké** žáby **stejně barvy**.
- Velká žába může skočit na **malou** žabu **jiné barvy**.



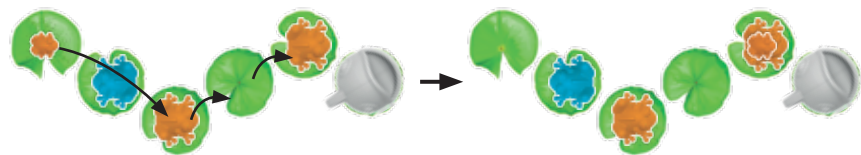
Příklad: Malá oranžová žába skočí přes velkou modrou žabu na záda velké oranžové žáby. Poté dvakrát skočí přímo na vedlejší prázdné lekníny.



Příklad: Velká oranžová žába skočí přes velkou modrou žabu na malou modrou žabu. Poté jednou skočí přímo na vedlejší prázdný leknín.

Vytvoření týmu

Když malá žába ukončí svůj pohyb na zádech velké žáby stejné barvy, utvoří tým. Ryba nemůže vrátit tým k startovnímu okraji, dokud malá žába nesekočí ze zad velké.



Příklad: Malá oranžová žába skočí přes velkou modrou žabu na záda velké oranžové žáby. Poté dvakrát skočí přímo na vedlejší leknín a záda druhé velké oranžové žáby, čímž ukončí svůj pohyb a utvoří tým. Ryba tým nemůže vrátit ke startovnímu okraji.

Pohyb týmu

- Tým může provést pouze 1 skok přímo na vedlejší prázdný leknín, nemůže skočit přes nebo na jiné žáby či rybu.
- Tým nemůže na rybník vstoupit nebo z něj odejít společně. Žáby tak musí učinit každá zvlášť.
- Při rozdělování týmu se malá žába musí pohnout jako první a opustí při tom velkou žabu.



Příklad: Oranžový tým nemůže rybník opustit společně, obě žáby se přes cílový okraj musí pohnout samostatně. V tomto příkladu se malá žába pohne přes cílový okraj jako první. V příštím tahu se bude velká oranžová žába moci také pohnout přes cílový okraj.

Lapení žáby

Když velká žába ukončí pohyb na malé žábě jiné barvy, je tato malá žába polapena. Lapená žába se nemůže pohnout, dokud se velká žába nepohne pryč.



Příklad: Velká oranžová žába skočí přes velkou modrou žabu na prázdný leknín. Poté skočí přímo na vedlejší leknín s malou modrou žábou, zde svůj pohyb ukončí a malou žabu polapí. Malá modrá žába se nemůže pohnout.

Pokud se ryba pohne na leknín s velkou žábou, která polapila malou žabu, obě žáby se vrátí ke svým startovním okrajům.

RYCHLÁ HRA

Pravidla RYCHLÉ HRY jsou stejná jako pravidla obtížnosti **JUNIOR** nebo **EXPERT** s tím rozdílem, že se každá žabí rodina skládá pouze z 1 velké a 2 malých žab.

PRAVIDLÁ HRY

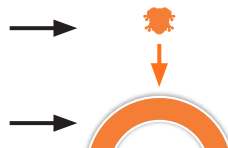
Herný materiál

- 1 rybník (herný plán) s 31 lekniami a zvýraznenými 6 štartovnými a cieľovými bodmi na okraji plánu
- 1 ryba
- 6 žabích rodín v rôznych farbách, každá rodina sa skladá z 2 veľkých a 3 malých žiab

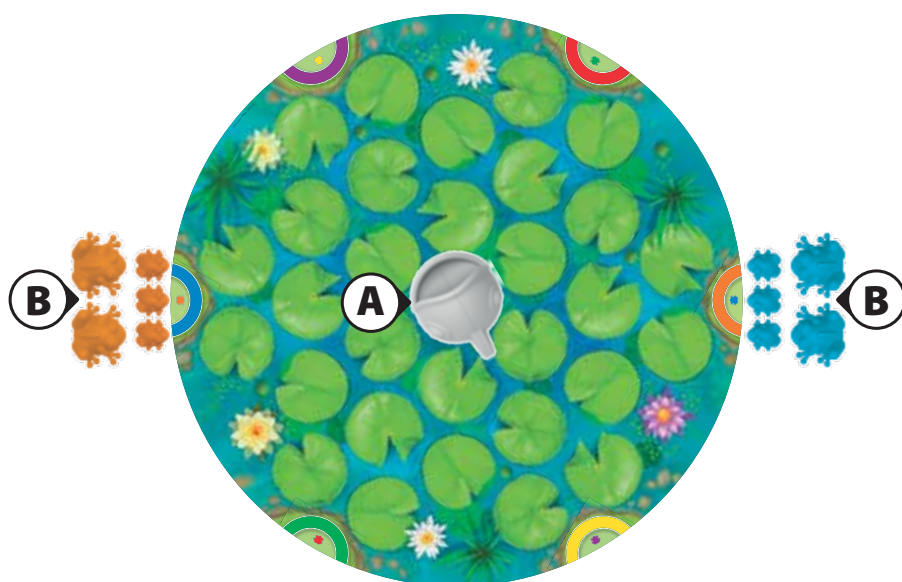
Príprava hry

- Umiestnite herný plán uprostred stola.
- Umiestnite rybu (A) doprostred rybníka.
- Umiestnite rodiny žiab (B), jednu pre každého hráča, vedľa herného plánu k ich štartovným okrajom:

- Štartovný okraj každej žabej rodiny je označený symbolom žaby v príslušnej farbe.



- Cieľový okraj je vždy oproti štartovnému okraju a je označený oblúčikom v rovnakej farbe.



Poznámka: Počiatočné rozloženie sa bude líšiť v závislosti na počte hráčov. Farby rodín žiab v hre vyberte podľa týchto nákresov:



Cieľ hry

Prvý hráč, ktorý dostane celú svoju žabiú rodinu cez rybník a svoj cieľový okraj, sa stane víťazom hry. Dajte si ale pozor na rybu!

Hru **Skokani** je možné hrať na dvoch úrovniach náročnosti – **JUNIOR** alebo **EXPERT**. Náročnosť vyberte podľa skúseností a/alebo veku hráčov.

JUNIOR: PRAVIDLÁ HRY

Ako sa hrá

Počínajúc najmladším hráčom a potom ďalej v smere hodinových ručičiek sa hráči striedajú na ťahu. Vo svojom ťahu vždy vykonáte pohyb jednou žabou svojej farby. Môžete pohnúť žabou pri štartovnom okraji alebo žabou na rybníku. Len čo žaba vstúpi na rybník, môže z neho odísť len cez svoj cieľový okraj, okrem prípadu, keď ju ryba vráti na štartovný okraj (viď „Pohyb ryby“ ďalej). Len čo žaba opustí rybník cez cieľový okraj, už do neho nemôže znovu vstúpiť.

Pohyb žaby

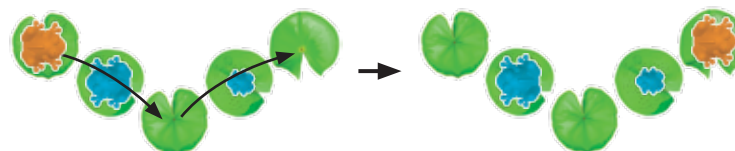
Žaby sa pohybujú skákaním na prázdne lekniá.

Počet skokov závisí od veľkosti žaby:

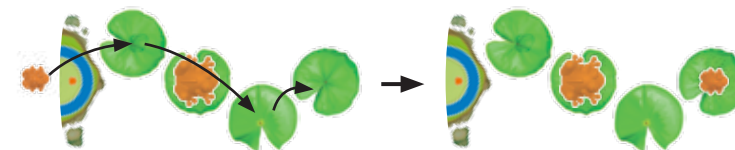
- Veľká žaba môže skočiť 1 alebo 2-krát.
- Malá žaba môže skočiť 1, 2 alebo 3-krát.

Môžete kombinovať dva rôzne **typy skokov**, pokiaľ nedosiahnete maximálneho počtu skokov vybranej žaby.

- Žaba môže **skočiť priamo** na vedľajšie prázdne lekno;
- alebo môže **skočiť cez** jednu susediacu žabu, bez ohľadu na jej veľkosť a farbu, na prázdne lekno, ktoré sa nachádza priamo za preskakovanou žabou v rovnakom smere. Žaba nikdy nesmie preskočiť rybu (viď „Pohyb ryby“ ďalej).



Príklad: Veľká oranžová žaba preskočí veľkú modrú žabu a potom malú modrú žabu. Potom sa musí zastaviť, pretože už dosiahla maximum 2 skokov.

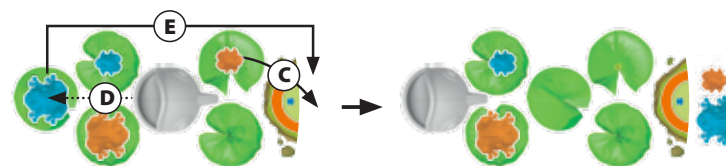


Príklad: Malá oranžová žaba skočí priamo zo štartovného okraja na prázdne lekno, potom preskočí veľkú oranžovú žabu a nakoniec skočí priamo na vedľajšie lekno. Potom sa musí zastaviť, pretože už dosiahla maximum 3 skokov.

Poznámka: Pokiaľ hráč vo svojom ťahu nemôže pohnúť žiadnou žabou, musí pohnúť rybou (viď „Pohyb ryby“ ďalej).

Pohyb ryby

Keď hráč pohne svojou žabou cez cieľový okraj (C), musí potom pohnúť rybou o **1 alebo 2 lekniá** z jej aktuálnej pozície. Pokiaľ sa ryba pohne na lekno so žabou (D), musí tam pohyb ukončiť a dotknutá žaba sa vráti k svojmu štartovnému okraju (E).



Príklad: Malá oranžová žaba sa s 1 skokom pohne cez cieľový okraj. V rovnakom ťahu oranžový hráč pohne rybou pod vodou na lekno s veľkou modrou žabou. Veľká modrá žaba sa vráti k svojmu štartovnému okraju.

Poznámka: Ryba sa pri pohybe na lekno pohybuje pod vodou, a tak jej v pohybe nebránia iné žaby stojace na lekniách.

Pokiaľ hráč vo svojom ťahu nemôže pohnúť žiadnou svojou žabou, musí pohnúť rybou na lekno so žabou, ktorá mu zabraňuje v pohybe. Pokiaľ v pohybe bráni samotná ryba, pohnite rybou o 1 alebo 2 lekná ako obvykle. Rybou pohnite tak, aby ste vo svojom nasledujúcom ťahu mohli vykonať pohyb žabou.

Koniec hry

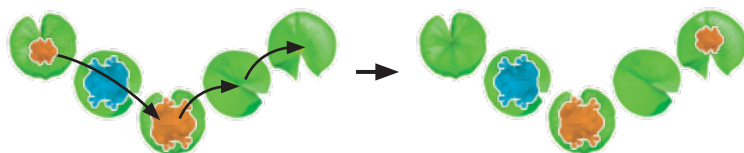
Prvý hráč, ktorý dostane celú svoju žabiú rodinu cez rybník a svoj cieľový okraj, sa stane víťazom hry. Hra týmto ihneď končí.

EXPERT: PRAVIDLÁ HRY

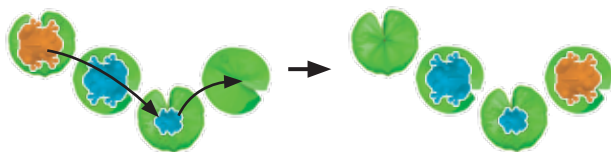
Pravidlá obtiažnosti **EXPERT** sú rovnaké ako **JUNIOR** s tým rozdielom, že žaby môžu za určitých podmienok skočiť tiež na lekno, na ktorom už stojí iná žaba.

Na jednom lekne môžu byť najviac 2 žaby (1 veľká a 1 malá).

- Malá žaba môže skočiť na chrbát **veľkej** žaby **rovnamej farby**.
- Veľká žaba môže skočiť na **malú** žabu **inej farby**.



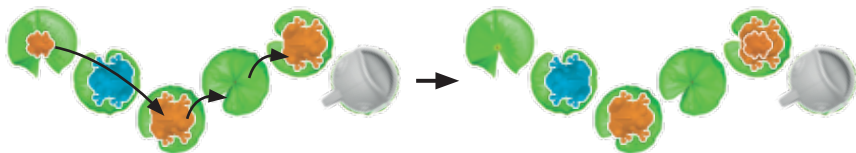
Príklad: Malá oranžová žaba skočí cez veľkú modrú žabu na chrbát veľkej oranžovej žaby. Potom dvakrát skočí priamo na vedľajšie prázdne lekná.



Príklad: Veľká oranžová žaba skočí cez veľkú modrú žabu na malú modrú žabu. Potom raz skočí priamo na vedľajšie prázdne lekná.

Vytvorenie tímu

Keď malá žaba ukončí svoj pohyb na chrbte veľkej žaby rovnakej farby, vytvorí tím. Ryba nemôže vrátiť tím k štartovnému okraju, pokiaľ malá žaba nezoskočí z chrbta veľkej.



Príklad: Malá oranžová žaba skočí cez veľkú modrú žabu na chrbát veľkej oranžovej žaby. Potom dvakrát skočí priamo na vedľajšie lekná a chrbát druhej veľkej oranžovej žaby, čím ukončí svoj pohyb a vytvorí tím. Ryba tím nemôže vrátiť k štartovnému okraju.

Pohyb tímu

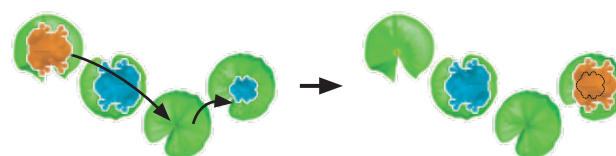
- Tím môže vykonať len 1 skok priamo na vedľajšie prázdne lekná, nemôže skočiť cez alebo na iné žaby či rybu.
- Tím nemôže na rybník vstúpiť alebo z neho odísť spoločne. Žaby to musia urobiť každá osobitne.
- Pri rozdeľovaní tímu sa malá žaba musí pohnúť ako prvá a opustí pri tom veľkú žabu.



Príklad: Oranžový tím nemôže rybník opustiť spoločne, obe žaby sa cez cieľový okraj musia pohnúť samostatne. V tomto prípade sa malá žaba pohne cez cieľový okraj ako prvá. V nasledujúcom ťahu sa bude môcť veľká oranžová žaba tiež pohnúť cez cieľový okraj.

Chytenie žaby

Keď veľká žaba ukončí pohyb na malej žabe inej farby, je táto malá žaba chytená. Chytená žaba sa nemôže pohnúť, pokiaľ sa veľká žaba nepohne preč.



Príklad: Veľká žaba skočí cez veľkú modrú žabu na prázdne lekná. Potom skočí priamo na vedľajšie lekná s malou modrou žabou, tu svoj pohyb ukončí a malú žabu chytil. Malá modrá žaba sa nemôže pohnúť.

Pokiaľ sa ryba pohne na lekno s veľkou žabou, ktorá chytila malú žabu, obe žaby sa vrátia k svojim štartovným okrajom.

RÝCHLA HRA

Pravidlá RÝCHLEJ HRY sú rovnaké ako pravidlá náročnosti **JUNIOR** alebo **EXPERT** s tým rozdielom, že sa každá žabiá rodina skladá len z 1 veľkej a 2 malých žiab.



MINDOK

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

mindok.cz
 /hry.mindok
 /hry.mindok



© 2018-2019 Concept, game design & artwork: SMART - Belgium. All rights reserved.
Gameplay by STUDIO SMART.
Original product name: Froggit
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium
info@smart.be
www.SmartGames.eu

dd: 20220425B

Made in China

