

DJ08531 Kytičky a hmyzáci

Věk: 7 – 99 let

Počet hráčů: 2 hráči

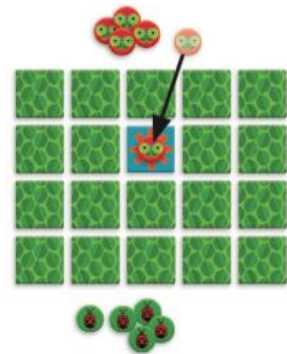
Obsah hry: 20 kartiček s květinami, 10 žetonů s hmyzem (5 motýlů, 5 broučků).

Cíl hry: Získat co nejvíce bodů po 3 kolech hry.

Příprava hry: Zamíchejte 20 kartiček s květinami a položte je lícem dolů na stůl mezi hráče do obdélníku 5 x 4, který bude tvořit herní plochu. Každý hráč si vybere hmyz a vezme si 5 žetonů zobrazujících tento hmyz.

Průběh hry:

Hra probíhá ve 3 kolech. V prvním kole začíná hrát nejmladší hráč. Hráč, který je na tahu, provede jednu z následujících 3 akcí:



1. Umístění jednoho ze svých žetonů na herní plochu

Hráč si vybere neobsazenou kartičku na herní ploše. Otočí ji lícem nahoru, aby viděl květinu a naverch položí svůj žeton.

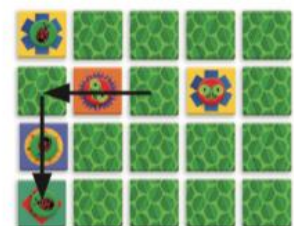
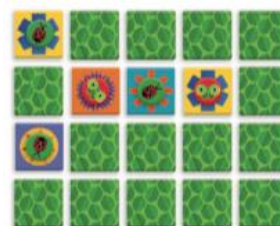
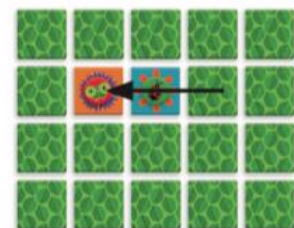
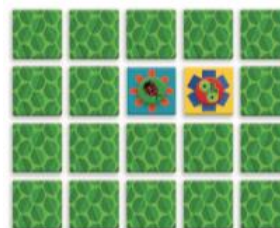
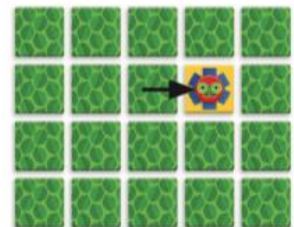
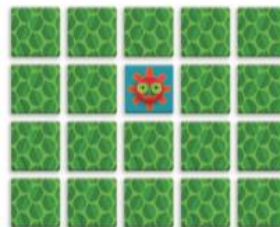
2. Přesun jednoho ze svých žetonů

Žetony lze přesouvat horizontálně nebo vertikálně (nikdy ne diagonálně) na sousední volnou kartičku s květinou. Kartička, na kterou hráč položí hmyz se otočí lícem nahoru a ta, ze které vyšel, se otočí lícem dolů.

Hráči mohou také skákat s žetonem:

Žeton může přeskočit již obsazenou kartičku. Nezáleží na tom, kterému hráči hmyz na kartičce patří. Skoky mohou být horizontální nebo vertikální (nikdy ne diagonální). Přesakovat je možné pouze přes 1 obsazenou kartičku, ne přes 2 (nebo více) sousedních kartiček.

Kartička, na kterou hráč hmyz položí, se otočí lícem nahoru a ta, ze které byl hmyz přemístěn, se otočí lícem dolů. Tah může také sestávat z několika po sobě jdoucích skoků, podobně jako ve hře Dáma. Je také možné změnit směr. Mezi dvěma skoky musí žeton přistát na neobsazené kartičce s květinou. Není možné přeskočit 2 obsazené kartičky vedle sebe.



Pouze kartička, na kterou hmyz dojde po dokončení všech skoků, se otočí lícem nahoru. Kartička, ze které byl žeton přemístěn, se otočí lícem dolů a všechny kartičky, na které během skákání přistál také zůstávají lícem dolů.

3. Odstranění jednoho ze svých žetonů

Hráč může odebrat jeden ze svých žetonů umístěných na herní ploše: položí žeton před sebe a otočí kartičku, na které stál, lícem dolů.

V tomto případě má následující hráč 2 tahy za sebou.

Poté je na řadě další hráč.

Pokud jeden z hráčů na konci svého tahu splní jednu ze 3 níže uvedených podmínek, kolo hry končí a sečtou se body.

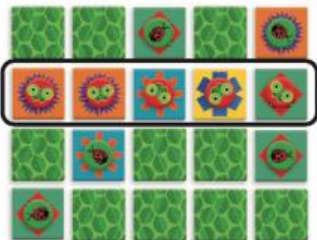
Podmínky pro výhru v herním kole:

- 4 vlastní žetony s hmyzem jsou seřazeny ve svislé řadě vedle sebe: **1 bod**

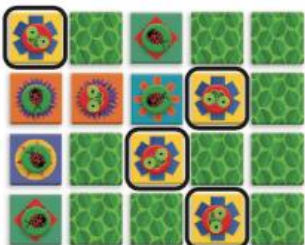
Poznámka: (seřazení 4 vlastních žetonů s hmyzem ve vodorovné řadě s 5 kartičkami se nepočítá).



- Všech 5 vlastních žetonů s hmyzem je ve vodorovné řadě vedle sebe řadě: **2 body**



- 4 vlastní žetony s hmyzem jsou na 4 stejných květinách: **3 body**



Na konci herního kola si každý hráč vezme zpět svých 5 žetonů, kartičky s květinami se zamíchají a znovu rozloží na stůl jako herní plocha 5 x 4. Hráč, který prohrál v předchozím kole začíná hru.

Konec hry:

Vítězí hráč, který po 3 kolech hry získal nejvíce bodů. V případě že je výsledek nerozhodný, hraje se 4. kolo.