

## DJ08572 Piknik

**Věk:** 4–10 let | **Počet hráčů:** 2–4 | **Délka hry:** 15 min.

**Králíci a lišky pořádají velký piknik. Místo již našli, ale ještě jim chybí jídlo. Rozhodli se ho hledat ve dvojicích. Aby se cestou neztratili, jsou spojeni provázkem. Který tým nasbírá nejvíce ovoce a zeleniny?**

**Obsah hry:** 4 králíci a 4 lišky spojené provázkem, 1 dílek na piknik, 16 dílků s prostředím (4x květinová zahrada, 4x hory, 4x les, 4x krajina), 1 ruleta, 27 žetonů s jídlem (8 jablek, 8 melounů, 8 mrkví a 3 ananasy).

**Koncept hry:** Každý tým králíka a lišky se pohybuje po dílcích a snaží se nasbírat co nejvíce jídla na piknik!

**Cíl hry:** Nasbírat co nejvíce jídla.

### Příprava hry:

- Položte dílek na piknik doprostřed stolu a okolo náhodně rozprostřete všechny dílky s prostředím. Strana s ananasem směřuje dolů.
- Na dílky s prostředím náhodně rozložte žetony s ananasem, melounem a mrkví: 2 žetony na 8 dílků které jsou nejdále od pikniku a 1 žeton na ostatní.
- Ruletu položte na stůl tak, aby na ni dosáhli všichni hráči a vedle položte 3 žetony s ananasem.

Každý hráč si zvolí tým králíka a lišky určité barvy a postaví figurky na dílek na piknik.



### Průběh hry:

Hráči se ve hře střídají ve směru hodinových ručiček. Začíná nejmladší hráč. Nejprve roztočí ruletu. Šipky ukážou na dvě prostředí: horní je pro králíka spodní pro lišku.

Pokud je provázek, který spojuje zvířátka, dostatečně dlouhý, může hráč přesunout 1 ze svých 2 zvířátek na zobrazené prostředí.



- Pokud se zvířátko dostane na dílek s 1 nebo 2 žetony s jídlem, hráč si vezme jeden žeton podle svého výběru.
- Pokud se zvířátko dostane na dílek bez žetonů s jídlem, hráč dílek otočí. Pokud je na druhé straně ananas, vezme si žeton s ananasem. Pokud ne, nic se neděje. Dílek zůstane otočený.
- Pokud se zvířátko dostane na dílek s ananasem, nic se nestane. Znamená to, že jiný hráč již ananas sebral.

Příklad: V tomto případě musí jít králík na dílek s květinovou zahradou a liška na dílek s krajinou.

**Pozor:** Provázek mezi zvířátky nesmí překřížit provázek dvojice zvířátek jiného hráče.



**Poznámka 1:** Na jednom dílku může stát v jednu chvíli pouze 1 zvířátko, kromě dílku na piknik.

**Poznámka 2:** Může se stát, že hráč nemůže při svém tahu hrát: buď mu cestu blokuje provázek spojující zvířátka jiného hráče, nebo jsou dílky s prostředím, kam by mohl jít, již obsazené. V žádném z těchto případů se hráč nemůže pohnout a jeho tah je u konce.

Jakmile hráčův tah skončí, na řadě je další hráč.

[agatinsvet.cz](http://agatinsvet.cz) - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy

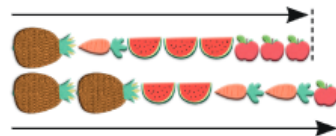
kamenné prodejny: Praha 4 / 6 / 8 / 9 / 10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové



**Konec hry:**

Hra končí ve chvíli, kdy hráči posbírali všechny 3 ananasy.

Všichni hráči si vyskládají do řady své žetony s jídlem (jablka, mrkve, melouny a ananasy) a hráč s nejdelší řadou vítězí.



**Varianta pro pokročilé hráče:**

V této verzi hry mohou sbírat mrkev pouze králíci a meloun sbírají pouze lišky. Obě zvířátka mohou sbírat jablka (a ananasy).

**Autoři hry: Johan Benvenuto and Kévin Jost**

[agatinsvet.cz](http://agatinsvet.cz) - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy

kamenné prodejny: Praha 4 / 6 / 8 / 9 / 10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové