

Haba_1004278001 Moje první pokladnice her

Ilustrace: Roger De Klerk

Redakce: Markus Nikisch, Johannes Zirm

Obsah hry

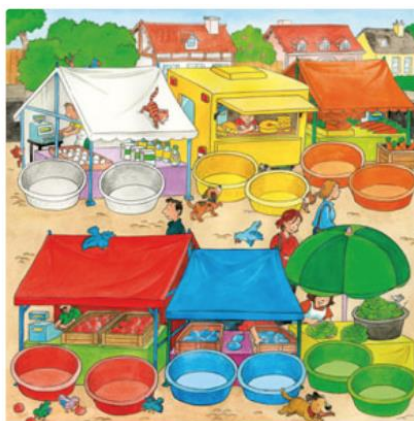
3 koně, 3 krávy, 3 prasátka, 3 ovce, 2 červená jablka, 2 švestky, 2 vejce, 2 kousky sýra, 2 salátové listy, 2 mrkve, 1 farmář, 1 kostka s puntíky, 1 barevná kostka, 6 hvězdiček, 1 měšíc, pravidla hry.

Herní desky:

Přední strana „Farma“



Zadní strana „Trh“



Přední strana „Pastvina“



Zadní strana „Farmáři, nezlob se!“



Balíček 32 karet

přední strana



zadní strana



32 kartiček na pexeso s loukou a stájí na zadní straně

přední strana



louka

stáj



zadní strana

4 nákupní seznamy



3 kruhové desky s farmou



1. Farmáři, nezlob se!

Dětská verze klasické hry pro 2–4 hráče od 3 let.

Materiál:

Herní deska „Farmáři, nezlob se!“, 3 ovce, 3 koně, 3 prasátka, 3 krávy, kostka s puntíky.

Příprava hry

Položte herní desku doprostřed stolu. Každý hráč si vezme 3 stejná zvířátka a položí je do odpovídajících stájí. Připravte si kostku.

Průběh hry

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Začíná hráč, který naposledy krmil zvířátko. Pokud se nemůžete dohodnout, začíná nejmladší hráč.

Nyní se snažte, aby zvířátka obešla dvůr a dostala se na správné místo s kmením. Podle jídla poznáte, na které místo s kmením máte zvířátka dovést. Koně mají rádi mrkev, krávy žerou seno, ovce chtějí jíst salát a prasátka mají chuť na červená jablíčka.

Jakmile budete na řadě, hodte kostkou.

Co padlo na kostce?

• 3 puntíky

Máš štěstí! Můžeš se rozhodnout, že vyvedeš jedno z tvých zvířátek ze stáje a postavíš ho na sousední políčko, nebo můžeš posunout jedno z tvých zvířátek, které je již na cestě, o tři políčka dopředu ve směru hodinových ručiček.

• 1 nebo 2 puntíky

Můžeš posunout zvířátko, které je již na cestě, o příslušný počet políček dopředu.

Nyní je na řadě další hráč, který hodí kostkou.

Důležité poznámky:

- Pokud ještě nemáte žádné zvířátko na cestě, musíte nejprve vyvést zvířátko ze stáje. To je možné, pokud vám padnou na kostce 3 puntíky. V každém tahu můžete hodit kostkou až třikrát.
- Pokud je již jedno nebo více vašich zvířátek na cestě, smíte házet kostkou pouze jednou a poté zvířátko posunout dopředu o příslušný počet políček.
- Při přesunu zvířátka se počítají všechna políčka, tedy i ta obsazená.
- Na jednom políčku smí stát více zvířátek.
- Vždy musíte posunout zvířátko o tolik políček, kolik je puntíků na kostce.
- Na cílové políčko je třeba dojít s přesným počtem puntíků na kostce. Pokud to není možné, musí vaše zvířátko zůstat stát tam, kde je.

Konec hry

Hra končí, jakmile jeden z hráčů přemístil svá tři zvířátka ke svému místu s kmením a stává tedy se vítězem hry.

Varianta hry:

Pokud se dostanete na políčko, na kterém stojí zvířátko jiného hráče, můžete jeho zvířátko „vyhodit“ a poslat ho zpět do stáje. Toto zvířátko pak musí začít od začátku.



2. Pilný farmář

Kooperativní hra s barevnou kostkou pro 1–6 hráčů od 3 let.

Materiál:

Herní deska „farma“, 3 kulaté desky s farmou, 6 hvězdiček, měsíc, farmář, barevná kostka.

Příprava hry

Položte herní desku doprostřed stolu a postavte farmáře na statek. Připravte si hvězdičky, tři kulaté desky s farmou, měsíc a barevnou kostku.

Průběh hry

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Začíná hráč, který naposledy sbíral ovoce. Pokud se nemůžete dohodnout, začíná nejmladší hráč.

Společně pomáháte farmáři s jeho každodenní prací: krmením zvířat, sběrem ovoce a sklizní úrody. Jakmile jste na řadě, hodte kostkou. Nyní se podívejte, kde farmář stojí.

Je na dalším políčku, ve směru hodinových ručiček, květina ve stejné barvě, jakou ukazuje kostka?

• Ano?

Máš štěstí! Můžeš posunout farmáře na další políčko.

• Ne?

Škoda! Farmář je unavený a musí zůstat stát tam, kde je. Čas plyne: Umístěte proto jednu hvězdu na oblohu doprostřed herní desky.

Nyní je na řadě další hráč, který hodí kostkou.

Důležité poznámky:

- Velká kulatá políčka v rozích herní desky se počítají jako normální políčka a je možné na ně vstoupit až poté, co jste hodili na kostce odpovídající barvu.
- Dívejte se pozorně! Některé květiny jsou trochu skryté.
- Když opustíte velké políčko, položte na něj odpovídající kulatou desku s farmou.
Tento úkol jste splnili!
- Až použijete všechny hvězdy, umístěte na oblohu měsíc.

Konec hry

Hra končí, jakmile jsou všechny úkoly splněny a farmář dojde na statek dříve, než vyjde měsíc. Pilní pomocníci společně zvítězili. Pokud měsíc vyjde dříve, než farmář dojde na statek, bohužel jste nesplnili všechny úkoly a společně prohráváte. Zkuste to znovu, tentokrát budete mít určitě větší štěstí.

3. Pojdme nakupovat!

První hra na nakupování, s barevnou kostkou, pro 2–4 hráče od 3 let.

Materiál:

Herní deska „trh“, 4 nákupní seznamy, 2 červená jablka, 2 švestky, 2 vajíčka, 2 kousky sýru, 2 listy salátu, 2 mrkve, barevná kostka.

Příprava hry

Položte herní desku doprostřed stolu. Rozdělte potraviny podle jejich barvy do košíků před stánky. Každý hráč si vezme nákupní seznam. Připravte si barevnou kostku.

Průběh hry

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Začíná hráč, který byl naposledy na trhu. Pokud se nemůžete dohodnout, začíná nejmladší hráč a snaží se jako první nakoupit na trhu všechny potraviny ze svého nákupního seznamu.

Jakmile jsi na řadě, hod' kostkou.

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

Ukazuje kostka barvu potraviny, která je na tvém nákupním seznamu?

- **Ano**

Pokud ji ještě nemáš, vezmi si potraviny z herní desky a polož ji na svůj nákupní seznam. Pokud jsi již tuto potraviny nakoupil, nemůžeš si ji vzít.

- **Ne?**

Škoda. Nemůžeš si vzít žádnou potraviny.

Nyní je na řadě další hráč.

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy jeden z hráčů nakoupil všechny potraviny ze svého nákupního seznamu a stává se vítězem hry.

4. Na pastvinu, připravit, pozor, teď!

Vzrušující paměťová hra s kostkami, pro 2–6 hráčů od 3 let.

Materiál:

Herní deska „pastvina“, 16 kartiček na pexeso s loukou na zadní straně, farmář, kostka s puntíky.

Příprava hry

Položte herní desku doprostřed stolu. Rozprostřete 16 karet na herní desku s pastvinou a postavte farmáře na libovolné políčko. Připravte si kostku.

Průběh hry

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Začíná hráč, který nejrychleji řekne třikrát za sebou „zelená tráva“. Pokud se nemůžete dohodnout, začíná nejmladší hráč a snaží se na pastvině najít co nejvíce zvířátek.

Jakmile jsi na řadě, hod kostkou. Poté posuň farmáře o tolik políček dopředu ve směru hodinových ručiček, kolik puntíků ukazuje kostka.

Když farmář dojde na políčko s obrázkem zvířátka, pokusíš se nalézt toto zvířátko na pastvině. Otoč jednu kartičku.

Je na kartičce stejné zvířátko?

- **Ano?**

Našel jsi ho! Vezmi si kartičku.

- **Ne?**

Všichni hráči se snaží zapamatovat si zvířátko. Poté se kartička otočí zpátky.

Nyní je na řadě další hráč.

Důležité poznámky:

- Pokud farmář dojde na rohové políčko, na kterém není žádný obrázek zvířátka, smí tajně nahlédnout na libovolnou kartičku.
- Pokud farmář dojde na políčko se zvířátkem, které již bylo nalezeno, smí farmáře přesunout na další políčko se zvířátkem, které ještě nebylo nalezeno.

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy na pastvině již neleží žádné kartičky. Hráč s nejvyšší hromádkou kartiček vítězí.

5. Pastvina a stáj

Klasická paměťová hra pro 2–6 hráčů od 3 let.

Materiál:

16 kartiček na pexeso s loukou na zadní straně, 16 kartiček na pexeso se stájí na zadní straně.

Příprava hry

Zamíchejte kartičky a rozložte je náhodně doprostřed stolu tak, aby se žádné karty nepřekrývaly.

Průběh hry

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Začíná hráč, který jako první řekne nějaké zvířátko, které žije na farmě.

Otočí 2 kartičky: jednu s loukou a jednu se stájí.

Jsou oba obrázky stejné (např. dva koně)?

• Ano?

Našel jsi je! Vezmi si dvojici karet a smíš hned otočit další dvě kartičky.

• Ne?

Všichni hráči se snaží zapamatovat si obrázky. Poté se kartičky otočí zpátky.

Nyní je na řadě další hráč.

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy jsou posbírány všechny kartičky. Hráč s nejvyšší hromádkou kartiček vítězí.

Varianta hry:

Hra bude jednodušší, pokud ze hry odstraníte některé dvojic zvířátek.

6. Bú bú

Klasická karetní hra pro 2–5 hráčů od 4 let.

Materiál: Balíček karet (32 karet).

Příprava hry

Zamíchejte karty. Každý hráč dostane 5 karet a drží si je v ruce tak, aby je ostatní hráči neviděli. Zbylé karty položte doprostřed stolu otočené obrázkem dolů. Otočte vrchní kartu z balíčku a položte ji obrázkem nahoru vedle balíčku.

Průběh hry

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Začíná hráč, který měl na sobě naposledy holínky. Pokud se nemůžete dohodnout, začíná nejmladší hráč a snaží se položit jednu ze svých karet na vrchní kartu otočenou obrázkem nahoru uprostřed stolu.

Důležité:

Vyložená karta musí mít buď stejnou barvu (žlutou, modrou, červenou nebo zelenou), nebo stejný motiv (např. holínky) jako vrchní otočená karta uprostřed stolu.

Pokud nemáš odpovídající kartu, musíš si vzít novou kartu z hromádky karet, které jsou otočeny obrázkem dolů. Tuto kartu ale nesmíš vyložit hned, i když by se hodila.

Jakmile se dobírací hromádka vyčerpá, všechny karty kromě vrchní se znovu zamíchají a položí na hromádku obrázkem dolů.

Nyní je na řadě další hráč.

Některé karty mají speciální význam:

• Kbelík

Při vykládání této karty můžeš změnit barvu. Další karta, která se bude pokládat, musí mít tuto barvu.

• Trakař

Na tuto kartu smíš okamžitě položit další kartu. Pokud nemáš odpovídající kartu, musíš si vzít jednu kartu z dobírací hromádky.

• Vidle

Další hráč si musí ihned vzít dvě karty z dobírací hromádky.

• Strašák

Další hráč jedno kolo nehraje. Hraje hráč, který je na řadě po něm.

Jakmile ti zůstane v ruce pouze jedna karta, zakřiči nahlas „Bú!“. Pokud na to zapomeneš, musíš si za trest vzít dvě karty z dobírací hromádky.

Konec hry

Hráč, který může vyložit svou poslední kartu zakřičí „Bú! Bú!“ a stává se vítězem hry.

Tip:

Hra bude jednodušší, pokud vynecháte některé nebo všechny speciální významy karet. Pokud chcete, můžete si také vymyslet další speciální karty. Například pokud se vyloží karta s traktorem, změní se směr hry, nebo pokud se vyloží karta s konvicí s mlékem, hráč musí napodobit zvuk krávy.

7. Šťastné rodinky na farmě

Klasická karetní hra pro 3–6 hráčů od 4 let.

Materiál: Balíček karet (32 karet)

Příprava hry

Nejprve zamíchejte karty a všechny je rozdejte hráčům. Někteří hráči budou mít možná více karet než jiní. Poté se všichni hráči podívají na své karty a zkontrolují, jestli mají čtyři karty se stejným motivem (např. 4 vidle). Tomu se říká šťastná rodinka. Ten, kdo má šťastnou rodinku, položí ji před sebe obrázkem nahoru. Pokud se stane, že má hráč hned na začátku více než jednu šťastnou rodinku, všechny karty se vrátí, ještě jednou zamíchají a znovu se rozdají.

Průběh hry

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Začíná hráč, který si naposledy uklízel svůj pokoj. Pokud se nemůžete dohodnout, začíná nejmladší hráč a požádá jiného hráče o nějaký motiv (např. „Máš traktor?“).

Má spoluhráč odpovídající kartu?**• Ano?**

Pokud ano, musí tuto kartu odevzdat. Musí však odevzdat pouze jednu kartu, i když má v ruce více karet s požadovaným motivem. Hráč, který kartu požaduje, ji dostane a může ihned požádat stejného nebo jiného hráče o další motiv.

• Ne?

Nemusí odevzdat žádnou kartu. Nyní je na řadě on a může požádat jakéhokoliv hráče o motiv.

Jakmile některý z hráčů nasbírá šťastnou rodinku, může si ji položit před sebe.

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy všechny šťastné rodinky leží na stole. Vítězí hráč, který nasbíral nejvíce šťastných rodinek.

8. Ospalec

Varianta klasické karetní hry pro 3–6 hráčů od 4 let.

Materiál:

Balíček karet (32 karet), 6 hvězdiček, farmář, 1 měsíc.

Příprava hry

Zamíchejte všechny karty. Každý hráč dostane pět karet (6 karet, pokud hrají tři hráči) a drží si je v ruce. Připravte si hvězdičky, farmáře a měsíc.

Průběh hry

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Začíná hráč, který dnes ráno vstával jako první. Pokud se nemůžete dohodnout, začíná nejmladší hráč a vezme si farmáře. V tomto kole je vedoucím.

Vedoucí vydá pokyn „Vyměňte karty!“. Všichni hráči předají jednu libovolnou kartu otočenou obrázkem dolů svému sousedovi po levé ruce, který si vezme kartu do ruky.

Předávání karet se opakuje tak dlouho, dokud jeden hráč nemá v ruce tři karty se stejným motivem (např. tři kbelíky). Ihned položí všechny své karty otočené obrázkem nahoru před sebe. Pak se dotkne prstem špičky svého nosu. Každý hráč, který si toho všimne, také ihned položí své karty před sebe a dotkne se špičky svého nosu.

Poslední hráč, kterému zůstaly v ruce karty a nestihl se dotknout prstem svého nosu, je v tomto kole ospalec a dostane hvězdičku. Pokud na něj nezbyla žádná hvězdička, dostane měsíc.

Nyní začíná nové kolo hry. Karty se znovu zamíchají a rozdají. Farmáře dostane další hráč ve směru hodinových ručiček, který se stává novým vedoucím.

Konec hry

Jakmile je rozdán měsíc, hra končí. Vítězí hráč, který má u sebe nejmenší počet dřevěných dílků. V případě remízy je více vítězů.

Tip:

V případě pochybností o tom, kdo položil karty jako poslední, rozhodne o výsledku vedoucí.

9. Den na trhu

Hra s barevnou kostkou vyžadující první taktické úvahy pro 2–4 hráče od 5 let.

Materiál:

Herní deska „trh“, 4 nákupní seznamy, 2 červená jablka, 2 švestky, 2 vajíčka, 2 kousky sýru, 2 listy salátu, 2 mrkve, 1 barevná kostka.

Příprava hry

Položte herní desku doprostřed stolu. Rozdělte potraviny podle barvy do košíků před stánky. Nákupní seznamy položte vedle herní desky tak, aby na ně všichni viděli. Připravte si barevnou kostku.

Průběh hry

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Začíná hráč, který umí vyjmenovat tři věci, které je možné nakoupit na trhu. Pokud se nemůžete dohodnout, začíná nejmladší hráč a snaží se vyplnit co nejvíce nákupních přání.

Hráč, který je na řadě hodí kostkou.

Jsou ještě na herní desce potraviny v barvě, kterou ukazuje kostka?

• Ano?

Vezmi odpovídající potraviny z herní desky a polož ji na nákupní seznam, na kterém je tato potravina. Jakmile je nákupní seznam zaplněný, můžeš si ho vzít k sobě.

Na řadě je další hráč.

• Ne?

Škoda. Nemůžeš si vzít žádnou potraviny a na řadě je další hráč.

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy jsou rozdány všechny nákupní seznamy. Vítězí hráč, který má nejvíce nákupních seznamů. V případě remízy je více vítězů.

10. Závod kolem farmy

Vzrušující závod s barevnou kostkou pro 2–4 hráče od 5 let.

Materiál:

Herní deska „farma“, 1 ovce, 1 kůň, 1 prasátko, 1 kráva, farmář, barevná kostka.

Příprava hry

Položte herní desku doprostřed stolu. Každý hráč si vezme jiné zvířátko a postaví ho na statek. Připravte si farmáře a barevnou kostku.

Průběh hry

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Začíná hráč, který naposledy viděl zajíce nebo ježka. Pokud se nemůžete dohodnout, začíná nejmladší hráč.

Hráč, který je na řadě, postaví farmáře na stejné políčko, na kterém stojí jeho zvířátko a hodí kostkou. (Na začátku hry je výchozím místem statek).



Je na dalším políčku, ve směru hodinových ručiček, květina ve stejné barvě, jakou ukazuje kostka?

• **Ano?**

Máš štěstí! Můžeš posunout svého farmáře na další políčko.

Pak hod' kostkou ještě jednou nebo ukonči svůj tah.

Pokud chceš ukončit svůj tah, posuň své zvířátko na políčko s farmářem a předej farmáře dalšímu hráči. Nyní je na řadě on a hází kostkou.

• **Ne?**

Škoda! Tvé zvířátko zůstává stát tam, kde je. Předej farmáře dalšímu hráči.

Nyní je na řadě on a hází kostkou.

Důležité poznámky:

- Kostkou můžete házet kolikrát chcete a posunovat farmáře. Ale pouze pokud se dobrovolně rozhodnete, že nebudete v tahu pokračovat, můžete své zvířátko přesunout na políčko, na které došel farmář.
- Pokud hodíte barvu a na dalším políčku není květina v této barvě, váš tah okamžitě končí a vaše zvířátko zůstává na místě.
- Velká políčka se počítají jako normální políčka a můžete na ně vstoupit až poté, co jste hodili odpovídající barvu.
- Dívejte se pozorně! Některé květiny jsou trochu skryté.

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy jeden z hráčů dovedl své zvířátko zpět na statek a stává se vítězem hry.

Milé děti a rodiče, na stránce www.haba.de/Ersatzteile se můžete jednoduše informovat, zda je možné doručit chybějící dílek hry.

Upozornění: Nevhodné pro děti do 3 let, obsahuje malé části, hrozí nebezpečí spolknutí nebo vdechnutí.

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