



DJ00824 Opičí pyramida

Věk: 6–99 let | **Počet hráčů:** 2–4 | **Délka hry:** 15 minut

Obsah hry: 4 herní desky, 4 sáčky a 48 figurek opiček-akrobatů (10 modrých, 10 žlutých, 10 červených, 10 zelených, 4 bílé a 4 fialové).

Je to jako cirkus v džungli! Který tým opičích akrobatů postaví svou pyramidu jako první? Abyste vyhráli, budete muset riskovat a vybrat si ty správné opičí akrobaty. Protože někteří z nich mohou vaše snahy překazit.

Princip hry: Opičí pyramida je hra typu „pokoušej štěstí“. Hráči musí nejprve získat 10 opiček, aby z nich vytvořili pyramidu. Když je hráč na řadě, vytáhne si ze sáčku jednu opičku. Pokud je to opička v jeho barvě, může se rozhodnout, zda vytáhne další, nebo zda přestane. Pokud se rozhodne přestat, může vytaženou opičku nebo opičky použít ke stavbě své pyramidy. Pokud se však rozhodne pokračovat, riskuje, že si vytáhne fialovou nebo bílou opičku. V takovém případě přijde o všechny vytažené opičky a jeho tah okamžitě končí.

Cíl hry: Být prvním hráčem, který postaví pyramidu se všemi 10 opičkami.

Příprava hry: Každý hráč si vybere herní desku a položí ji před sebe, spolu se sáčkem stejné barvy. Poté si každý hráč vezme 1 fialovou opičku a 1 bílou opičku a 10 opiček v barvě své herní desky. Všechny své herní figurky (celkem 12: 10 + 1 + 1) vloží do sáčku a zamíchá je.

Průběh hry:

Začíná hrát nejmladší hráč, po něm následují ostatní hráči v pořadí ve směru hodinových ručiček.

Hráč, který je na řadě musí provést následující kroky:

1. Vloží ruku do sáčku a zamíchá figurky opiček, aniž by se na ně podíval.
2. Náhodně vytáhne jednu opičku ze sáčku.

Pokud je opička v barvě hráče, je to skvělé! Možná dostane šanci o něco zvýšit svou pyramidu! Hráč položí vytaženou opičku před sebe a rozhodne se, zda ukončí svůj tah, nebo si vytáhne další opičku.

- Pokud se hráč rozhodne **vytáhnout ze sáčku další opičku**, vloží ruku zpět do sáčku, zamíchá figurky, aniž by se díval, a vytáhne novou opičku. Zkontroluje barvu opičky. Pokud je v barvě hráče, může se rozhodnout, zda bude pokračovat, nebo přestane. Pokud je to však fialová nebo bílá opička, platí níže popsané důsledky.
Pozor: Hráč může v jednom tahu vytáhnout maximálně 3 opičky. Jakmile hráč vytáhl 3 opičky ve své barvě, musí svůj tah ukončit.
- Pokud se hráč rozhodne **ukončit svůj tah** (nebo pokud si již vytáhnul 3 opičky ve své barvě), vezme si opičku nebo opičky vytažené během tohoto tahu a použije je na stavbu pyramidy.

Pokud je opička fialová, smůla! Fialová opička má špatnou náladu a pošle všechny ostatní opičky zpátky do sáčku! Hráč vloží fialovou opičku zpět do svého sáčku, spolu se všemi opičkami své barvy, které byly během tahu vytaženy. Tah hráče končí a na řadě je další hráč.

Pokud je opička bílá, ouha! Bílá opička je vtípálek. Nutí ostatní, aby se vrátili do sáčku, ale chce zkusit štěstí jinde! Hráč vrátí všechny opičky své barvy vytažené během tohoto tahu zpět do svého sáčku. Bílou opičku dá hráči, kterého si vybral, a ten ji musí okamžitě přidat do svého sáčku. Tah hráče končí a na řadě je další hráč.

Aby hráč postavil pyramidu, musí umístit první 4 opičky na 4 políčka na své herní desce. Poté postaví navrch další 3 opičky a následně postaví navrch další 2 opičky. Poslední opičku umístí na vrchol pyramidy.

Konec hry:

Jakmile hráč umístí na svou pyramidu poslední, desátou opičku, stává se vítězem hry.



Upozornění: Obsahuje malé dílky.

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

Autor hry: Erwan Morin