

Vilac Nauč sa hodiny (V2735)

Hra, ktorá deti naučí spoznávať čas.
Vhodné pre deti od 5 rokov, pre 2 a viac hráčov.

Obsahuje: 104 hracích kariet, 3 cvičné karty, 1 drevenú obojstrannú hernú dosku (9 dielov puzzle), ciferník hodín.

Ciel' hry:

Hráči musia pokladaním kariet na určitý čas na hracej doske čo najlepšie popísať svoj deň. Víťaz sa určí, akonáhle ručička pokryje všetkých 24 hodín na ciferníku. Víťazí hráč s najviac kartami.

Príprava hry:

Poskladajte z drevených dielikov puzzle hernú dosku, od 1 do 24. Ciferník hodín položte doprostred hracej plochy, k správnym farbám. Tiež pripojte hodinovú ručičku. Každému hráčovi rozdajte 5 kariet. Ostatné karty zostanú v ťahacom balíčku.

Hracia plocha je rozdelená do 7 farebných oblastí, ktoré ukazujú rozdielne časti dňa:

- modrá – ráno
- zelená – dopoludnie
- žltá – poludnie
- oranžová – popoludnie
- červená – neskoré popoludnie
- fialová – večer
- čierna – noc

Pravidlá hry:

Hráči sa na ťahu striedajú, hrá sa v smere hodinových ručičiek. Ručička ukazuje na 7. hodinu rannú (štartová pozícia). Začína najmladší hráč. Než začnete hrať, uistite sa, že máte v ruke 5 kariet. Na začiatku každého ťahu si hráč priberie kartu z talónu. Kartu buď položí pred seba a začne vyplňovať svoj deň, alebo ju položí na odkladací balíček lícom nahor (pokiaľ toto kolo hrať nemôže). **Vždy môžete zahrať iba jednu kartu.** Potom je na rade ďalší hráč. Každá karta má bodku s **jednou alebo viacerými farbami**. Tie označujú časť dňa, v ktorej môže byť karta zahraná. Niektoré karty tiež obsahujú **číslo**. Keď sú tieto karty zahrané, ručička na hodinách sa posunie dopredu o určitý počet hodín, podľa hodnoty (čísla) karty.

Príklady kariet:

- *Mačka s dvoma červenými bodkami:* Túto kartu (starostlivosť o miláčikov) môžete zahrať, keď je ručička v červenej zóne.
- *Klávesy klavíra:* Túto kartu môžete zahrať, keď je ručička v červenej zóne. Ručičku posuňte o 1 hodinu dopredu.
- *Downhillové kolo:* Túto kartu môžete zahrať, keď je ručička v červenej alebo čiernej zóne. Karty, ktoré môžu byť zahrané v noci, ukazujú sny. Sen alebo realita, ručičku posuňte dopredu o jednu hodinu.

Určité karty môžu byť zahrané v ktorýkoľvek čas cez deň či v noci (viacfarebné kolieska). Napríklad: smrkanie, fantazírovanie, desiata, nápoj, toaleta, smiech (použite na vtip), zívnutie.

Akčné karty:

Keď sú tieto karty zahrané, položí sa na odkladací balíček. Pozor na obraty! **Vid' originálny návod - Action cards.**

- *Karta vľavo hore (3 biele a 3 čierne karty vo vejári):* Táto karta umožňuje hráčovi zahrať viac kariet rovnakej farby naraz. Hráč si musí z talónu vziať toľko kariet, koľko zahrál – na ruke vždy 5 kariet. Ručička sa posunie o 2 hodiny dopredu.
- *Karta vpravo hore (3 čierne karty naležato, bublina +3):* Táto karta dáva hráčovi právo vziať 3 karty zo „dňa“ iného hráča. Ručička sa posunie o 2 hodiny dopredu.
- *Karta vľavo dole (5 kariet vo vejári, šípka):* Táto karta umožňuje hráčovi vymeniť všetky karty z ruky za nové. Buď si vezme 5 nových kariet z talónu, alebo si ich vymení s iným hráčom. Ručička sa posunie o 2 hodiny dopredu.
- *Karta vpravo dole (bublina -2, mrak):* Keď hráč zahrá túto kartu, vyberie ďalšieho hráča, ktorý stratí 2 karty, ktoré položil ako posledný do svojho dňa. Tieto 2 karty sa položia na odkladací balíček aj s touto kartou. Ručička sa posunie o 1 hodinu dopredu.
- *Karta vľavo na ďalšej strane (vejár kariet a znak Ø):* Keď hráč zahrá túto kartu, ďalší hráč na ťahu jedno kolo stojí.
- *Karty vpravo na ďalšej strane (lietadlo -1, lietadlo +1):* Hráč, ktorý zahrá jednu z týchto kariet mení čas pre všetkých ostatných hráčov. Tí budú musieť posunúť ručičku o **1 farebnú zónu** dopredu alebo dozadu. (Např.: ak je ručička na 10 hodinách v zelenej zóne, musí byť posunutá na 8 hodín v modrej zóne pre kartu „-1“ alebo na 12 hodín v žltej zóne pre kartu „+1“.) **Tieto karty môžu byť zahrané iba raz.**

Hra končí, akonáhle uplynie 24 hodín, ručička dôjde späť na 7 hodín. Víťazom je hráč, ktorý položil na svoj deň najvyšší počet kariet a najviac ho naplnil! Pokiaľ majú dvaja hráči rovnaký počet kariet, pridajú si súčet čísel v bodkách na kartách. Vyhráva ten, kto má najvyššie skóre.

Poznávanie času:

Sami alebo s dospelým, deti si môžu precvičovať určovanie času. Stačí obrátiť hernú dosku, ktorá ukazuje klasické hodiny. Na veľkú ručičku tiež položte malú. Použite 3 „cvičné“ karty, deti môžu rozlúštiť digitálny čas a nájsť ho na hodinách otáčaním ručičiek.

Odpovede nájdete na druhej strane každej karty.