

Brian Gomez

ICECOOL

LEDOVÁ ŠKOLA



MINDOK

ICECOOL

LED OVÁ ŠKOLA



pravidla hry.....4



pravidlá hry.....14

REKLAMACE: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu.

V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás.

Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

REKLAMÁCIA: V zriedkavých prípadoch sa stane, že v hre chýba niektorá časť herného materiálu.

V takom prípade sa nemusíte vracieť do predajne, ale môžete sa obrátiť priamo na nás.

Napište e-mail na info@mindok.cz alebo zatelefonujte na +420 272 656 610. Chýbajúci materiál vám okamžite pošleme.

Ice Cool triky!
Ice Cool triky!



Brian Gomez

ICECOOL

LEDOVÁ ŠKOLA



Pro 2 až 4 tučňáčky starší 6 let, hrací doba: 30 minut

HRA OBSAHUJE



4 figurky tučňáků



5 kartonových místností



16 dřevěných rybek
(12 rybek ve čtyřech barvách
hráčů a 4 bílé rybky)



45 karet rybek (každá má
hodnotu 1, 2 či 3 vítězných bodů)



4 karty v barvách
hráčů



4 karty žákovských
knížek

MYŠLENKA HRY



PŘEHLED HRY

V každém kole se jeden z hráčů stává dozorem na chodbě (**školníkem**). Má za úkol pochyťat ostatní rošťáky tučňáky (**rošťáky**), kteří se pokoušejí sesbírat rybky umístěné na dveřích. Hráči získávají vítězné body jak za pochytání **rošťáků**, tak za sesbírané rybky. Kolo končí, jakmile **školník** pochytá všechny **rošťáky** nebo jakmile některý **rošťák** sesbírá všechny 3 rybky ve své barvě. Hra končí, když se všichni hráči vystřídají v roli **školníka**. Vítězí hráč, který v součtu pochyťal nejvíce rybek.

PŘÍPRAVA HRY - JE TO HRAČKA!

1.

Sestavte 5 krabic tak, aby se puntíky na prazích ve stejné barvě vzájemně dotýkaly.



2.

4 bílé rybky umístěte na 4 značky, herní plán bude pěkně držet pohromadě.

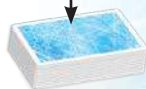


3.

Každý hráč obdrží tučňáka své barvy, dále 3 rybky a žákovskou knížku v barvě hráče. Kartu barvy a žákovskou knížku si položte před sebe. Nevyužité komponenty vraťte zpět do krabice.

4.

Zamíchejte karty rybek a celý balíček položte vedle herního plánu lícem dolů.



5.

V prvním kole se stává **školníkem** ten, kdo v poslední době zahlédl nějakého tučňáka.

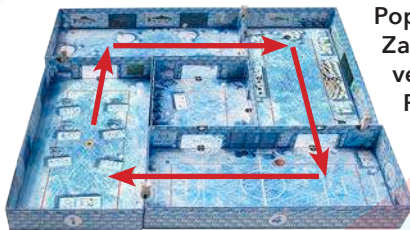


TRÉNINGOVÝ PLÁN



Ahoj, já jsem Kačka. Koukám, že se chystáte začít. Vyzkoušejte si, jak rychle a ladně kloužeme chodbami. Dáme si malinkou rozcvičku, co říkáte?

Chcete něco vidět?



Popadněte svého tučňáka. Začněte na červené značce ve **třídě** (krabice č. ①). Proběhněte s tučňáčkem celou školu a vraťte se zpět do **třidy**. Až doběhnete, nechte také kamarády, aby si se svým tučňáčkem proklouzali celou naší školou.

Techniky cvrnkání

1.



Chcete-li tučňáčka cvrnknout rovně, nastavte prsty jako na obrázku a cvrnkněte přesně do středu tučňáčka.



2.



Chcete-li s tučňáčkem oběhnout roh nebo provádět jiné roztočivé kejkle, cvrnkněte do něj ze strany, na kterou má zatočit. Pokud cvrnknete do tučňáčka zprava, zatočí vpravo.



3.



Věřte mi nebo ne, umíme i skákat. Cvrkněte do nás přes hlavičku. Vidíte? Skácame! To se vám může hodit při přeskočích přes zeď. To se v naší škole samozřejmě může a všichni kámoši skácou ukrutně rádi.



A HRAJEME

Hra má tolik kol, kolik je hráčů (výjimka pro 2 hráče je popsána na straně 13). V každém kole hraje jeden hráč za **školníka**, ostatní jsou **rošťáci**. Každé kolo má 3 fáze.

První fáze - Příprava kola



1. Každý **rošťák** si na každé dveře se symbolem rybky umístí po jedné rybce.

2. **Školník** umístí svého tučňáka do **kuchyně** (krabice č. 2), na libovolné místo uvnitř červeně ohraničeného prostoru. Rozmístění **rošťáků** je popsáno níže.

Druhá fáze - Hrajeme!

Jdeme na to! Hráči se střídají po směru hodinových ručiček, začíná hráč po **školníkově** levici. Postaví svého tučňáka ve **třídě** na červenou značku (krabice č. 1) a cvrnkne do něj. Poté další hráč po jeho levici udělá totéž, atd. **Školník** začíná ze svého místečka v **kuchyni** (viz první fáze). V každém dalším tahu pak hráči cvrnkají do svého tučňáčka z pozice, na níž v minulém tahu přistál.

Pozor: Pokud se při prvním cvrnku nepodaří hráči tučňáka přemístit z červené značky nebo se sklouzne zpět na červenou značku, musí hráč cvrnkat ještě jednou, aby se tučňák dostal pryč ze značky a na značku se mohl umístit další hráč.

Během tahu hráče mohou nastat tyto případy:

- Pokud **rošťák (celý)** proklouzne dveřmi, na nichž je umístěna rybička jeho barvy, hráč si ji vezme a vezme si také horní kartu z dobíracího balíčku rybek. Podívá se na kartu a uloží ji **lícem dolů** přes svoji kartu barvy. Každá rybka přinese hráči tolik bodů, kolik je na kartě napsáno. Pokud jste velcí šikulové a **rošťák** v jednom tahu proklouzne vícero dveřmi, dostanete samozřejmě 1 kartu za každé překonané dveře.

Pozor: „Celý proklouzne dveřmi“ znamená, že před cvrnkem stojí tučňák na jedné straně dveří a po cvrнку proklouznul celý tučňák na druhou stranu dveří (viz 3 následující obrázky).



Přeskočení dveří: Pokud **přeskočíte** dveře, na nichž je rybka vaší barvy, rybku **nezískáte**. Dveřmi musíte **proklouznout**, pokud rybku chcete získat.



Průšvih!



- Pokud se **školník** ve svém tahu dotkne jednoho nebo více **rošťáků, rošťák(cí)** mu musí odevzdat svoji žákovskou knížku.
- Pokud **rošťák** během svého tahu narazí do **školníka**, musí mu odevzdat svoji žákovskou knížku.



Žákovská zabavena!!! Pokud **rošťák** přišel o svoji žákovskou knížku, nezoufejte! Nemusí z kola ven, pokračuje ve hře a dále může sbírat rybky!





Co jsou to „brusle“?

Pokud hráč získal alespoň 2 karty rybek s hodnotou 1, na konci svého tahu smí **dvojici** obrátit lícem vzhůru a získá jeden tah navíc (tedy „brusle“), platí stále stejná pravidla hry. O tyto karty hráč nepřichází, na konci hry je také proměněn na vítězné body.

Tyto karty však už ponechte otočené lícem vzhůru, jako „brusle“ (= tah navíc) můžete totiž každou dvojici využít ve hře pouze jedenkrát. Pokud máte dvojic více, smíte samozřejmě využít více tahů. „Brusle“ mohou využít jak **rošťáci**, tak **školník**.

Třetí fáze - Konec kola

Kolo končí, pokud:

1. Některý **rošťák** sesbíral **všechny 3 rybky** své barvy.
NEBO
2. **Školník** **načapal všechny rošťáky** (má všechny žákovské knížky).

Ted:

- Každý hráč, počínaje **školníkem**, si vezme z dobíracího balíčku 1 kartu ryby za každou žákovskou knížku, kterou má u sebe. **Školník** si vždy vezme 1 kartu ryby za svoji žákovskou knížku a dále jednu kartu za každou další žákovskou, kterou získal. **Rošťáci** získají tuto kartu ryby jen tehdy, pokud nebyli chyceni a žákovská jim zůstala.
- Hráči dostanou zpět své žákovské knížky a 3 rybky pro další kolo.
- Hráč po levici od **školníka** z minulého kola se nyní stává **školníkem**.
- Začnete nové kolo (viz **První fáze - Příprava kola**).

Úpravu pravidel pro dva hráče najdete na straně 13.

KONEC HRY

Hra končí, jakmile se všichni hráči vystřídají v roli **školníka**. Hráči si sečtou vítězné body na získaných kartách rybek. Vítězí hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů. Nezapomeňte si přičíst ty, které jste použili jako „**brusle**“.

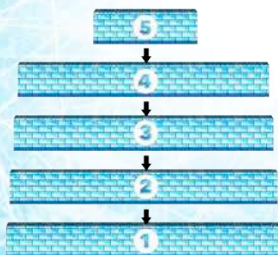
V případě shody vítězí hráč s nejvyšším počtem získaných karet. Pokud i zde nastane shoda, hráči se o vítězství dělí rovným dílem. Úpravu pravidel pro dva hráče najdete na straně 13.



Modrý hráč
získal 18 bodů.

A hrajeme znovu!

V ojedinělých případech,
kdy již nechcete hrát
další partii **Ledové školy**,
sestavte krabice do sebe
v tomto pořadí:



SPECIÁLNÍ PŘÍPADY A VYSVĚTLENÍ

Červené pomezní čáry

Pokud se tučňák ocitne příliš blízko zdi (dveře zde také chápeme jako zed') nebo zůstane stát ve dveřích, můžete jej před dalším cvrknem přesunout na nejbližší volné místo na pomezní čáře (střed tučňáka musí být na pomezní čáře).



Je pomezní čára překrytá? Na některých místech je pomezní čára překryta kresbou. Na těchto místech však také předpokládáme, že i tam čára pokračuje.

Uváznu ve dveřích?

Za prvé: čím to asi je? Možná jste vážně neměli vynechat všechny ty hodiny tělocviku... Pokud si chcete zasloužit rybku, musíte se přes dveře s rybkou dostat v jednom tahu. I pokud maličká část tučňáka zůstane ve dveřích (koukněte se na něj shora přímo dolů), neprošel jimi a uváznu. V následujícím tahu se vrací na pomezní čáru a pokračuje z ní (viz níže).



Vypadá to, že na rybku si budu muset ještě počkat.

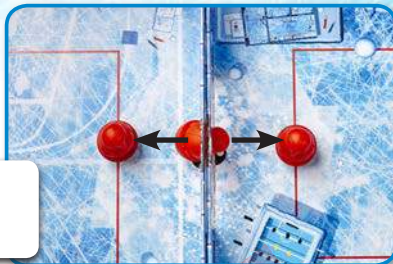
Důležité: Může se stát, že tučňák správně projde dveřmi, ale stočí se zpět a uvázne v nich. V takovém případě se průchod **počítá jako úspěšný** a získáváte rybku a kartu.

Pokud uvíznete ve dveřích:

- Než cvrknete znovu, posuďte situaci shora. Jestliže tučňák vykukuje na obě strany, tučňáka můžete postavit na pomezí čaru místnosti vlevo či vpravo, záleží na vás.



Kterou třídu si mám vybrat?



- Než cvrknete znovu, posuďte situaci shora. Pokud tučňák vykukuje pouze na jednu stranu, přesuňte jej na pomezí čaru té třídy, v níž zůstal.



Hm, tak teď je to jasné jak facka.



Pozor! Uvízne-li tučňák mezi dveřmi, nemůže dostat rybku. Rybku získá pouze tak, že dveřmi proklouzne celý na jeden cvrnek – nemůžete tučňáka jednoduše docvrknout skrz dveře.

Co se dále může přihodit

Pokud jiný hráč během svého tahu protlačí vašeho tučňáčka dveřmi, na nichž je rybka vaší barvy, nebo způsobí náraz vašeho tučňáčka do **školníka**, musíte tyto akce také vyhodnotit podle pravidel. To znamená, že v prvním případě získáte rybku a kartu rybky, ve druhém musíte **školníkovi** odevzdat svoji žákovskou knížku. Váš tučňák zůstává na místě, kam touto akcí doklouzal.

Jejda!



Chceš se tulit, že?



Výskok ze školy

Pokud váš tučňák vyskočí ze školy (tzn. mimo našich 5 tříd), vraťte jej do krabice přesně na místo, odkud jste cvrnkali. Zároveň tím končí váš tah v tomto kole (pokud nevyužijete dvě jedničky jako „*brusle*“).

Pokud vám tučňáčka vytlačí ven ze hry soupeř, vrací se váš tučňák na místo, z něhož byl vytlačen. Žádný trest vám za to nehrozí.



Kluci, nebudete věřit, co jsem teď viděl před školou!

Náhodné posunutí spoluhráčova tučňáčka

Pokud jste se během svého tahu omylem dotkli rukou soupeřova tučňáčka, vraťte jej zpět na místo, odkud jste jej odstrčili.

ÚPRAVA PRAVIDEL PRO DVA HRÁČE

Ptáte se, jestli je hra zábavná i ve dvou hráčích? Jasně! Přečtěte si dvě drobné úpravy pro hru ve dvou:

- 1. Školník** musí chytit **rošťáka** v každém kole **dvakrát**. Když chytí **školník** tučňáka poprvé, sebere mu žákovskou knížku. **Rošťák** se přesune do **třídy** a začíná hru z červené značky, stejně jako na začátku. **Školník** v tu chvíli už nemůže pokračovat ve hře, nemůže ani využít „*brusle*“ jako dodatečný tah. Kolo končí, pokud **rošťák** sesbíral všechny tři rybky nebo pokud **školník** chytí **rošťáka** podruhé. Pokud **školník** chytí **rošťáka** podruhé, nezíská žádnou další výhodu, pouze tím ukončí toto kolo.
- 2.** Hra končí ve chvíli, kdy se hráči dvakrát vystřídali v roli **školníka** (hráči se v rolích **školníka** a **rošťáka** pravidelně střídají).

Ostatní pravidla se nemění. Doufáme, že si užijete spoustu legrace!

Brian Gomez



ICECOOL ĽADOVÁ ŠKOLA

Pre 2 až 4 tučniakov od 6 rokov, hracia doba: 30 minút

HRA OBSAHUJE



4 figúrky tučniakov



5 miestností z kartónu



16 drevených rybičiek (12 rybičiek v štyroch hráčskych farbách a 4 biele rybičky)



45 kariet rybičiek (každá má hodnotu 1, 2 alebo 3 víťazné body)



4 karty v hráčskych farbách



4 karty žiackych knížiek

MYŠLIENKA HRY

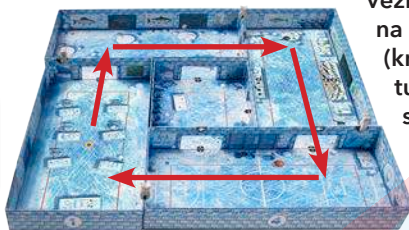


TRÉNINGOVÝ PLÁN



Ahoj, ja som Katka. Vidím, že sa chystáte začať. Vyskúšajte si, ako rýchlo a ladne sa klžeme po chodbách. Dáme si malú rozcvičku, čo vy na to?

Chcete niečo vidieť?



Vezmite svojho tučniaka. Začínate na červenej značke v **triede** (krabica č. 1). Prebehnite tučniakom celú školu a vráťte sa späť do **triedy**. Až sa doklžete, nechajte aj kamarátov, aby sa skĺzli cez celú našu školu.

Techniky frčiek

1.



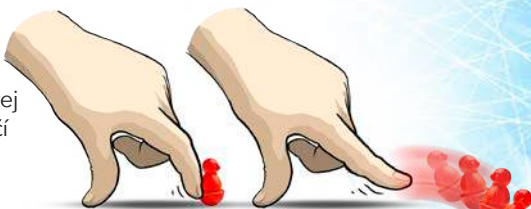
Ak chcete, aby sa tučniak klzal rovno, nastavte prsty ako na obrázku a dajte frčku presne do stredu tučniaka.



2.



Ak chcete s tučniakom zabočiť za roh alebo vymýšľať iné zvláštne cesty, dajte mu frčku do tej strany, do ktorej má zatočiť. Ak mu dáte frčku sprava, zatočí vpravo.



3.



Či uveríte alebo nie, vieme dokonca skákať. Frčku ved'te do hlavičky. Vidíte? Skáčeme! To sa vám môže hodiť, keď skáčete cez steny. Samozrejme, že sa to v našej škole môže a všetci kamoši to aj radi robia.



A HRÁME

Hra má toľko kôl, ako je hráčov (výnimka pre 2 hráčov je opísaná na strane 23). V každom kole hrá jeden hráč za **školníka**, ostatní sú **nezbedníci**. Každé kolo má 3 fázy.

Prvá fáza - Príprava kola



1. Každý **nezbedník** si na každé dvere so symbolom rybičky umiestni po jednej rybičke.
2. **Školník** umiestni svojho tučniaka do **kuchyne** (krabica č. ②), na hocktoré miesto v červeno ohraničenom priestore. Rozmiestnenie **nezbedníkov** je opísané nižšie.

Druhá fáza - Hráme!

Podme na to! Hráči sa striedajú na ťahu v smere hodinových ručičiek. Začína hráč po školníckej lavici. Postaví svojho tučniaka v **triede** (krabica č. ①) na červenú značku a dá mu frčku. Potom ďalší hráč po jeho lavici urobí to isté atď. **Školník** začína zo svojho miesta v **kuchyni** (pozri aj prvá fáza). V každom ďalšom ťahu hráči dávajú frčku svojmu tučniakovi. Pritom ho nepremiestňujú, ale pokračujú tam, kde v minulom ťahu skončil.

Pozor: Ak sa v prvom ťahu niektorému hráčovi nepodarí tučniaka odfrknúť z červenej značky alebo sa tučniak dokľže späť na značku, musí hráč dať ešte jednu frčku, aby ste na značku mohli umiestniť ďalšieho tučniaka.

Počas ťahu hráča môžu nastať tieto prípady:

- Ak **nezbedník (celý)** presviští dverami, nad ktorými je umiestnená rybička jeho farby, hráč si ju vezme a získa aj vrchnú kartu z balíčka rybičiek. Kartú si môže prezrieť a **skryte** ju uloží na svoju kartu farby. Každá rybička dá hráčovi toľko bodov, koľko je na karte. Ak ste veľkí šikovníci a váš **nezbedník** sa v jednom ťahu prešmykne cez viacero dverí, dostanete samozrejme 1 kartu za každé prekonané dvere.

Pozor: „**Celý presviští dverami**“ znamená, že pred frčkou stál tučniak na jednej strane dverí a po frčke sa celý tučniak prešmykol na druhú stranu dverí. (Ako vidieť na nasledujúcich 3 obrázkoch.)



Preskočenie dverí: Ak **preskočíte** dvere, na ktorých je rybička vašej farby, rybičku **nezískate**. Ak chcete rybičku získať, musíte sa dverami **prešmyknúť**.



Décevant !

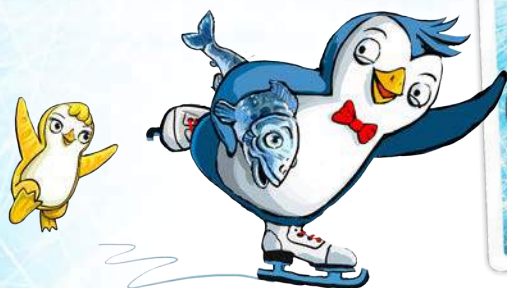


- Ak sa **školník** vo svojom ťahu dotkne jedného či viacerých **nezbedníkov**, musia mu títo **nezbedníci** odovzdať svoju žiacu knižku.
- Ak **nezbedník** počas svojho ťahu narázi do **školníka**, musí mu odovzdať svoju žiacu knižku.



Žiacka je zabavená!!! Ak **nezbedník** prišiel o svoju žiacu knižku, nezúfajte. Hra preňho nekončí! **Nezbedník** pokračuje a naďalej môže zbierať rybičky!





Čo sú to „korčule“?

Ak hráč získal aspoň 2 karty rybičiek s hodnotou 1, na konci svojho ťahu môže dvojicu otočiť lícom nahor, a tým získa jeden ťah navyše (obujete si jednorázovo **korčule**). Pre **korčule** platia stále rovnaké pravidlá ako v každom inom ťahu. O karty hráč nepríde, na konci hry ich započíta medzi víťazné body.

Použitie karty však ostanú otočené lícom nahor. Každú dvojicu takých kariet môžete použiť na obutie **korčulí** v hre iba raz. Ak máte dvojíc viac, môžete samozrejme obúvať **korčule** viackrát. **Korčule** si môžu obuť **nezbedníci**, ale aj **školník**.

Tretia fáza - Koniec kola

Kolo končí, ak:

1. niektorý **nezbedník** pozbieral 3 rybičky svojej farby,
ALEBO
2. **školník** načapal všetkých nezbedníkov (má všetky žiacke knižky).

Teraz postupne vykonajte nasledujúce kroky:

- Každý hráč, od **školníka** začínajúc, si vezme z balíčka rybičiek 1 kartu rybičky za každú žiacku knižku, ktorú má u seba. **Školník** vždy berie 1 kartu rybičky za svoju žiacku knižku a k tomu jednu kartu za každú ďalšiu žiacku, ktorú získal. **Nezbedníci** získajú kartu rybičky iba, ak ich školník neprichytil a žiacka im ostala.
- Hráči dostanú späť svoje žiacke knižky a 3 rybičky na ďalšie kolo.
- Hráč po **školníkovej** lavici bude v novom kole **školníkom**.
- Začnite nové kolo (**Prvou fázou - Priprava kola**).

Úpravu pravidiel pre dvoch hráčov nájdete na strane 23.

KONIEC HRY

Keď sa všetci vystriedajú v úlohe **školníka**, hra končí. Hráči si spočítajú víťazné body na získaných kartách rybičiek. Víťazí hráč s najvyšším počtom víťazných bodov. Nezabudnite počítat aj body na kartách, ktoré ste použili na obutie **korčulí**.

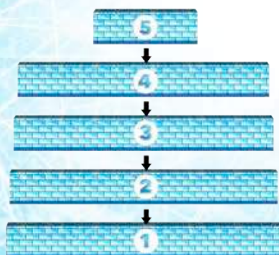
V prípade zhody dvoch a viac hráčov víťazí z nich hráč s vyšším počtom získaných kariet. Ak aj tu nastane zhoda, vyhrali obaja (všetci traja, štyria). Úpravu pravidiel pre dvoch hráčov nájdete na strane 23.



Modrý hráč získal
18 bodov.

A hráme znovu!

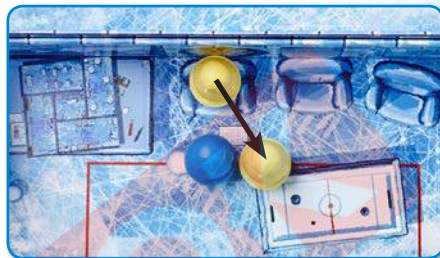
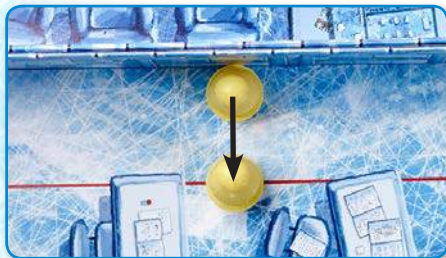
V ojedinelých prípadoch,
keď už nechcete hrať
ďalšiu partiu **Ladovej
školy**, poskladajte krabice
do seba v tomto poradí:



ŠPECIÁLNE PRÍPADY A VYSVETLIVKY

Červené hraničné čiary

Ak sa tučniak ocitne príliš blízko steny (alebo dverí) či zostane stáť vo dverách, môžete ho pred ďalšou frčkou presunúť na najbližšie voľné miesto na hraničnej čiare (stred tučniaka musí byť na hraničnej čiare).



Je hraničná čiara prekrytá? Na niektorých miestach je hraničná čiara prekrytá kresbou. Aj tu však predpokladáme, že čiara pokračuje.

Zasekol sa vo dverách?

Po prvé: čím to asi je? Možno ste naozaj nemali blicovať počas hodín telocviku... Ak si chcete zaslúžiť rybičku, musíte sa cez dvere s rybičkou dostať na jednu frčku. Aj keby len maličká časť tučniaka zostala vo dverách (pozrite sa naňho kolmo zhora), neprešiel a zasekol sa. V nasledujúcom ťahu sa vráti na hraničnú čiaru a pokračuje z nej (pozri nižšie).



Vyzerá to, že na rybičku si ešte počkám.

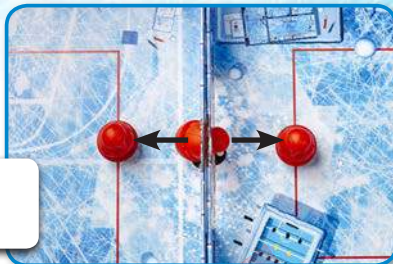
Dôležité: Môže sa stať, že tučniak správne prejde dverami, ale stočí sa späť a zasekne sa v nich. V takom prípade sa priechod **počíta ako úspešný** a získate rybičku i kartu.

Ak sa zaseknete vo dverách:

- Než frknete znova, posúďte situáciu zhora. Ak tučniak vykukuje spod dverí na obe strany, môžete ho postaviť na hraničnú čiaru miestnosti vľavo či vpravo, záleží len na vás.



Ktorú triedu si mám vybrať?



- Než frknete znova, posúďte situáciu zhora. Ak tučniak vykukuje spod dverí iba na jednu stranu, presuňte ho na hraničnú čiaru tej triedy, v ktorej stojí.



Hm, tak teraz je to jasné ako facka.



Pozor! Ak sa zasekne tučniak medzi dverami, nemôže dostať rybičku. Rybičku získa iba tak, že sa dverami prešmykne celý jedinou frčkou – nemôžete tučniaka jednoducho dofrknúť skrz dvere.

Čo sa ešte môže stať?

Ak iný hráč počas svojho ťahu postrčí vášho tučniaka cez dvere (hurá!), na ktorých je rybička vašej farby, alebo spôsobí náraz vášho tučniaka do **školníka** (to si nemusel...), musíte tieto akcie vyhodnotiť podľa pravidiel. To znamená, že v prvom prípade získate rybičku a kartu rybičky, v druhom musíte **školníkovi** odovzdať svoju žiacku knižku. Váš tučniak zostáva na mieste, kam bol postrčený.

Ju!



Chceš sa túliť, však?



Výskok zo školy

Ak váš tučniak vyskočí zo školy (tzn. mimo našich 5 tried), vráťte ho do krabice presne na miesto, kde bol pred frčkou. Zároveň tým končí váš ťah (teda ak nevyužijete dve jednotky ako **korčule**).

Ak vám tučniaka vytlačí z hry súper, vracia sa váš tučniak na miesto, z ktorého bol vytlačený. Žiaden trest vám za to nehrozí.



Chalani,
neuveríte, čo som
teraz videl pred
školou!

Náhodné posunutie spoluhráčovho tučniaka

Ak ste sa počas vášho ťahu omylom dotkli rukou súperovho tučniaka, vráťte ho späť na miesto, odkiaľ ste ho odstrčili.

ÚPRAVA PRAVIDIEL PRE DVOCH HRÁČOV

Zaujímá vás, či je hra zábavná aj pre dvoch? Jasne! Prečítajte si dve drobné úpravy pravidiel pre dvoch hráčov:

1. **Školník** musí chytiť **nezbedníka** v každom kole dvakrát. Keď ho chytí po prvý raz, vezme mu žiacku knižku. **Nezbedník** sa presunie do **triedy** a začne hru z červenej značky, rovnako ako na začiatku. **Školník** v ten moment nemôže pokračovať v hre, nemôže si teda obuť **korčule** a získať ťah navyše. Kolo končí, ak **nezbedník** pozbieral všetky tri rybičky, alebo ak **školník** chytil **nezbedníka** po druhý raz. Ak **školník** chytil **nezbedníka** druhý raz, nezíska žiadnu výhodu, iba okamžite ukončí toto kolo.
2. Hra končí vo chvíli, kedy sa hráči dvakrát vystriedali v roli **školníka** (hráči si role **školníka** a **nezbedníka** pravidelne striedajú).

Ostatné pravidlá sa nemenia. Dúfame, že si užijete kopu zábavy!



Autor: Brian Gomez
Ilustrace: Reinis Pētersons
Český překlad: Lucka Endlová
Slovenský preklad: Monika dilli Dillingerová

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

© 2016 Brain Games
 Publishing SIA
 www.Brain-Games.com

MINDOK

Výhradní zastoupení
 pro ČR a SR:
 MINDOK s.r.o.
 Korunní 810/104
 Praha 10
 www.mindok.cz

6+



2-4



30
min

