

DJ05269 Červená Karkulka – kooperativní hra

Věk: 4–8 let | Počet hráčů: 2–4 hráči

Byla jednou jedna malá holčička jménem Červená Karkulka, která šla do lesa sbírat květiny. Ale pozor, kolem se potuluje velký zlý vlk! Společnými silami pomozte Karkulce nasbírat květiny a dostat se domů v pořádku dříve, než ji vlk chytí.

Obsah hry: 1 herní deska, 1 košík, 4 karty s myslivcem, 1 figurka Červené Karkulky, 1 figurka vlka, 11 kulatých žetonů, 5 žetonů ve tvaru květiny, 1 kostka.

Cíl hry: Nasbírejte společně všech 5 žetonů s květinou dříve, než vlk dorazí k domečku.

Příprava hry:

- Položte herní desku doprostřed stolu.
- Zamíchejte 11 kulatých žetonů a položte je obrázkem dolů na dřevěné špalky.
- Figurku Červené Karkulky umístěte na žeton, který leží na červeném dřevěném špalku.
- Vlka postavte na začátek cesty, která vede k babiččině domu.
- 5 žetonů s květinou položte do levého horního rohu.
- Košík položte na plochu stejné barvy uprostřed dřevěných špalků.
- Zamíchejte 4 karty s myslivcem a položte je obrázkem dolů vedle herní desky.



Průběh hry:

Začíná nejmladší hráč a pokračuje se ve směru hodinových ručiček.

Během svého tahu hráč hodí kostkou a posune Červenou Karkulku ve směru šipky o tolik políček, kolik ukazuje kostka.

Červená Karkulka dojde na žeton otočený obrázkem dolů

1. Hráč oznámí, co si myslí, že se nachází pod žetonem: květina, vlk nebo myslivec.

Pozn.: Pokud žeton ještě nebyl otočen, hráč může pouze hádat. Pokud již byl otočen, hráč se pokusí vzpomenout, co je pod ním.

2. Hráč otočí žeton a nechá ho ležet obrázkem nahoru.

Pokud uhodl správně, provede příslušnou akci a nechá žeton ležet obrázkem nahoru:

- **Květina:** Vezme květinu z louky v levém horním rohu a vloží ji do košíku.
- **Vlk:** Nic se neděje.
- **Myslivec:** Otočí libovolnou kartu s myslivcem, provede příslušnou akci (viz vysvětlení níže) a poté ji vrátí mezi ostatní karty s myslivcem a zamíchá je.

Pokud neuhodne správně, vlk se posune o 1 políčko dopředu.

Nyní je na řadě další hráč.

Červená Karkulka dojde na žeton otočený obrázkem nahoru

Hráč musí okamžitě provést akci podle typu žetonu:

- **Květina:** Vezme květinu z louky v levém horním rohu a vloží ji do košíku.
- **Vlk:** Posune vlka o 1 políčko dopředu.
- **Myslivec:** Otočí libovolnou kartu s myslivcem, provede příslušnou akci (viz vysvětlení níže) a poté ji vrátí mezi ostatní karty s myslivcem a zamíchá je.

Nyní je na řadě další hráč.

Pokud do hry vstoupí houby!



Pokud hráči padne na kostce houba, všechny otočené žetony se opět otočí obrázkem dolů, včetně toho, na kterém stojí Červená Karkulka.

Nyní je na řadě další hráč.

Pokud vlk dojde na jedno z modrých políček pokrytých houbami, všechny otočené žetony se také otočí obrázkem dolů, včetně toho, na kterém stojí Červená Karkulka.

Karty s myslivcem



Vezměte dva kulaté žetony otočené obrázkem dolů, podívejte se na ně a vraťte je zpět.



Vlk se posune o 1 políčko dopředu.



Vezměte jednu květinu a vložte ji do košíku.



Vlk se posune o 1 políčko zpět.

Konec hry:

Všichni společně vyhráváte, pokud jste do košíku vložili 5 žetonů s květinou. Pokud však vlk dorazí k domečku jako první, prohráváte... a nezbývá vám nic jiného než zkusit štěstí znovu!