DJ05065 Dům v korunách stromů – karetní hra

Věk: od 6 let

Počet hráčů: 1–4 hráči

Obsah hry: 1 krabice od hry, 4 startovní karty, 42 karet s domečkem na stromě včetně 1 karty hotového domečku, 1 figurka kočky, 3 žetony s kladívkem.



Cíl hry: Postavit co nejvyšší domeček v korunách stromů skládáním karet na sebe.

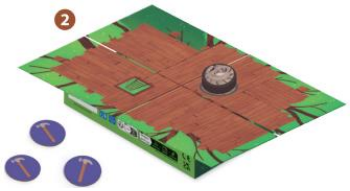
Příprava hry:

1) Položte krabici od hry doprostřed mezi hráče: stranou se stromem nahoru, pohled shora.

Položte 4 startovní karty na jednotlivé rohy krabice.

Postavte figurku kočky na políčko pro kočku.

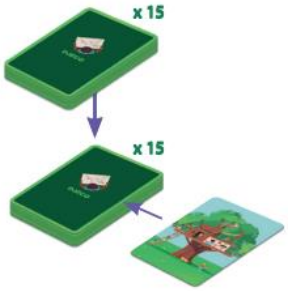




2) Položte 3 žetony s kladívkem vedle krabice tak, aby kladívko směřovalo nahoru.

Připravte si balíček karet s domečkem v korunách stromů:

1. Vezměte všechny karty s domečkem, kromě karty s hotovým domečkem a zamíchejte je.
2. Poté z tohoto balíčku oddělte 15 karet a přidejte k nim kartu s hotovým domečkem.
3. Těchto 16 karet dobře zamíchejte.
4. Balíček 16 karet vložte pod ostatní karty s domečkem, aby vznikl jediný balíček.
5. Balíček karet s domečkem položte lícem dolů vedle krabice jako dobírací balíček.



→ *Nikdo tak neví, kde se nachází karta s hotovým domečkem v korunách stromů, která ukončuje hru: někdy se objeví brzy, jindy až na úplném konci hry.*

Každý hráč si vezme 2 katy z dobíracího balíčku a položí je před sebe lícem nahoru.

Pozn.: při hře jednoho hráče si hráč vezme 3 karty.

Průběh hry:

Hráči se dohodnou, kdo začíná, a poté se střídají ve směru hodinových ručiček.
Při svém tahu musí hráč položit jednu ze svých karet na herní krabici na ostatní karty, které už na ní leží.

Pravidla pokládání karet

Při pokládání karty musí hráč dodržovat tato pravidla:

1. Pokládání karet na sebe

Karta musí být **vždy** položena **na** karty, které už na krabici leží, a nikdy se nesmí podsunout pod jiné karty.



2. Tráva a domeček na stromě

Při položení karty musí její **zelená část** vždy **přesahovat mimo** domeček.

- Zelenou část není dovoleno položit na již položenou dřevěnou část.
- Dřevěné části však lze pokládat na zelenou část.

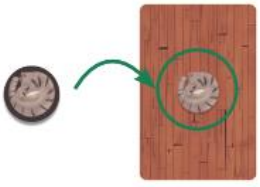
3. Malý stavitel

Pokud se na v domečku nachází dítě, nikdy se nesmí zakrýt, ani částečně.

4. Políčko s kočkou

Pokud je na položené kartě políčko s kočkou, musí se na toto políčko ihned umístit figurka kočky.

Kartu s políčkem s kočkou, na kterém není figurka kočky, lze zakrýt, opačně to však nelze.



5. Efekt veverky

Pokud hráč položí kartu s veverkou, musí vybrat jiného hráče, který odloží jednu kartu z ruky a ihned si místo ní dobere novou z dobíracího balíčku.

Po skončení tahu si hráč dobere novou kartu s domečkem, aby měl před sebou vždy 2 karty.
Veverku lze zakrýt.

Pád karet s domečkem



Pokud během tahu hráče spadne jedna nebo více karet s domečkem, hráč musí otočit jeden žeton s kladívkem stranou s otvorem nahoru.
Spadlé karty se odloží stranou.



Pokud spadne také figurka kočky, musí se vrátit zpět:
• buď ihned do domečku, pokud je k vidět políčko s kočkou,
• nebo později, až bude položena nová karta s políčkem s kočkou.
Poté je na řadě další hráč.

Konec hry:

Jak vyhrajete

Hru vyhráváte, jakmile se objeví karta s hotovým domečkem v korunách stromů!
Podle počtu zbývajících žetonů s kladívkem získáváte následující tituly:

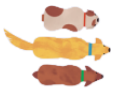
Zbývající kladívka	**Získaný titul**
1 kladívko	Výborně! Jste velmi **šikovní stavitelé!**
2 kladívka	Skvělá práce! Jste výborní **mistři stavitelé!**
3 kladívka	Fantastické! Jste **nejlepší stavitelé domečků** v korunách stromů!

Jak prohrajete

Pokud jsou otočené všechny žetony s kladívky, domeček v korunách stromů spadne a hra končí prohrou.
Nejlepší bude začít hned stavět znovu!

Varianty hry

Chcete-li si hru ztížit, vyzkoušejte jednu z těchto dvou variant:



Pozor na psy! Nikdy nesmí být vidět ani částečně vykukovat více než tři psy současně.



Nedotýkejte se keřů! Keře nesmějí být nikdy zakryty.

Autoři hry: Jérémy Ducret a Romaric Galonnier