

PROIZVAJALEC: SCHMIDT SPIELE GMBH NEMČIJA,
DISTRIBUTER: ROK TOYS D.O.O., KAMNIŠKA 24, 1234 RADOMLJE WWW.IGRACE.EU
SI OPOZORILO: Ni za otroke do 3 let, zaradi drobnih delov, ki bi jih otrok lahko pojedel.

ART 49085/49021 DRUŽABNA IGRA ČLOVEK NE JEZI SE

Priljubljena igra s kockami za 2-6 igralcev nad 6 let

Igralni pripomočki:

igralna predloga

kocka

24 figuric (4 v enaki barvi)

Opis igre

V tej kratkočasni igri poskušamo svoje figurice, kar se da hitro, iz startnega polja po igralni stezi s kockanjem prestaviti v cilj. Istočasno poskušamo jeziti soigralca tako, da ves čas izbijamo njegove figurice iz igre in ga tako prisilimo, da spet začne od začetka. Bela polja na igralni predlogi predstavljajo progo, po kateri se morajo premikati vse figurice. Na barvnih poljih s črko A začnejo svojo pot po progici figurice iste barve. Na poljih B figurice čakajo, da bodo uporabljene v igri. Polja A, B, C in D predstavljajo cilje vsake barve. Kdor je prvi spravil svoje figurice »domov«, je zmagal.

Priprava

Vsak igralec prejme 4 figurice iste barve. Eno postavi na polje A, ki je iste barve kot figurice, ostale tri pa na polja B. Najprej vsak 1x meče kocko, kdor je vrgel najvišjo številko, začne igro. Igralci se zvrstijo v smeri urinega kazalca.

Potek igre

Igralec, ki je na vrsti, meče kocko in prestavi svojo figurico za število pik naprej po progici v smeri puščice. Lastne in tuje figurice lahko preskakujemo, pri štetju polja pa štejemo tudi zasedena polja. Kdor ima na progici več figuric, se lahko odloči, s katero bo napredoval. Če število pik igralca pripelje do polja, na katerem že stoji figurica, izbjije to figurico in svojo postavi na njeno mesto. Izbijanje ni nujno potrebno. Izbite figurice postavimo na polja B. Ne moremo izbijati lastnih figuric, zato v takih primerih premikamo tisto, ki lastnih figuric ne ogroža, saj ne moreta stati dve na enem polju.

Dokler na B poljih še stojijo figurice, mora igralec svojo figurico na polju A kar najhitreje umakniti, torej takoj, ko ima možnost za to. Figurice, ki stojijo na poljih B, lahko vpeljemo v igro, jih torej postavimo na polje A, samo, če vržemo številko 6.

Posebnosti številke 6

Kdor vrže številko 6, je po svoji potezi upravičen do še enega meta. Če zopet vrže 6, ima potem, ko prestavi figurico, spet možnost meta. Pri številki 6 moramo v igro pošiljati nove figurice, dokler te še stojijo na poljih B. Novo figurico potem postavimo na polje A. Če na polju A že stoji naša figurica, jo moramo najprej s številko 6 premakniti po progici naprej. Če na našem polju A stoji tuja figurica, le-to z novo figurico izbijemo.

Kdor vrže številko 6 in na poljih B nima nobene figurice več, lahko eno izmed svojih figuric premakne za 6 polj in ponovno meče.

Kako priti v cilj?

Kdor je s svojo figurico že pretekel celo progo, jo poskuša premakniti v cilj.

Tudi ciljna polja štejemo. (Kdor torej pride pred cilj in vrže številko 1, sme premakniti svojo figurico na ciljno polje A, kdor vrže 2, na ciljno polje B itn. Figurice lahko preskakujemo.)

Figuric ne smemo prestavljati na tuja ciljna polja.

Konec igre

Kdor prvi premakne vse svoje figurice v cilj, zmaga. Ostali igrajo naprej za drugo, tretje in četrto mesto.

Različice igre

»Človek ne jezi se« veliko igralcev igra z dodatnimi pravili, ki pa jih lahko upoštevate ali ne in poljubno izvajate.

Manj kot 4 igralci:

Ker je igra najbolj zanimiva, če so v njej vse 4 barve, igrajmo z vsemi širimi barvami, tudi če igrata samo 2 ali 3 igralci.

Če igrata samo 2 igralca, igrat vsak z dvema nasproti ležečima barvama (en igralec igra z rdečo in rumeno, drugi z zeleno in črno). Barve igramo vsako zase.

Če igrajo 3 igralci, je četrta barva neutralna: kdor je na vrsti, lahko prestavi svojo figurico ali neutralno figurico. Neutralne figurice služijo najprej zgolj zbijanju ostalih. Vendar kdor je v cilj postavil že vse lastne figurice, zmaga šele, ko v cilju stojijo vse štiri figurice neutralne barve. Če so v cilju tudi že figurice soigralcev, zmaga tisti, ki v cilj premakne zadnjo neutralno figurico.

Izbijanje nazaj:

Če ste vrgli številko, s katero bi lahko izbili soigralca za vami, potem se izjemoma lahko premikate tudi nazaj po progici. Pri tem pa ne smete iti na ali prek svojega A-polja.

Trikrat metati kocko:

Kdor na progici nima nobene figurice, ker so bile vse izbite in čakajo na poljih B, sme trikrat metati kocko. To velja tudi, če je ena ali več figuric že doseglo cilj, ampak samo takrat, ko se ne morejo več pomakniti naprej po ciljnih poljih. (Primer: figurica že stoji na polju C v cilju, ostale tri pa čakajo na poljih B. Igralec ne sme trikrat metati, ker se figurica v cilju še vedno lahko s številko 1 premakne za eno polje.)

Prepovedano preskakovanje v cilju:

V cilju ne smemo preskakovati polj. Zadnja figurica, ki pride v cilj, sme zaseseti samo mesto A.

Barikade:

Kot izjema k pravilu smeta na enem polju stati dve figurici. Ti dve figurici predstavlja pregrado, ki je ne more preskočiti ali izbiti nobena druga figurica. Pregrada velja tudi za tistega, ki jo je postavil.

Izbijanje:

Izbijanje je obvezno. Če katera od figuric, ki ima možnost izbijanja, le te ne izkoristi, izpade sama in se tako vrne na polje B. Če obstaja več možnosti za izbijanje, se igralec sam odloči, katero bo izkoristil.

Za boljše in lažje razumevanje, si pomagajte s slikami na navodilih v tujem jeziku.

PROIZVOĐAČ: SCHMIDT SPIELE GMBH, NJEMAČKA ,

HR UPOZORENJE: Nije za djecu do 3 godine radi sitnih dijelova koje bi dijete moglo progutati.

ART:49085/49021 Čovječe ne ljuti se

Popularna igra s kockama za 2-6 igrača iznad 6 godina

Pomagala za igru:

predložak za igru

kocka

24 figurice (4 jednake boje)

Opis igre

U ovoj zabavnoj igri pokušavamo svoje figure od startnog polja po stazi za igru što je brže moguće pomaknuti pomoću kockanja na cilj. Istovremeno pokušavamo ljuditi suigrače tako da cijelo vrijeme izbacujemo njihove figure iz igre te ih time prisilimo da počnu od početka. Bijela polja na predlošku za igru predstavljaju prugu po kojoj se moraju kretati sve figure. Na obojenim poljima sa slovom A figure iste boje započinju svoj put po pruzi. Na poljima B figure čekaju na ulazak u igru. Polja A, B, C i D predstavljaju ciljeve svake boje. Tko prvi uspije spremiti svoje figure u »kuću«, pobjednik je.

Preparacija

Svaki igrač dobiva 4 figure iste boje. Jednu postavlja na polje A koje je iste boje kao i figure, a ostale tri na polja B. Najprije svatko jedanput bacu kocku, a onaj tko baci najveći broj započinje s igrom. Igrači se redaju u smjeru kazaljke na satu.

Tijek igre

Igrač koji je na redu bacu kocku i pomiče svoju figuru za broj bodova naprijed po pruzi, u smjeru strelice. Vlastite i tuđe figure možemo preskakati, a prilikom brojanja računamo i zauzeta polja. Ako netko ima na pruzi više figura, sam odlučuje kojom će napredovati.

Ako broj bodova doveđe igrača do polja na kojem već стоји figura, izbacuje tu figuru i na njezinu mjesto postavlja svoju. Izbacivanje nije neophodno. Izbačene figure postavljamo na polja B. Ne možemo izbacivati vlastite figure, stoga u ovakvim slučajevima pomičemo onu koja ne ugrožava vlastite figure, budući da ne mogu obje stajati na jednom polju.

Dok na poljima B još stoje figure, igrač mora svoju figuru na polju A što brže maknuti, čim mu se ukaže prilika za to.

Figure koje na stoje na poljima B možemo uvesti u igru, odnosno ih postaviti na polje A, samo ako bacimo broj 6.

Posebnosti broja 6

Tko baci broj 6, nakon svojeg poteza ima pravo na još jedno bacanje. Ako iznova baci 6, nakon micanja figure opet ima pravo na mogućnost bacanja.

Kod broja 6 moramo u igru slati nove figure dok još stoje na polju B. Novu figuru zatim postavljamo na polje A. Ako na polju A već stoji naša figura, moramo je najprije pomoću broja 6 pomaknuti naprijed po pruzi. Ako na našem polju A stoji tuda figura, izbacujemo je novom figurom.

Tko baci broj 6 i na poljima B nema više nijedne figure, može jednu od svojih figura pomaknuti za 6 polja i ponovo bacati.

Kako doći na cilj?

Tko je svojom figurom prošao već cijelu prugu, pokušava je smjestiti u cilj.

Ciljna polja se također broje. (Onaj tko dođe na cilj i baci broj 1, smije svoju figuru pomaknuti na ciljno polje A, tko baci 2, na ciljno polje B itd. Figure možemo preskakati.).

Figure ne smijemo postavljati na tuda ciljna polja.

Kraj igre

Pobjednik je onaj tko prvi smjesti sve svoje figure u cilj. Ostali igraju dalje, za drugo, treće i četvrto mjesto.

Varijante igre

Mnogo igrača igra »Čovječe ne ljuti se« s dodatnim pravilima koje možete uvažavati ili ne, te ih koristiti po volji.

Manje od 4 igrača:

Budući da je igra najzanimljivija kada u njoj sudjeluju sve 4 boje, najbolje ju je igrati sa svim bojama, čak i kad igraju samo dva ili tri igrača. Ako igraju samo 2 igrača, svatko igra sa dvije suprotne boje (jedan igrač koristi crvenu i žutu, a drugi zelenu i crnu). Svaku boju igramo posebno.

Ako igraju 3 igrača, četvrta boja je neutralna: onaj tko je na redu može pomaknuti svoju ili neutralnu figuru. Neutralne figure služe prije svega za izbacivanje ostalih. Ali kada tko u cilj smjesti sve vlastite figure, pobjeđuje tek kada u cilju stoje sve četiri figure neutralne boje. Ako su već u cilju i figure suigrača, pobjednik je onaj koji u cilj smjesti zadnju neutralnu figuru.

Izbacivanje unazad:

Ako ste bacili broj kojim biste mogli izbaciti suigrača iza vas, onda se možete pomicati i unazad po pruzi. Pritom ne smijete ići na ili preko svojeg A-polja.

Bacanje kocke tri puta:

Onaj tko na pruzi nema nijednu figuru jer su bile izbačene i čekaju na poljima B, smije bacati kocku tri puta. To vrijedi i u slučaju kada je jedna ili više figura već postigla cilj, ali samo kada se više ne mogu mičati naprijed po ciljnim poljima. (Primjer: figura već stoji na polju C u cilju, a ostale tri čekaju na poljima B. Igrač ne smije bacati tri puta, jer se figura u cilju još uvijek može pomoći broja 1 pomaknuti za jedno polje.)

Zabranjeno preskakanje u cilju:

U cilju je zabranjeno preskakanje polja. Zadnja figura koja dospije na cilj smije zauzeti samo mjesto A.

Barikade:

Kao izuzetak od pravila, na jednom polju smiju stajati dvije figure. Ove dvije figure predstavljaju pregradu koju ne može preskočiti ili izbaciti nijedna druga figura. Pregrada vrijedi i za onoga koji ju je postavio.

Izbacivanje:

Izbacivanje je obvezno. Ako koja od figura koja ima mogućnost izbacivanja to ne koristi, ispadala sama i smješta se vraća na polje B. Ako postoji više mogućnosti za izbacivanje, igrač odlučuje sam koju će iskoristiti.

Za bolje i lakše razumijevanje pomožite si slikama na uputama na stranom jeziku.