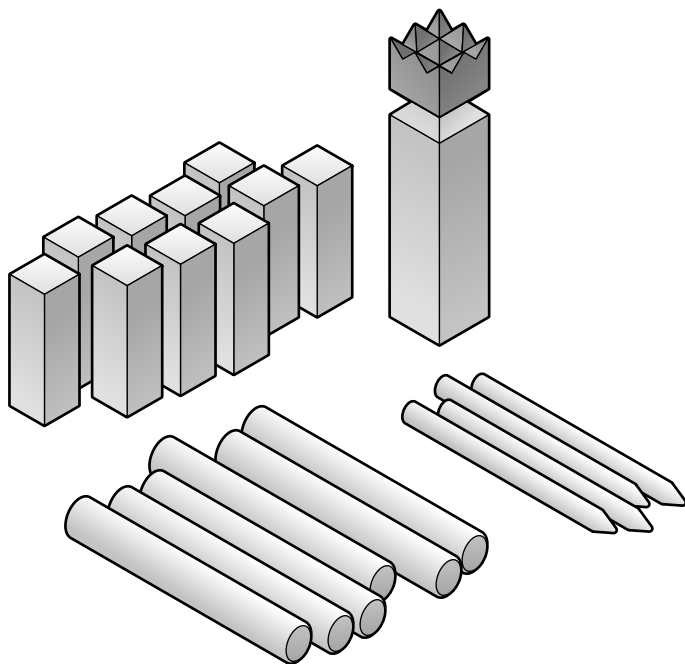


Hra mini Kubb



Vážení zákazníci!

Vaša nová hra mini Kubb bola špeciálne vyvinutá na hranie v detskej izbe. Ako podklad sú vhodné všetky hladké povrchy - koberec je menej vhodný, pretože figúrky na ňom nestoja stabilne.

Proti sebe „bojujú“ dva tímy. Každý tím - tvorený 1 až 6 hráčmi - disponuje 5 pešiakmi rozostavenými na protiľahlých stranách hracej plochy.

V strede medzi nimi stojí - jediný - kráľ.

Tímy sa teraz pokúšajú zhodiť vrhacími kolíkmi pešiakov protistrany.

Kráľ sa smie zhodiť až na záver.

Vyhráva strana, ktorá zhodila všetkých pešiakov protistrany a kráľa.

V návode popisujeme jednoduchý variant hry. Ďalšie varianty nájdete na internete. Do vyhľadávača môžete vložiť aj názvy „Kubb“, „Kubb s číslami - Mölkky“, „Kubb Philos“, „Kubb s červeným kráľom“ a pod.

Želáme vám veľa zábavy pri tejto nezvyčajnej hre vyžadujúcej obratnosť.

Váš tím Tchibo



Upozornenie!

Poučte svoje deti, aby nehádzali vrhacie kolíky príliš silno - a nikdy nie na iné osoby (alebo zvieratá). Tiež ich upozornite, aby sa nehrali v blízkosti rozbitných alebo citlivých predmetov.

Dodržiavajte aj bezpečnostné upozornenia na konci tohto návodu.

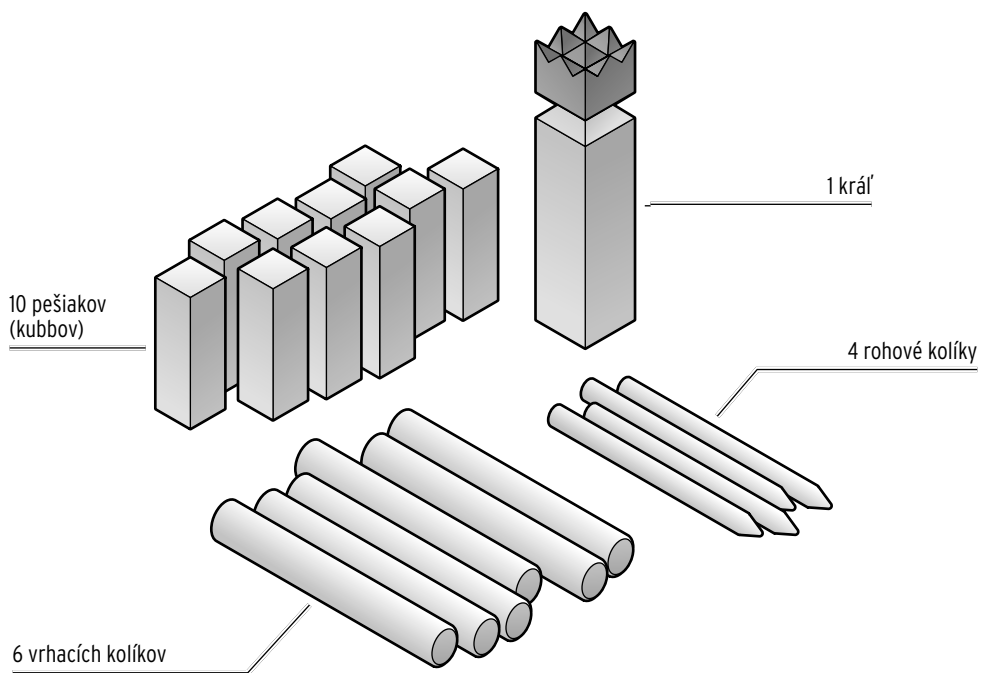


Odporúčaná pre deti od 6 rokov.



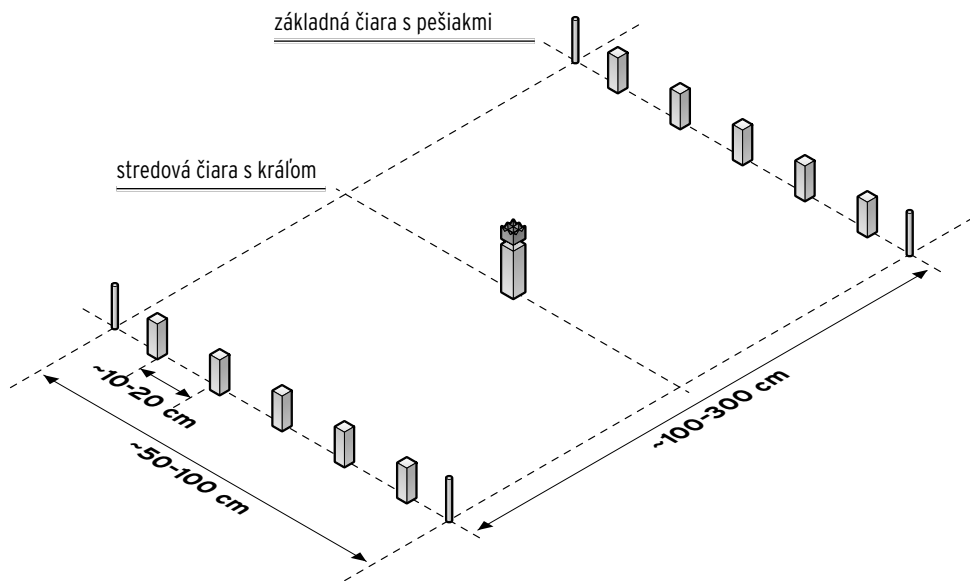
www.tchibo.sk/navody

Prehľad (obsah balenia)



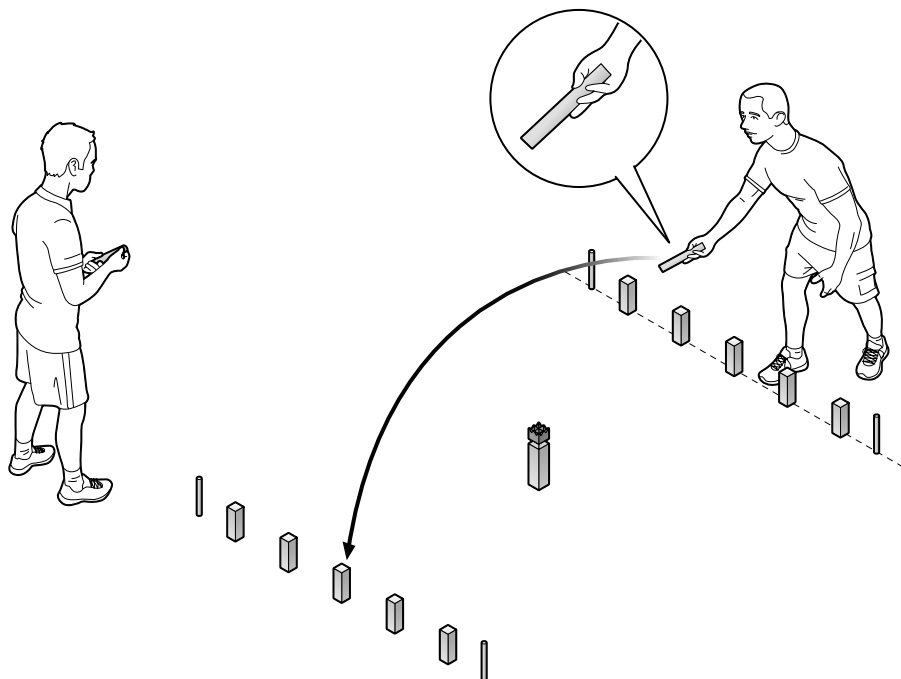
vrátane tašky na prenášanie

Príprava na hru



- ▷ Zvoľte si podľa možnosti rovný a pevný podklad. Veľmi dobrými povrchmi sú stolové dosky, podlahy z laminátu, dreva alebo dlaždíc, ale neumožňujú zapichnutie rohových kolíkov. Menej vhodnú alternatívu predstavujú trávnik alebo zemina, pretože kolíky sa na ne nedajú dobre postaviť, alebo piesčitá alebo štrkovitá pôda, resp. sneh, pretože pešiaci sú buď zapichnutí príliš hlboko, alebo sa nedajú poriadne zhodiť.
- ▷ Ak sa hráte vonku, hraciu plochu môžete vytýčiť 4 rohovými kolíkmi. Vo vnútri vám budú stačiť ľubovoľné predmety na príp. vyznačenie rohov. Veľkosť hracej plochy je ľubovoľná, medzi rozostavenými pešiakmi by však mal byť dostatok voľného miesta (cca 10 cm). Z toho vyplýva šírka cca 0,5 - 1 m. Vzdialenosť medzi oboma radmi pešakov môžete určiť podľa miesta a zručnosti hráčov, odporúčame cca 1 - 3 m.
- ▷ Na každú stranu postavte na základnú čiaru 5 pešakov.
- ▷ Kráľa umiestnite presne do stredu hracej plochy.

Technika hádzania

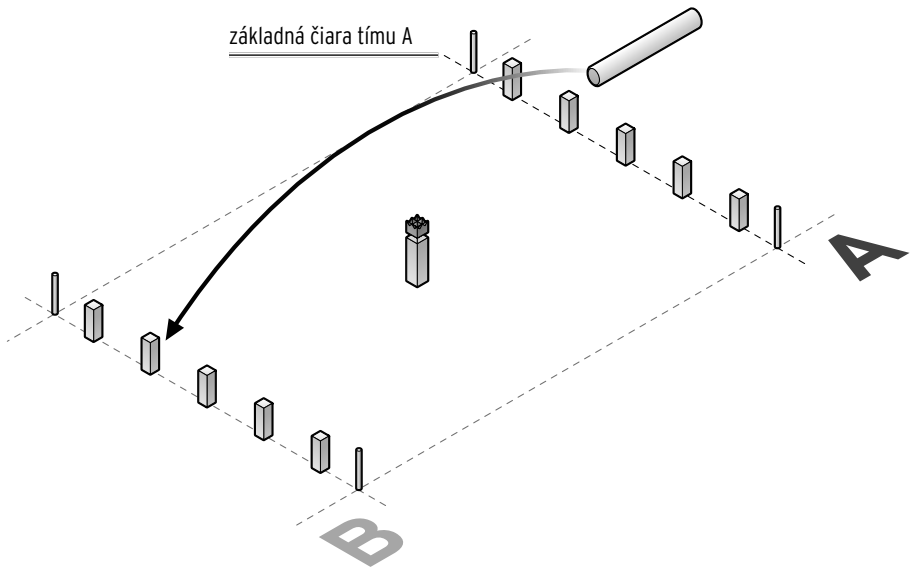


Vrhacie kolíky uchopte na jednom konci a hádzajte ich zásadne spodným kyvadlovým spôsobom. Hádzanie naplocho alebo tzv. „helikoptérou“ (kolík rotuje v horizontálnej rovine) sú neprípustné. Pri hode nejde ani tak o prudký rozmach alebo veľkú silu, ale skôr o jeho presnosť.

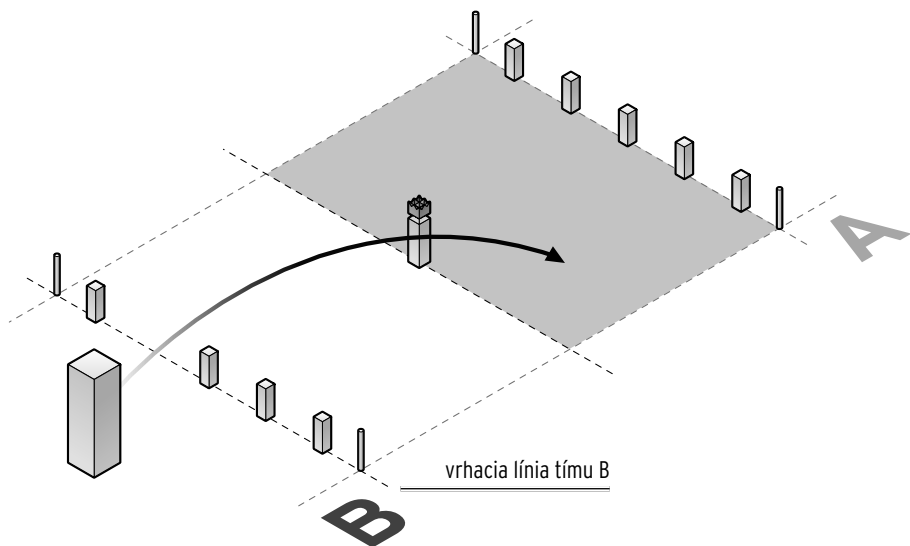


Vždy dbajte na to, aby sa v oblasti hádzania nenachádzali žiadne osoby ani zvieratá! Hráči súperiaceho tímu by sa mali vždy postaviť tak, aby sa nenachádzali presne v smere hádzania, pretože zásah vrhacím kolíkom môže byť skutočne bolestivý.

Priebeh hry



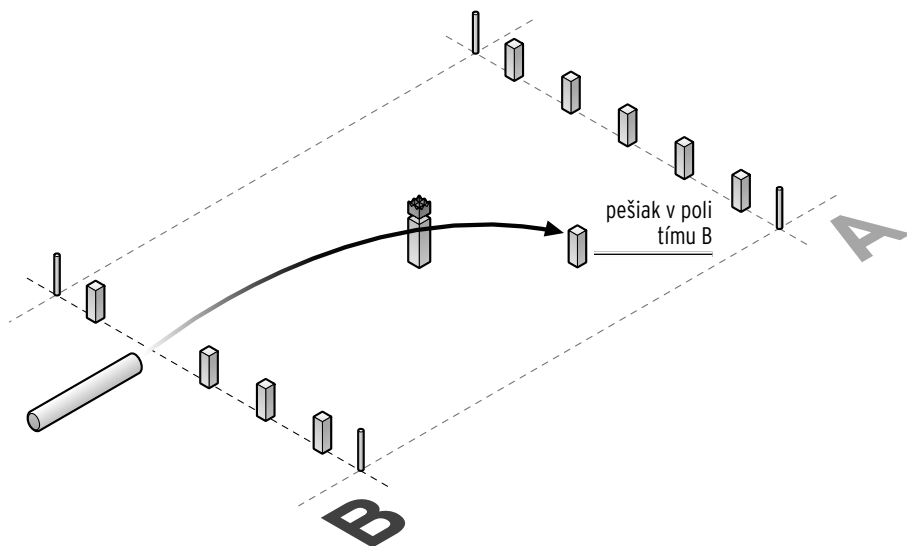
1. Tímy sa postavia na svoje základné čiary.
Na určenie tímu, ktorý začne hru, sa jeden hráč z každého tímu snaží hodiť vrhací kolík čo najbližšie ku kráľovi bez toho, aby ho zhodil.
2. V našom príklade vyhral tím A a začína hru. Hráči si rozdelia všetkých 6 vrhacích kolíkov (podľa možnosti rovnaký počet pre každého hráča) a postaví sa za svoju základnú čiaru.
Postupne hádžu vrhacie kolíky a snažia sa zhodiť protivníkových pešiakov.
3. **Prípady a):** Ak tím A zhodil 5 vrhacími kolíkmi všetkých 5 pešiakov protivníka, smú hráči hádzať 6. vrhací kolík na kráľa. Ak ho zhodia, tím A vyhral. Hra sa skončila.
Prípady b): Ak sa tímu A nepodarilo zhodiť žiadneho z pešiakov, pozbiera tím B po 6 hodoch vrhacie kolíky a je na rade s hádzaním. Hádzanie pokračuje striedavo na oboch stranách, kým sa nepodarí zhodiť prvého pešiaka.



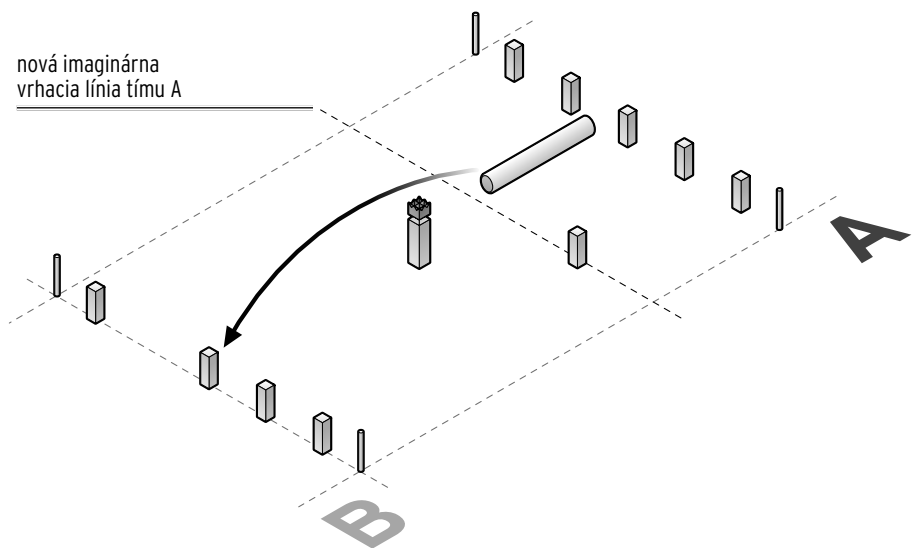
Prípade c): Ak sa tímu A podarí zhodiť jedného alebo viacerých pešiakov protivníka, stávajú sa z nich tzv. „pešiaci v poli“. Tím B pozbiera pešiakov v poli a prehodí ich na polovicu tímu A.

V **prípade c)** musíte pamätať iba na jedno:

- Tím B musí zhodiť najskôr pešiakov v poli a až potom môže začať zhadzovať pešiakov tímu A. Pešiakov v poli by ste preto mali hádzať čo najtesnejšie za stredovú čiaru.
- Ak ich však tím B nezhodí, môže tím A hádzať z imaginárnej čiary pretínajúcej miesto pešiaka v poli, ktorý sa nachádza najbližšie ku kráľovi. Šance tímu A na zhodenie ďalších pešiakov tímu B sa teda pri menšej vzdialenosti od stredovej čiary zvyšujú.
- Prevrhnutie kráľa pred zhodením všetkých pešiakov protivníka alebo vlastných pešiakov v poli na polovici protihráčov znamená prehru. Pešiakov v poli preto nehádzajte príliš blízko ku kráľovi.
- Ak ste nútení prehodíť na polovicu súperu viacero pešiakov v poli, snažte sa ich nahádzať tesne vedľa seba, aby ste s trochou šťastia mohli zhodiť jedným hodom dvoch alebo dokonca aj viacerých pešiakov v poli.
- Tím B smie hádzať každého pešiaka v poli 2x. Ak sa pešiak neocitne ani po 2. hode na polovici súperov, smie tím A hádzať pešiakov na vlastnú polovicu zo základnej čiary tímu B. Pešiaci sa však musia nachádzať minimálne vo vzdialenosti jednej dĺžky vrhacieho kolíka od kráľa a od rohových kolíkov.

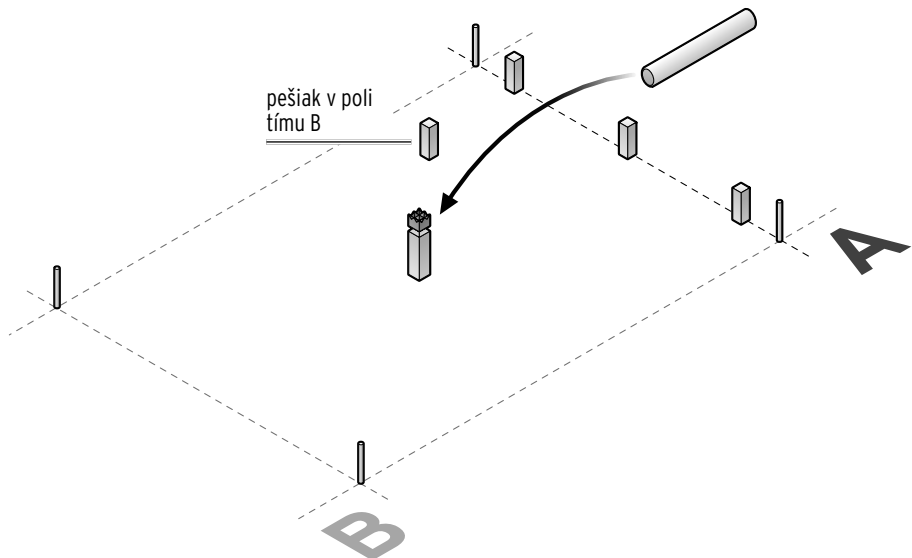


4. Tím A postaví tímom B hodených pešiakov na miesta ich dopadu, pričom môže voľne rozhodnúť, akým smerom ich preklopí. Pešiaci, ktorí sa ocitnú na postrannej čiare, sa ale musia postaviť tak, aby sa väčšou časťou nachádzali v priestore hracej plochy.
5. Tím B teraz triafa najskôr pešiakov v poli. Zhodení pešiaci v poli sa vyradia z hry až do jej ukončenia. Ak sa pri tom náhodou podarí zhodenie niektorého z pešiakov na základnej čiare tímu A, musí sa znovu postaviť. Tím B smie zaútočiť na pešiakov na základnej čiare tímu A až po zhodení všetkých vlastných pešiakov v poli.



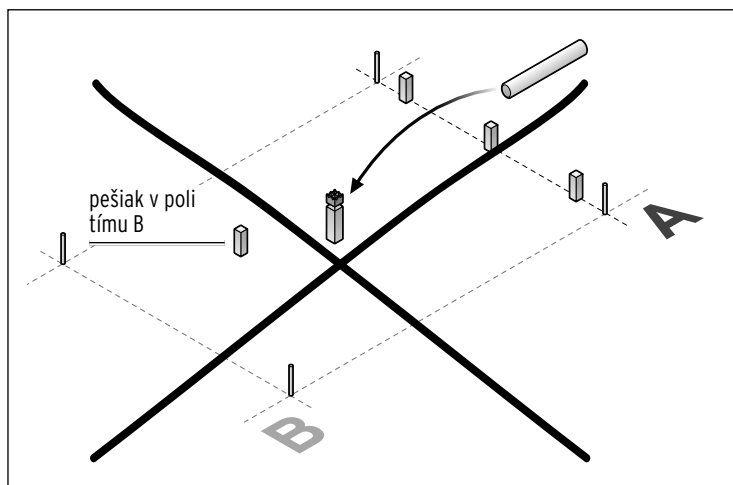
6. Aj tím A musí najskôr prehodiť na polovicu súpera pešiakov, ktorých tím B prípadne zhodil.

Ak tím B nedokázal zhodiť žiadneho pešiaka tímu A a ak sa na polovici tímu A ešte nachádzajú pešiaci v poli patriaci tímu B, môže sa tím A posunúť na imaginárnu čiaru pretínajúcu miesto pešiaka v poli, ktorý sa nachádza najbližšie ku kráľovi.



7. Akonáhle sa niektorému z tímov podarí zhodiť všetkých pešakov protivníka, smie hádzať na kráľa - opäť zo základnej čiary. Zhodenie kráľa znamená víťazstvo daného tímu.

i Tím, ktorý zhodí kráľa, hoci ešte nezhodil pešakov protivníka zo základnej čiary alebo vlastných pešakov v poli, prehráva.



Bezpečnostné upozornenia

- UPOZORNENIE! Nevhodné pre deti do 36 mesiacov.
Taška na uschovanie nie je vhodná pre deti do 36 mesiacov.
Malé časti. Nebezpečenstvo udusenía.
- Zabráňte prístupu detí k obalovému materiálu.
Okrem iného hrozí nebezpečenstvo udusenía!
- Zabráňte iným osobám, najmä malým deťom, vo vstupe na hraciu plochu.
- Nezdržiavajte sa v priamom smere hodu. Do tejto oblasti nedovoľte vstupovať ani svojim spoluhráčom.
- Vrhacie kolíky sa smú hádzať výlučne zdola. Nehádzajte príliš prudkým rozmachom alebo veľkou silou. Nikdy necielte na iné osoby alebo zvieratá.
- Po každom použití skontrolujte na všetkých drevených dieloch vylomené miesta alebo iné poškodenia.
Pred nasledovným použitím odstráňte úlomky a vhodným brúsnym papierom obrúste nerovnosti, drsné miesta alebo ostré hrany.

Likvidácia

Výrobok a jeho obal boli vyrobené z hodnotných materiálov, ktoré sa dajú recyklovať. Tým sa redukuje množstvo odpadu a šetrí životné prostredie.

Likvidujte **obal** podľa pravidiel separovaného zberu. Využite na to miestne možnosti na zber papiera, lepenky a ľahkých obalov.



Číslo výrobku: 625 181

Made exclusively for: Tchibo GmbH, Überseering 18, 22297 Hamburg, Germany
www.tchibo.sk