

## Kooperatívna hra



5 - 10 rokov



2 - 4



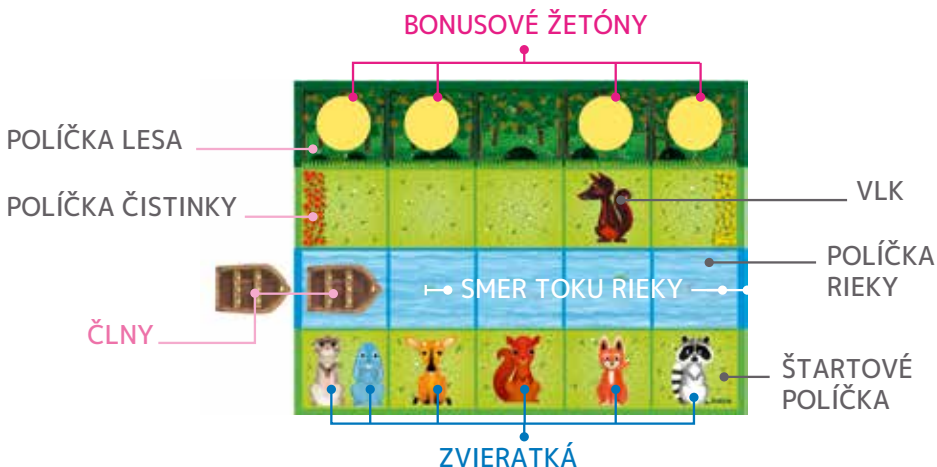
15 min.

**Obsah:** herný plán, 2 člny, 4 bonusové žetóny, 6 zvierat, vlk, kocka.

**Zvieratká by sa chceli dostať k lesu na druhom brehu rieky Potomac. Musia sa preto preplaviť cez rieku a prejsť čistinkou!**

**Cieľ hry:** Potomac je kooperatívna hra. Pomôžte 6 zvieratkám dostať sa k lesu, tak aby ani jedno z nich nestrhol vodopád alebo neschmatol vlk.

**Príprava hry:** Herný plán položte doprostred stola. Zvieratká rozmiestite na štartové políčka pri spodnom brehu rieky. Vlka dajte na ľubovoľné políčko čistinky. Bonusové žetóny položte otočené lícom nadol na ľubovoľné 4 z piatich políčok v lese (viď obrázok nižšie). Čln dajte na začiatok rieky. Nachystajte si aj druhý čln aj kocku.



### Priebeh hry

Hru začne najmladší hráč. Pokračuje sa v smere hodinových ručičiek. Hráči hrajú spoločne, s hociktorou figúrkou zvieratka. Poradte sa, ktorou figúrkou potiahnete, ale konečné rozhodnutie je na hráčovi, ktorý je na ťahu.

### Cesta, ktorú musia zvieratká prejsť:

Zvieratká sa musia člnom preplaviť cez rieku a potom prejsť cez čistinku, aby sa dostali k lesu. Hráč, ktorý je na rade, hodí kockou. Keď hodí:




posunie hociktoré zviera (okrem vlka) o 1 políčko vodorovne alebo zvislo (nie krížom)




posunie čln, aj so zvieratkom/zvieratami na ňom, o 1 políčko doprava.

Keď sa čln dostane poza okraj rieky, znamená to, že ho strhol vodopád. Tento čln už nevracajte do hry. Keď aj druhý čln strhne vodopád, e druhý čln, nie je ďalšia možnosť prejsť cez rieku.

**Poznámka:** Na rieke nemôžu byť naraz oba člny; druhý čln dajte na riekku až vtedy, keď vodopád strhne z rieky prvý čln.

 vlka posunie na čistinke o 1 políčko smerom k červeným kvetom (doľava). Ak už je pri ľavom okraji, posunie ho o 1 políčko smerom k žltým kvetom (doprava).

 vlka posunie na čistinke o 1 políčko smerom k žltým kvetom (doprava). Ak už je pri pravom okraji, posunie ho o 1 políčko smerom k červeným kvetom (doľava).

• Na rovnakom políčku môžu stáť max. 2 zvieratká.

• **Zvieratko, ktoré sa dostane do lesa, sa už nesmie zo svojho políčka pohnúť.**

• Keď sa vlk dostane na políčko, na ktorom stojí zvieratko, chytí zvieratko!

Hráč spraví ťah podľa hodu kockou, potom odovzdá kocku ďalšiemu spoluhráčovi.

**Bonusové žetóny:** 4 bonusové žetóny môžete umiestniť na 4 ľubovoľné lesné políčka. Keď hráč potiahne zvieratko na niektoré z týchto políčok, získa príslušný žetón, ktorý môže hociktorý z hráčov kedykoľvek použiť. V jednom kole sa dá použiť len 1 žetón. Raz použitý žetón sa nesmie opakovane použiť.



**ZASTAV VLKA:** Vlka sa nesmie pohnúť, aj keď kocka ukazuje pohyb vlka.



**SKOK:** zviera môže preskočiť vlka.

**1. Vodorovný skok:** keď sa vlk dostane na políčko, na ktorom stojí zviera, vlk zviera nechytí; vlk a zviera si vymenia miesto.

**2. Zvislý skok:** zviera preskočí vlka a ide z člna priamo do lesa.

### Keniec hry

Keď všetkých 6 zvierat dosiahne les na opačnom brehu, zvíťazili ste! V lese sú zvieratá pred vlkom v bezpečí.

Keď počas hry vlk chytí niektoré zviera alebo vodopád strhne zviera v člnu, hra sa skončila a prehrali ste!

Ak pustíte na vodu oba člny a niektoré zviera ešte stojí pri spodnom brehu rieky, tiež ste prehrali.

Hra sa dá zjednodušiť, ak miesto 6 zvierat budete hrať s 5 zvieratami (vtedy na každé štartovacie políčko pri spodnom brehu rieky postavíte 1 zviera).

Autor hry: Geoffroy Simon