



Zlatá rybka



Ewa Falkowska



3-5



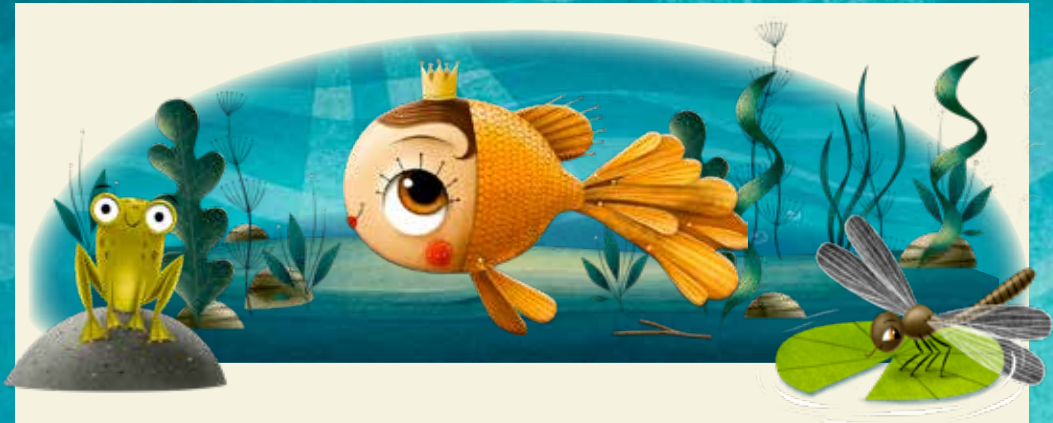
2-4



15'



MaCiej Szymanowicz



Na brehu veľkého jazera bývali v starej chudobnej chatrči rybár a jeho žena. Jedného dňa sa rybárovi podarilo vytiahnuť z vody zlatú ryбку. Na veľké počudovanie rybára na neho zlatá ryбка prehovorila ľudským hlasom: „Rybár, ak ma pustíš, splním ti tri želania.“ Prekvapený rybár rýchlo vhodil ryбку späť do jazera. Keď potom večer rozprával žene svoju príhodu, tá sa na neho škaredo oborila a vyhnala ho so slovami, aby ihneď žiadal od zlatej ryбки pekný domček. Rybár urobil, ako mu žena nariadila, a zlatá ryбка skutočne zariadila na mieste jeho chatrče krásny domček.



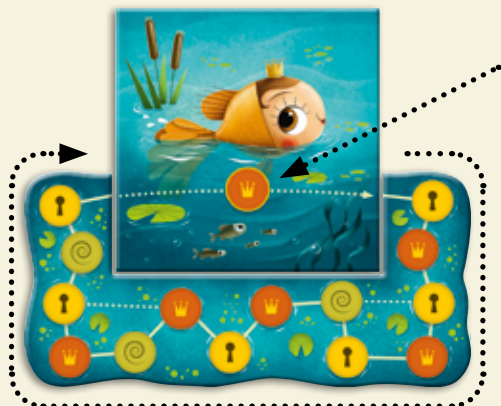
Žena sa však po niekoľkých dňoch veľmi rozhnevala a opäť muža hnala k jazeru. Tentoraz mal žiadať rybku o veľký palác. Ako chcela, tak sa stalo, ale dlho jej spokojnosť nevydržala. Za pár dní v novom paláci si žena všetko opäť premyslela a oborila sa na rybára, aby okamžite bežal k jazeru a žiadal od rybky, aby ženu urobila všemocnou, ako je Boh. Zlatá rybka na túto žiadosť rybárovi odpovedala: „Rybár, vráť sa k svojej žene a uvidíš, k čomu vedie nedostatok súdnosti!“ Keď sa rybár vrátil domov, našiel svoju ženu, ako sedí pred polorozpadnutou chatrčou...

Ciel' hry

Počas hry sa hráči snažia, aby im rybka splnila všetky želania. Navyše môžu vyčistiť jazero od odpadkov. Rybka im za to bude iste veľmi vďačná.



Časti hry



- 16 **kruhových žetónov želaní**



- 16 **hranatých žetónov jazera**



- **Herná plocha**
Rybka sa posúva po dráhe namaľovanej na hernej ploche a vložke znázorňujúcej hladinu jazera. Pred začiatkom hry postavte ryбку na pole označené šípkou.



- **Figúrka zlatej ryčky**
- **4 žetóny odpadkov** (fľaša, stará topánka, plechovka a plastové vrecúško)



- **4 obláčiky želaní**
Na začiatku hry na každý obláčik uložte 3 okrúhle žetóny želaní.



- **Drevená kocka**



Príprava hry

Dajte každému z hráčov po jednom obláčiku želania. Žetóny rozdeľte na **žetóny želania** (okružhle) a **žetóny jazera** (hranaté). Všetky **žetóny želania** položte na stole lícom nahor, aby ich každý hráč dobre videl. Potom – začínajúc od najmladšieho – vyberajte po jednom želaní až do chvíle, keď každý z hráčov má 3 **želania** na svojom obláčiku želania. Nevyužitú **žetóny želania** odložte bokom, nebudete ich pri hre potrebovať.



Škatuľku s vložkou jazera umiestnite uprostred stola (ako je vidieť na obrázku) a hernú plochu umiestnite okolo škatuľky. Všetky **žetóny jazera** a **žetóny odpadkov** obráťte lícom dole a premiešajte. Potom ich rozložte vedľa hracej plochy tak, aby sa navzájom neprekrývali. Figúrku ryby umiestnite na červený bod na vložke.



Pribeh hry

Hru začína najmladší hráč. Počas svojho ťahu hodí kockou a presunie rybku v smere hodinových ručičiek o toľko políčok, koľko padlo na kocke. Rybka sa môže presúvať po plných alebo prerušovaných čiaram, voľba cesty je na hráčovi. Následne hráč vykoná úlohu podľa typu políčka, na ktorom sa rybka zastavila.



KORUNKA – hráč otočí jeden **žetón jazera** tak, aby ho videli aj ostatní hráči. Ak je na žetóne jedno z jeho želaní, obráti tento **žetón želania** na svojom obláčiku lícom dole. Potom vráti **žetón jazera** späť na jeho miesto lícom dole.



KĽÚČOVÁ DIERKA – hráč si môže tajne prezrieť jeden ľubovoľný **žetón jazera** (neukazuje ho ostatným hráčom) a vráti ho na rovnaké miesto.



VÍR – hráč môže vymeniť medzi sebou dva **žetóny jazera** (nesmie sa však na ne pozrieť).

Nasleduje ťah ďalšieho hráča. Ak rybka doputuje na koniec hracej plochy, pokračuje smerom cez vložku jazera späť od začiatku.





*Tak vyzerá obláčik želania,
ak sú všetky želania
splnené.*

Odpadky

Zlatá ryбка je veľmi vďačná za vyčistenie jazera, v ktorom žije. Ak hráč stojaci na poličku s korunkou otočí **žetón odpadku**, položí ho pred sebou na stole. Počas svojho ťahu potom môže po hode kockou odložiť **žetón/y odpadkov** do správneho kontajnera a posunúť zlatú ryбку o toľko poličok dopredu, koľko žetónov odpadkov recykloval.



Vnútri škatuľky nájdete 4 rôzne nádoby na odpad. Viete, do ktorej nádoby patrí každý z vylovených odpadkov?



Koniec hry

Hru vyhráva ten z hráčov, ktorého všetky želania boli splnené (obrátil všetky okrúhle žetóny na svojom obláčiku).

Tu nájdete odpoveď na otázku z predchádzajúcej stránky – do ktorej nádoby patrí aký druh odpadu:

**Čierny/sivý
kontajner:
zmiešaný odpad**



**Zelený kontajner:
sklo**



**Žltý kontajner:
plasty a plechovky**



**Modrý kontajner:
papier**



Pozor: rovnaké farby kontajnerov na triedený odpad sú v celej Českej republike.

Vážení zákazníci,

kompletizovaniu našich hier venujeme zvláštnu starostlivosť. Ak napriek tomu vo vašom balení niektorá súčasť hry chýba (za čo sa veľmi ospravedľujeme), môžete reklamáciu vybaviť e-mailom na adrese info@pygmalino.cz. V e-maile, prosím, uveďte svoje meno, priezvisko, presnú adresu vrátane PSČ a názov chýbajúceho prvku hry.

© Granna 2023. Všetky práva vyhradené. Vyrobené v EÚ
www.granna.sk info@pygmalino.cz facebook.com/granna.cz

GRANNA


Pygmalino®