

Chronoflight

Pravidlá hry

Hráči: 2 – 5
Vek: 6+, 10+
Čas: 10 – 15 minút

Tolko práce a tak málo času! Obzvlášť, ak sa potrebuješ húpať, plávať a ešte mať čas na prečítanie knihy! Pri hraní hry Chronoflight musíš svoj čas využiť šikovne, ak chceš byť úspešný v čo najväčšom počte aktivít.

Aby to bolo možné, musia všetci hráči dobre ovládať hodiny, minúty a rozloženie ciferníka a taktiež si svoje aktivity dobre naplánovať.

Rovnako ako ostatné hry Brainy Band, aj táto ponúka niekoľko úrovní náročnosti. Základnú verziu hry môžu hrať aj najmladší hráči a odporúčame všetkým hráčom začať z tejto úrovne, pretože pomáha zvládnuť hlavné princípy hry.



Predmet hry

Cieľom hry je v priebehu hry vykonať čo najväčší počet aktivít.

Základné pravidlá (6+)

Nastavenia

Hra používa karty s 15, 30, 45 a 60 minútami, ktoré sú označené hviezdíčkou a jednu drevenú figúrku.



Ako hrať

Každý hráč dostane 5 kariet z balíčka. Figúrka sa položí na hraciu dosku na 9 hodinu ráno (ráno, začiatok dňa). Hráči sa striedajú v smere hodinových ručičiek. Ako prvý ide hráč, ktorý dnes vstal najskôr .).

Môže to vyzerat nasledovne:



Pre splnenie úlohy, umiestnite kartu pred seba a presuňte figúrku na ciferníku o zodpovedajúci počet minút. Figúrku je možné posúvať iba v smere hodinových ručičiek.



Karta môže byť umiestnená iba vtedy, ak jej farba zodpovedá aktuálnym «aktívnym farbám» ciferníka a času, počas ktorého sú aktívne.



Napríklad, práve teraz sú aktívne dve farby, červená a žltá.

Červená farba bude aktívna ďalších 30 minút, čo znamená, že hráč môže vykonávať iba červenú aktivitu, ktorá trvá maximálne 30 minút. Žltá farba bude aktívna ďalších 75 minút, čo znamená, že hráč si môže zvoliť účasť na žltej aktivite, ktorá trvá 15, 30, 45 alebo 60 minút. Je zakázané umiestniť kartu s aktivitou, ktorej trvanie presahuje príslušnú aktívnu farbu na ciferníku.

Počas svojho ťahu môže hráč vykonať niekoľko aktivít, ale nie viac ako jednu z každej farby (napríklad nemôže vykonať dve modré aktivity).

Po umiestnení každej karty presuňte figúrku pozdĺž ciferníka o zodpovedajúci počet minút. Vaša ďalšia aktivita musí korešpondovať s aktívnymi farbami sekcie, kde figúrka končí.



Napríklad hráč hrá 30 minút žltú aktivitu a končí v sekcii s aktívnou červenou farbou. Umiestni červenú kartu s činnosťou o 15 minút a presunie figúrku na ďalšiu sekciu, ktorá má aktívnu zelenú farbu. Hráč potom využije možnosť na umiestnenie tretej, zelenej karty s aktivitou.

Kolo sa končí, keď sa vykonajú všetky plánované aktivity. Umiestnite dokončené (otvorené) aktivity do svojho osobného balíčka na spočítanie na konci hry. Zoberte potrebný počet kariet z balíčka tak, aby ste mali znovu päť kariet. Teraz je na rade druhý hráč.

Výnimky

Viacfarebné karty s aktivitami.

Jedná sa o «prémiové karty» typu: táto aktivita môže byť vykonaná kedykoľvek, bez ohľadu na aktívne farby — figúrka sa jednoducho presunie o zodpovedajúce množstvo minút.



Hráč nemá žiadnu kartu, s ktorou by mohol hrať. Hráč si vezme z balíčka ďalšiu kartu a ak sa mu hodí, hrá ďalej. Ak sa mu nehodí, na rade je ďalší hráč.

Vykonávanie aktivít počas ťahu druhého hráča.

Ak má hráč kartu s rovnakou aktivitou, akú vykonáva druhý hráč (napríklad «kresliť») a jej trvanie je kratšie, položí ju na stôl a povie «Som s tebou!» Môže to urobiť len vtedy, pokiaľ hráč, ktorý je na rade ešte neumiestnil svoju ďalšiu

kartu na stôl. Potom vloží kartu do svojho osobného balíčka na spočítanie na konci hry a vezme si kartu z balíčka pre všetkých.

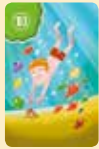
Vítaz

Hra končí, keď v balíčku už nie sú žiadne karty a nikto nemôže hrať ďalej. Hráči spočítajú celkový čas aktivít, ktoré vykonali, a kto má najväčší počet minút je víťazom!

Karty s aktivitami



Čítať



Plávať



Kresliť



Hrať sa



Variť



Húpať sa



Bicyklovať sa



Robiť experimenty

Ďalšie pravidlá (10+)

Ďalšie pravidlá môžu byť zavádzané postupne, jedno po druhom, alebo všetky naraz, v závislosti od veku a skúsenosti hráčov.

1. Centrálny ciferník s minútami

V tejto verzii hry vždy, keď sa vykonáva aktivita, musí byť jedna figúrka presunutá na kruh s hodinami (zvonku, veľký), a druhá figúrka musí byť presunutá na kruh s minútami (vnútorný, malý). Pohybuje sa rovnako ako bežná minútová ručička na našich hodinkách.

Vždy, keď minútová figúrka skončí na určitej farbe, znamená to, že nikto iný nemôže používať karty tejto farby.



Tu vidíme, že minútová figúrka stojí na 15 minútach so znakom, ktorý zakazuje žltú, čo znamená, že karty so žltými aktivitami sa nedajú použiť.

2. Karty "Stroj času"

Tieto karty môžete použiť kedykoľvek počas svojho ťahu. Použitím tejto karty hráč posunie hodinovú aj minútovú figúrku na čas uvedený na karte.

Ak používate karty pre základnú verziu hry (trvanie aktivít deliteľných 15 minútami), jediné karty «Stroj času», ktoré môžete použiť, sú tie, ktoré sú označené hviezdíčkou. 🌟

Karty "Stroj času"



3. Úplná sada kariet s aktivitami

Toto vážne skomplikuje herný proces, preto sa pred zavedením tejto sady uistite, že všetci hráči pochopili základnú verziu hry.

Ku všetkým kartám s aktivitami pre základnú verziu hry (s trvaním 15, 30, 45 a 60 minút) pridajte ostatné karty s aktivitami (s dĺžkou trvania 5, 10, 20, 25 atď. minút). Pravidlá hry zostávajú rovnaké, ale teraz musíte dávať pozor na pohyb hodinovej aj minútovej figúrky. Akonáhle pridáte tieto karty s aktivitami, môžete do balíčka pridať tiež všetky karty «Stroj času».

4. Karty na zablokovanie farby

Počas svojho ťahu môžeš umiestniť takúto kartu pred akéhokoľvek hráča. Nebude môcť použiť určenú farbu v časovom intervale uvedenom na karte.

Zákaz bude aktívny, pokiaľ ho hráč počas svojho ťahu nevyradí kartou, ktorá ruší zákaz používania farby. Karty používané na zrušenie zákazu sa nepovažujú za karty s aktivitou, preto sú oba typy kariet (karty na zablokovanie farieb a karty na zrušenie zákazu) umiestnené do samostatnej kôpky.

Karta na zablokovanie farby



Karta na zrušenie zákazu



Viac vzdelávacích hier —
www.thebrinyband.com
www.thebrinyband.sk