

# BOARD GAMES - HOW TO PLAY / STOLOVÉ HRY - AKO HRAŤ

## „POVEDZ ...“ (PIŠKVKORKY)

1. Na hranie poškvoriek potrebujú žiaci vždy jednu hraciu kartu.
2. Hráči si pripravia svoje žetóny (napr. cukríky, lentilky, kamienky a pod.)
3. Úlohou každého žiaka – hráča je vytvoriť neprerušovaný rad troch polí v ktorých žetónov v akomkoľvek smere.
4. O tom, kto začne ako prvý, rozhodujú hráči medzi sebou žrebom (napr. hrou kameň, papier, nožnice alebo hodom mincou).
5. Úlohou hráča, ktorý je na rade, je povedať jedno ľubovoľné slovíčko z kategórie uvedenej na políčku, ktoré si zvolil (napr. druh hračky, časť tela a pod.).
  - Ak hráč vie aspoň jedno slovíčko, obsadí vybrané políčko svojím žetónom.
  - Ak hráč slovíčko nevie, vybrané políčko nechá prázdne.
  - Ak ale slovíčko vie súper a má o políčko záujem, obsadí ho svojím žetónom.
  - Ak ani jeden zo súťažiacich slovíčko nevie, nikto žiadne pole neobsadzuje.
6. Vyhráva hráč, ktorý skôr vytvorí neprerušovaný rad troch polí svojej farby v akomkoľvek smere (vodorovne, zvisle, diagonálne).
7. Ak nikto nevytvorí neprerušovaný rad troch polí, vyhráva hráč, ktorý celkovo obsadil viac polí.

## „NAME A...“ (TIC-TAC-TOE)

1. The game is played by two players on one of the grids.
2. Players prepare their game pieces (stones, smarties etc.)
3. These game pieces will be placed on the grid, in an attempt to have three of them in a row.
4. Then they play 'Rock, Paper, Scissors' or flip a coin to decide who starts first.
5. Player 1 has to name at least one word of the category mentioned in the chosen square.
  - If Player 1 knows at least one word of the category, they can add their game piece on the desired square.
  - If they don't know it, they do not add their game piece.
  - If Player 2 knows the correct answer and wants to take the square, they can add their game piece on the square.
  - If nobody knows the answer, Player 2 gets a turn.
6. The first player to get 3 of their game pieces in a row (horizontally, vertically, or diagonally) is the winner of the round.
7. Should there be nobody getting 3 of their game pieces in a row, the winner is the player who gets more squares in total.

## PRECHÁDZKA ZÁBAVNÝM PARKOM

1. Hra je určená pre dvoch a viacerých hráčov.
2. Každý hráč si pripraví svoju figúrku alebo hrací kameň (kamienok, lentilku a pod.) a hraciu kocku.
3. Všetci hráči umiestnia svoje figúrky či hracie kamene na políčko START.
4. Cieľom hry je dostať figúrku do cieľa (políčko FINISH) ako prvý.
5. Najskôr všetci hráči naraz hodia kockou. Ten, ktorý hodí najvyšší počet bodov, začína hru.
6. Hráč opäť hodí kockou a posunie svoj hrací kameň alebo figúrku na hernom pláne o príslušný počet polí.
  - Ak hráč postúpi na políčko s vetou, nahlas ju prečíta a doplní do medzery vhodné/správne slovíčko.
  - Ak hráč vhodné/správne slovíčko nevie, zostáva na svojej pôvodnej pozícii.
  - Ak hráč postúpi na farebné políčko s pokynmi, riadi sa nimi (hodí ešte raz, vynechá jedno kolo a pod.)
  - Ak hráč postúpi na pole so šípkou, posunie svoj hrací žetón či figúrku v smere šípky.
7. Hráč, ktorý ako prvý dorazí do cieľa (políčko FINISH), je víťazom.

## WALK ROUND THE FUNPARK

1. The game is played by two or more players.
2. Each player prepares their counter or a game piece (stones, smarties, etc.) and a die.
3. First, all players place their game pieces on the START space.
4. The first player to reach the FINISH space is the winner.
5. Each player rolls a die to see who gets the highest number. That player starts first.
6. The player rolls a die again and moves their game piece forward that number of spaces.
  - If the player lands on a space with a sentence on it, they read it out loud and add the correct/suitable word in the gap.
  - If the player doesn't know the correct/suitable word, they move the game piece back to their previous space.
  - If the player lands on a space with an instruction on it, they follow the instruction (roll again, miss a turn etc.)
  - If the player lands on a space with an arrow, they move their game piece in the arrow's direction.
7. The first player to reach the FINISH space is the winner.

## „AŽ NA VRCHOL!“

1. Hra je určená pre dvoch hráčov.
2. Každý hráč umiestni svoj hrací kameň (figúrku, žetón a pod.) na políčko START a pripraví si dve kocky.
3. Každý hráč si vyberie trasu, ktorou bude postupovať na vrchol (jeden pôjde po červenej, druhý po modrej trase).
4. Cieľom je dosiahnuť vrchol ako prvý.
5. O tom, kto začne ako prvý, rozhodujú hráči medzi sebou žrebom (kameň, papier, nožnice).
6. Hráč, ktorý je na rade, hodí oboma svojimi kockami. Podľa súčtu bodov na oboch kockách (2-12) musí hráč povedať slovo z danej kategórie začínajúce na písmeno uvedené v tabuľke (napr. súčet 6 – hráč povie názov dopravného prostriedku začínajúci na písmeno B).
  - Ak hráč slovíčko vie, posunie svoj hrací žetón o políčko nahor.
  - Ak hráč slovíčko nevie, zostáva na svojom mieste.
7. Hráči sa automaticky nestriedajú. O tom, kto bude môcť hodiť kockou a postúpiť ďalej, rozhoduje žreb (kameň, papier, nožnice).
8. Hráči hrajú tak dlho, dokiaľ jeden z nich nedosiahne vrchol hory.

## „UP TO THE MOUNTAIN!“

1. The game is played by two players.
2. Each player places their game piece (a piece, a stone etc.) on START and prepares two dice.
3. The players choose a path to start their climb on the top of the mountain (one player chooses the red path, the other one the blue path.)
4. The goal is to reach the top of the mountain first.
5. Then they do 'Rock, Paper, Scissors' to decide who starts first.
6. The first player rolls their dice. Depending on the total number of points on the dice (2-12) the player has to name a one word of the category beginning with the letter mentioned in the chart (example: the total is 6 – they name a means of transport beginning with B).
  - If the player knows the word, they can move their game piece to the next space of their path.
  - If they don't know it, they stay on the spot.
7. For each turn, the players will play 'Rock, Paper, Scissors' to determine which player will advance to their next space.
8. It repeats until one player reaches the top of the mountain.

