

HATTRICK CS

Hra pro: 2–4 hráče

Věk: od 5 let

Délka hry: 10 minut

Hra obsahuje:

1 herní plán

12 puků ve dvou barvách

1 hrací kostku

Všechny uvedené herní varianty lze hrát ve 2 hráčích nebo ve 2 týmech po dvou hráčích. Při hře v týmech se hráči v týmu pravidelně střídají.

STŘÍDÁNÍ

Cíl hry: dostat všechny své puky do branky.

Každý hráč (tým) si vezme 6 puků své barvy. Začíná hráč, který naposledy viděl hokejový zápas nebo ten nejmladší. Hráči házejí kostkou a pravidelně se střídají. Hráči umísťují své puky na čísla na hřišti podle hozené hodnoty. Pokud na daném místě už leží puk soupeře, vyhazuje ho a na jeho místo položí svůj puk. Vyhozený puk protihráče putuje zpět do soupeřovy zásoby.

Ve svém tahu se hráč rozhoduje, zda nasadí do hry nový puk ze své zásoby, nebo bude posouvat své dříve umístěné puky po ledě. Posouvat lze libovolným jedním pukem své barvy tak, že hozené číslo na kostce přičte k číslu, na kterém puk aktuálně leží a posune se na místo součtu obou čísel. Tím může samozřejmě vyhodit puk soupeře ze hřiště nebo svůj puk dopravit rovnou do branky, pokud je součet čísel

přesně 6. Jestliže hráči padne na kostce šestka, může rovnou umístit puk ze své zásoby do branky, nebo kterýkoliv jiný, který má na ploše hřiště. Šestka zkrátka vždy znamená gól!

Vyhrává ten, kdo jako první dopraví svůj poslední puk do branky.

V případě, že je součet čísel vyšší než šest, puk se do branky nedostává a zůstává na svém místě. Pokud hráč hodí číslo, na kterém už leží puk jeho barvy a ani přičtením hodnoty se žádný jiný puk nemůže dostat do branky nebo na jiné místo na hřišti, ve svém tahu neprovede žádnou akci a na tahu je soupeř.

DUEL

Hráči si připraví 6 černých puků. Začíná hráč, který hodí na kostce více bodů. Položí jeden puk ze zásoby do středového kruhu na hřišti a rozehraje hru – cvrnkne do puku. Hráči se ve hře pravidelně střídají a cvrnkají puk z místa, kde se zastavil. Každý hráč se snaží umístit puk do soupeřovy branky. Pokud hráč trefil omylem svoji bránu, vstřelil si vlastní gól a bod získá protihráč. Po každém gólu se nasadí další puk ze zásoby. Rozehrává hráč, do jehož branky gól padl. Jakmile spadne poslední puk do branky, hra končí. Vyhrává hráč, který dal nejvíc gólů. V případě remízy vezmou hráči jeden ze zbývajících bílých puků a sehrají prodloužení. Před prodloužením si musí znovu hodit kostkou. Začíná hráč, který hodil na kostce více bodů. Vítězem se stává ten, který jako první vstřelí bílý puk do soupeřovi branky.

SAMOSTATNÉ NÁJEZDY

Každý hráč si vezme 5 puků jedné barvy a snaží se je vstřelit do soupeřovy branky. Začíná hráč, který byl naposledy na hokeji nebo ten mladší. Položí první puk na středový kruh a jedním cvrnknutím se pokusí trefit soupeřovu branku. Pokud se mu to nepovede, nechá puk ležet na místě a ihned pokračuje ve hře stejným způsobem s dalším pukem, dokud nenasadí do hry všech pět puků. Jako vstřelený gól se počítá i puk, který byl postrčen do brány při následujícím pokusu. Po pěti střelách se zapíše počet gólů. V případě, že hráč omylem trefil svoji bránu, připočte si bod protihráč. Poté se z hrací plochy odklidí všechny nedohrané puky a hraje další hráč a střílí svých 5 puků. Vyhrává hráč, který dal nejvíce gólů.

Doporučení: V případě, že již neomylně trefujete branku při každém pokusu, můžete si hru ztížit. Před branku položte soupeřův puk na místo brankáře. Střílet musíte tak, aby soupeřův puk nespadol do brány. Pokud tam spadne, gól neplatí.

Přejeme všem fanouškům úspěšnou hokejovou sezónu!

HATTRICK EN

Game for: 2–4 players

Age: 5 years and over

Game length: 10 minutes

The game contains:

1 game board

12 pucks in two colours

1 dice

All the variants can be played either in two players or in two two-player teams. When played in teams, the players within the teams take turns.

URNS

Game goal: Players or teams aim to get all their own pucks into the net.

Each player (team) takes 6 pucks in their colour. The game is started either by the player who was the last to watch an ice-hockey game, or by the youngest one. Players take turns in which they roll a die. They place their pucks at numbered positions around the rink according to the resulting value on the die. If there already is their opponent's puck at that position, the puck is returned to their opponent's reserve.

In their turn, the player chooses either to add a new puck from their reserve to the rink or move their previously added pucks around the ice rink. Any (and only one) puck in the respective colour can be moved within a turn, following these rules:

The number on the rolled die is added to the number stated at the current position, and the puck is moved to the position stating the resulting number. This way, it is also possible to knock an opponent's puck out of the rink as described above or score if the sum is **exactly 6**. If the rolled die's result is 6, any puck from the active player's reserve or his pucks on the ice can be placed directly into the goal. In short, number six always scores! The player who has scored with all his pucks first is the winner.

If the sum of the numbers is greater than six, the puck stays where it is. If a player gets a number where another of his pucks is already placed, they cannot take any action and it's their opponent's turn again.

DUEL

The players (teams) prepare 6 black pucks. The player who rolls a higher number of points on the die starts. He or she places one of the pucks into the central circle and starts the game – flips the puck. The players take their turns alternately and flip the puck from the place where it landed. The players try to score a goal into each other's net. Should a player score a goal into one's own net, his or her opponent is credited with the points. After a goal has been scored, a new puck is used. The player who got a goal starts the game. As soon as the last puck lands in the net, the game is over. The player with the highest number of scored goals is the winner. Should the game end in a tie, the players take one of the remaining white pucks and play overtime. Before they start the overtime, the players have to roll the die. The player with a higher number of points starts the game.

SHOOT-OUT

Each player (team) takes 5 pucks of the same colour and tries to score a goal into his or her opponent's net. The player who has most recently been to a hockey tournament or the youngest player starts the game. He places the puck on the central circle and attempts to hit their opponent's net with a single flip. Should the player fail, he or she leaves the puck where it landed and continues the game immediately in the same way using another puck until all of his or her pucks have been used. The goal shall be considered as scored when a puck which has ended up outside the net shall have been pushed into the net by the next puck. After the five pucks are flipped, the number of scored goals is recorded. Should a player hit their own net by mistake, his or her opponent shall be credited with the goal. Then, all pucks are removed from the playing area and the other player takes turn and shoots the five pucks. The player with the highest number of scored goals is the winner.

Recommendation: Can you infallibly hit the net on each attempt? You can make the game more difficult by replacing your goalkeeper with your opponent's puck. Now you have to shoot so as to avoid pushing the opponent's puck into the net.

We wish a successful hockey season to all hockey fans!

HATTRICK SK

Hra pre: 2 – 4 hráčov

Vek: od 5 rokov

Dĺžka hry: 10 minút

Hra obsahuje:

1 herný plán

12 pukov v dvoch farbách

1 hraciu kocku

Všetky uvedené herné varianty je možné hrať v 2 hráčoch alebo v 2 tímoch po dvoch hráčoch. Pri hre na tímy sa hráči v tíme pravidelne striedajú.

STRIEDANIE

Cieľ hry: dostať všetky svoje pukky do bránky.

Každý hráč (tím) si vezme 6 pukov svojej farby. Začína hráč, ktorý naposledy videl hokejový zápas, alebo ten najmladší. Hráči hádzajú kockou a pravidelne sa striedajú. Hráči umiestňujú svoje pukky na čísla na ihrisku podľa hodenej hodnoty. Pokiaľ už na danom mieste leží puk súpera, vyhadzuje ho a na jeho miesto položí svoj puk. Vyhodený puk protihráča putuje späť do súperovej zásoby.

Vo svojom ťahu sa hráč rozhoduje, či nasadí do hry nový puk zo svojej zásoby, alebo bude posúvať svoje predtým umiestnené pukky po ľade. Posúvať je možné ľubovoľným jedným pukom svojej farby tak, že hodene číslo na kocke pripočíta k číslu, na ktorom puk aktuálne leží a posunie sa na miesto súčtu oboch čísel. Tým môže samozrejme vyhodiť puk súpera z ihriska alebo svoj puk dopraviť rovno do bránky, pokiaľ je súčet čísel **presne 6**. Ak hráčovi padne šestka, môže rovno umiestniť puk zo svojej zásoby do bránky, alebo ktorýkoľvek iný, ktorý má na ploche ihriska. Šestka skrátka vždy znamená gól! Vyhráva ten, ktorý ako prvý dopraví svoj posledný puk do bránky.

V prípade, že je súčet čísel vyšší ako šesť, puk sa do bránky nedostáva a zostáva na svojom mieste. Pokiaľ hráč hodí číslo, na ktorom už leží puk jeho farby a ani pripočítaním hodnoty sa žiadny iný puk nemôže dostať do bránky alebo na iné miesto na ihrisku, vo svojom ťahu nevykoná žiadnu akciu a na ťahu je súper.

DUEL

Hráči si pripraví 6 čiernych pukov. Začína hráč, ktorý hodí na kocke viac bodov. Položí jeden puk zo zásoby do stredového kruhu a rozohrá hru - cvrnkne do puku. Hráči sa v hre pravidelne striedajú a cvrnkajú puk z miesta, kde sa zastavil. Každý hráč sa snaží umiestniť puk do súperovej bránky. Ak hráč trafil svoju bránu, strelil si vlastný gól a bod získa protihráč. Po každom góle sa nasadí ďalší puk zo zásoby. Rozohráva hráč, do ktorého bránky gól padol. Hneď ako spadne posledný puk do bránky, hra končí. Vyhráva hráč, ktorý dal najviac gólov. V prípade remízy zoberú hráči jeden zo zostávajúcich bielych pukov a zohrajú predĺženie. Pred predĺžením si musia znovu hodiť kockou. Začína hráč, ktorý hodil na kocke viac bodov.

SAMOSTATNÉ NÁJAZDY

Každý hráč (tím) si vezme 5 pukov jednej farby a snaží sa ich streliť do súperovej bránky. Začína hráč, ktorý bol naposledy na hokeji alebo ten mladší. Položí prvý puk na stredový kruh a jedným cvrknutím sa pokúsi trafiť súperovu bránu. Ak sa mu to nepodarí, nechá puk ležať na mieste a ihneď pokračuje v hre rovnakým spôsobom s ďalším pukom, kým nenasadí do hry všetkých päť pukov. Ako strelený gól sa počíta aj puk, ktorý bol postrčený do brány pri nasledujúcom pokuse. Po piatich strelách sa zapíše počet gólov. V prípade, že hráč omylom trafil svoju bránu, pripočíta si bod protihráč. Potom sa z hracej plochy odpracú všetky nedohrané puky a hrá ďalší hráč so svojimi piatimi strelami. Vyhráva hráč, ktorý dal najviac gólov.

Odporúčanie: V prípade, že už neomylné triafa bránu pri každom pokuse, môžete si hru sťažiť. Pred bránu položte súperov puk na miesto brankára. Strieľať musíte tak, aby súperov puk nespadol do brány.

Prajeme všetkým fanúšikom úspešnú hokejovú sezónu!

Dino Toys s. r. o.

K Pískovně 108

295 01 Mnichovo Hradiště

Czech Republic

www.mojedino.cz

