

Bobria hra na šikovnosť pre 1 – 4 hráčov  
od 4 – 99 rokov.

## **OBSAH**

1 krajina (umelohmotná vložka do krabice, riečka a dva kopce)

37 drevených kmeňov stromov

1 drevený bobor

1 drevená palička

8 žetónov

Úlohou bobra Billyho je dávať pozor na všetky kmene stromov. Ale drzé bobríčatá sa mu neustále snažia niektorý kmeň potiahnuť. Opatrne ho vysúvajú z kopy. Napätie stúpa! Jemné pršteký a sila bobríčat pomaly spolupracujú na vytlačení kmeňa. Zrazu báb! – kopa kmeňov sa s rachotom zosypala. Bobor Billy si nemohol nevšimnúť túto odvážnu krádež a už nám drží kázeň. Komu sa asi podarí uchmatnúť nepozorovane najviac kmeňov?

## **CIEĽ HRY**

Cieľom hry získať Billyho kmene. Kto ich bude mať na konci hry najviac?

## **PRÍPRAVA**

Pred prvou hrou vyberte všetky kartónové diely z výseku. Budete hrať v krabici. Najprv musíte zostaviť krajinku. Položte rieku na umelohmotnú vložku a zasuňte do rýh kopce.

Pre samotnú hru sú dôležité kmene. Umiestnite ich medzi kopce týmto spôsobom: Nadol položte do jedného radu 6 kmeňov, na ne ďalších 5. Potom opäť 6, 5, 6, 5 a navrch 4.

Navrch postavte Billyho tak, aby stál každou nohou na inom kmeni. Posadte sa k hre tak, aby ste dobre videli na kmene a krabicu s nimi počas hry nemuseli posúvať.

Každý hráč dostane dva žetóny. Uloží ich viditeľne pred seba. Najmladší hráč dostane navyše paličku a bude začínať hru.

## **POĎME NA TO!**

### **Ako uchmatnúť kmeň?**

Hráč, ktorý je na ťahu, skúsi opatrne vysunúť paličkou niektorý kmeň. Zvyšné kmene by sa nemali veľmi pohnúť a určite nie rozsypať či zrútiť do vytvorenej diery. Aktívny hráč priloží paličku doprostred niektorého kmeňa a vytláča ho, až kým na druhej strane nevypadne. Je zakázané vytláčať kmene vrchného radu.

### **Čo na to Billy?**

Ak zostane Billy pevne stáť, čiže sa dotýka oboma nohami kmeňov, môže si aktívny hráč vziať vysunutý kmeň. Uloží si ho pred seba a pokračuje ďalší hráč.

Ak sa podarí vysunúť viac ako jeden kmeň naraz, smie si aktívny hráč vziať iba jeden, druhý a každý ďalší vysunutý kmeň musí rozdať spoluhráčom. Komu kmeň alebo kmene dá, rozhoduje sám a môže kmene rozdeliť aj viacerým.

Ak sa Billy nahne tak, že ostane stáť iba na jednom kmene (alebo dokonca spadne), mal aktívny hráč smolu. Musí odovzdať jeden žetón, lebo si Billy všimol, ako mu bral kmeň. Všetci hráči môžu teraz napodobňovať Billyho frľanie. Aktívny hráč musí vrátiť prípadne vysunuté kmene naspäť Billymu. Pritom môže zložiť Billyho a zasúvať kmene alebo ich nanovo poukladať. Nakoniec položí Billyho navrch tak, aby opäť stál na dvoch kmeňoch. Pokračuje ďalší hráč.

Ak aktívny hráč príde o svoj druhý žetón, nemôže už v nasledujúcich kolách vysúvať kmene. Ale ešte stále ti spoluhráči môžu nejaký kmeň dať pri vysunutí priveľa kmeňov.

Koniec hry

Hra skončí v momente, keď ostane jediný hráč, ktorý ešte má aspoň jeden žetón. Víťazom je hráč s najviac kmeňmi. Ak majú najviac kmeňov viacerí, vyhráva ten, ktorý má jeden alebo dva žetóny.

Sólohra

Kolko kmeňov vieš vysunúť, než ti na to po prvý raz Billy príde? Kolko ich vieš vysunúť, než odovzdáš oba žetóny? Uvidíš, že sa budeš stále zlepšovať. Tréning robí majstra.

Preklad: Monika dilli Dillingerová

