



HRA OBSAHUJE:



1 hrací plán



116 hracích kariet



4 hracie figúrky



1 hracia kocka



1 vrecúško s hracími kameňmi s abecedou

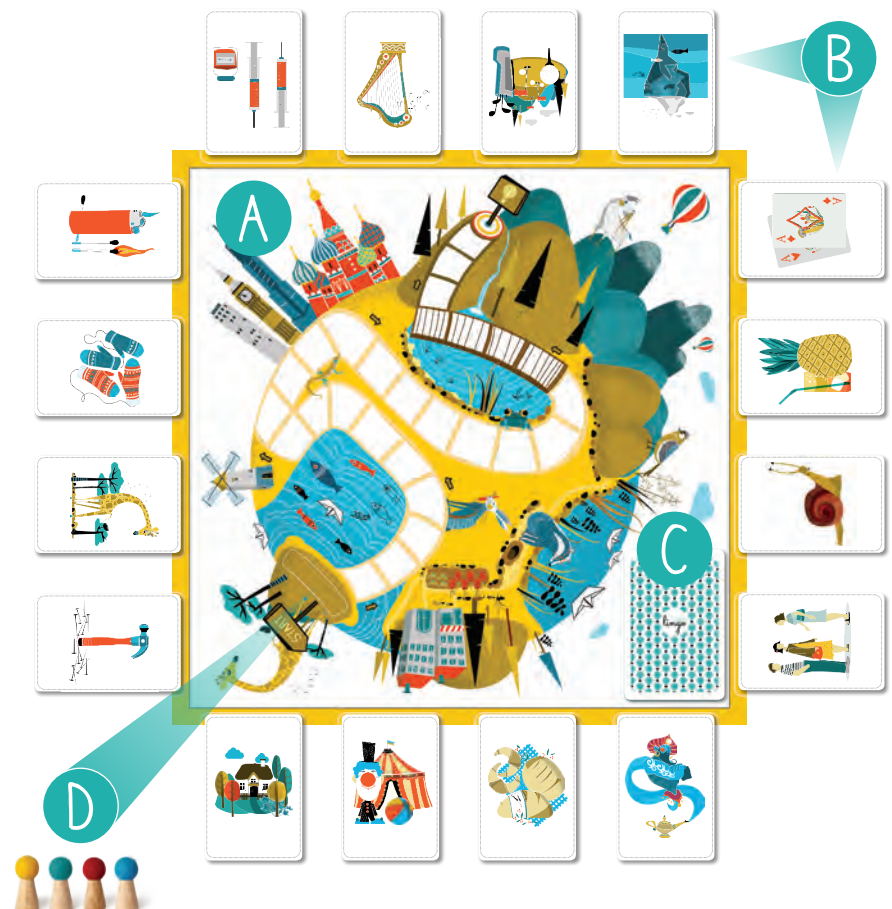
Potrápiť mozgové závitky, rozvíjať fantáziu, rozšíriť si slovnú zásobu, spájať súvislosti, aby bola splnená úloha? To je Lingolandia. Hra určená pre 2-8 hráčov všetkých vekových kategórií, ktorí chcú od hry viac. Na základe prirodzenej súťaživosti sa hráči zdokonalia v hláskovaní a uvedomovaní si začiatočného písmena každého použitého slova rozšíria si slovnú zásobu nielen v materinskom, ale aj v cudzom jazyku a naučia sa v praxi využívať a logicky spájať všetky poznatky, ktoré sa kedy naučili.

*V Lingolandii neexistuje len jedno správne riešenie.
Preto je každá partička originálnym dobrodružstvom.*

PRÍPRAVA HRY

Pred prvou hrou nalepte písmenká z hárku na drevené kamene.

1. Hráči rozložia hraciu plochu **A** a na vyznačené polia po obvodu umiestnia hracie karty lícom nahor **B**. Zvyšné karty tvoria doberací balíček a položia sa lícom nadol na vyznačené miesto na hracej ploche **C**.
2. Podľa počtu hráčov sa na políčko START postaví hracie figúrky **D**. Ak hrajú viac ako štyria hráči, rozdelia sa do dvojíc a každá dvojica bude hrať spoločne za jednu figúrku.
3. Pred začatím hry je možné z vrecúška odstrániť všetky písmenká, s ktorými hráči nechcú hrať. Dôvodom na vylúčenie niektorých písmen môže byť existencia malého počtu slov na dané písmeno v jazyku, v ktorom sa aktuálna hra hrá (napr. pri hre v slovenčine odporúčame vyradiť písmenká X, Y, W, Q).
4. Poradie hráčov sa určí vylosovaním písmena z vrecúška. Začína hráč, ktorý si vytiahne písmeno najbližšie k začiatku abecedy. Ostatní hráči pokračujú v smere hodinových ručičiek. Hráči si vyložené karty prezrú a hra sa môže začať.



PRIEBEH HRY

Prvý hráč v poradí si z hracieho vrecúška vytiahne hrací kameň s písmenom a hodí kockou.

Ak na kocke padlo číslo 2, 3, 4 alebo 5 – hráč hrá svoje kolo

- Hodené číslo určuje, koľko slov začínajúcich daným písmenom je potrebné nájsť na vyložených kartách. Jedna hracia karta môže byť v jednom ťahu použitá iba na **jeden pojem alebo slovné spojenie**. V jednom ťahu sa slová nesmú opakovať.

Každá karta v sebe ukrýva mnoho slov, ktorými môže byť pomenovaná. Otvára sa tak priestor pre predstavivosť hráčov a každý hráč si môže kartu interpretovať rôzne. Podmienkou na splnenie úlohy je, aby pomenovanie, ktoré hráč zvolí, s ilustráciou na karte logicky súviselo.

- Úloha je splnená, ak hráč označí a pomenuje **tolko kariet, koľko mu určila kocka** na začiatku ťahu. Ak úlohu splnil, posunie svoju figúrku o taký istý počet políčok.
- Ak hráč úlohu nespľnil (nenašiel potrebný počet slov), ostáva stáť na mieste.

Každú pomenovanú kartu si hráč položí pred seba, aby bolo jasné, že karta bola použitá a to aj v prípade, že hráč úlohu nespľní.

Potom, ako aktívny hráč skončí hľadanie slov, môžu sa v tomto ťahu zapojiť do hľadania aj ostatní hráči. V poradí v smere hodinových ručičiek môže každý zo súperov pomenovať jednu z kariet, ktoré ostali vyložené a tak sa posunúť o 1 políčko dopredu.

Ak na kocke padne špeciálny symbol – hrá sa spoločné kolo

V spoločnom kole môžu hľadať slová na kartách **všetci hráči naraz**. Hráči musia prstom označiť kartu a pomenovať. Ak slovo s kartou súvisí, hráč si položí kartu pred seba. Spoločné kolo končí, ak jeden z hráčov má **pred sebou 3 karty**, alebo ak hráči nevedia nájsť na kartách viac slov. Na konci kola sa každý hráč posunie dopredu o toľko políčok, koľko kariet získal.

Po ukončení spoločného kola pokračuje v ťahu ten istý hráč, ktorý hádzal kockou až pokiaľ neodohrá svoj vlastný ťah.

KONIEC ŤAHU

Použité karty sa umiestnia naspodok doberacieho balíčka a na hraciu plochu sa doplní chýbajúci počet kariet.

Použité písmeno sa po skončení ťahu odloží do krabice. V prípade, že sa z vrecúška minú všetky písmená, vrecúško sa znova naplní už použitými písmenami.

Potom ako hráč odohral svoje kolo, pokračuje v hre ďalší hráč v smere hodinových ručičiek.

KONIEC HRY

Vyhráva hráč, ktorý sa prvý dostane do cieľa. Ak sa do cieľa v jednom kole dostanú viacerí hráči naraz, tak sa o víťazstvo delia.

VARIÁCIE HRY

Hru je možné ozvláštniť dodatočnými pravidlami v závislosti od vospelosti hráčov.

- Určenie časového limitu na splnenie úlohy, napr. 1 minúta.
- Určenie jazyka hry, pričom v prípade cudzieho jazyka sa kladie dôraz na písanú podobu slov (napríklad v angličtine C – car).

PRÍKLAD MOŽNOSTÍ SLOV SPOJENÝCH S HRACOU KARTOU

