

Putovanie rozprávkovým kráľovstvom

Dobrodružstvá slimáčika Kraska v Slovenskom krase

Pravidlá hry

Hra je vhodná pre všetky deti, ktoré už poznajú čísla a dospelých, čo nezabudli, že tiež boli kedysi deťmi. Úlohou hráčov je čo najrýchlejšie prejsť územím Slovenského Krasu z Bretky až do Granária v Jablonove nad Turňou. S bytosťami, ktoré v hre stretajú, sa môžete bližšie zoznámiť, ak si prečítate rozprávkovú knihu Dobrodružstvá slimáčika Kraska. Teraz pôjdete po trase, ktorú prešiel Krasko v rozprávkach...

Táto hra je určená pre 2 až 6 hráčov. Každý hráč má jednu figúrku, ktorou postupuje po hráčskom poli od štartu až do cieľa. Pred ťahom hráč hodí kocku a postupuje o toľko miest, koľko hodí kockou. Ak hráč zastaví na vyznačenom políčku, kde musí splniť určitú úlohu, úlohu aj splní. Pokiaľ hráč hodí kockou číslo a mal by sa postaviť na políčko, ktoré je už obsadené iným hráčom, stojíte dvaja alebo aj viacerí vedľa seba. Vyhráva ten, kto sa ako prvý dostane do cieľa.

Políčko č. 1 - Navštívil si dedinu Bretka a stretol bociana. Letíš s ním ponad rieku, aby si si pozrel Prielom Muráňa. **Postupuješ až na políčko č. 6.**

Políčko č. 2 - Prechádzaš údolím popri rieke cez Prelom Muráňa a uvidel si na jej brehu jaskyňu. Ideš si ju pozrieť. V nasledujúcom kole nehádzaš, ale oddychuješ v jaskyni. **Vynecháš jedno kolo.**

Políčko č. 3 - Vykúpал si sa v rieke Muráň a získal z jej vody čarovnú silu. Rýchlo bežíš ďalej. **Postupuješ na políčko č. 15.**

Políčko č. 5 - Spomenul si si, že si zabudol navštíviť výstavu o včelách a starých včelároch v dedine Bretka. **Vraciaš sa na políčko ŠTART.**

Políčko č. 8 - Prišiel si do dediny Gemerská Hôrka, kde si sa zoznámil s koníkom Ejelom. Ten ťa odvezie ešte ďalej. **Postupuješ na políčko č. 14.**

Políčko č. 9 - Navštívil si penzión Skalná ruža a rozhodol si sa, že sa prejdeš po náučnom chodníku. **Zdržíš sa jedno kolo.**

Políčko č. 10 - Za dedinou Gemerská Hôrka si stretol strigu, ktorá straší dobrých ľudí. Zľakol si sa a utekáš naspäť. **Vraciaš sa na políčko č. 4.**

Políčko č. 12 - Vo vysokej vyhliadkovej veži v Plešivci si sa stretol s vrabcami. Počúvaš, ako ti rozprávajú príbeh o hradom pánovi Bebekovi. **Zdržíš sa jedno kolo.**

Políčko č. 13 - V Plešivci sa ideš najesť do Pizza Piazza. Tak sa posilníš, že ďalej ideš veľmi rýchlo až do Dlhej Vsi. **Postupuješ na políčko č. 18.**

Políčko č. 16 - Pred dedinou Dlhá Ves prídeš k veľkému dubu, kde sa stretávajú strigy. Aby si mohol ísť ďalej, musíš si s nimi zatancovať. **Zdržíš sa jedno kolo.**

Políčko č. 17 - V dedine Dlhá Ves si ideš pozrieť kostolnú vežu. V guli na vrchole jej veže, je údajne ukrytý tajomný odkaz našich predkov. Keďže sa k nemu nevieš vyšplhať, ideš radšej ďalej sa Silickú planinu. **Postupuješ na políčko č. 21.**

Políčko č. 22 - Za dedinou Dlhá Ves stretneš tajomných husárov, ktorí sa tu z času na čas objavia. Zľakneš sa a utekáš rýchlo naspäť. **Vraciaš sa na políčko č. 11.**

Políčko č. 23 - Spomenieš si, že v dedine Dlhá Ves si zabudol navštíviť pamätný dom, kde sa môžeš dozvedieť, ako žili ľudia kedysi. Cestou zabľúdiš. **Vraciaš sa na políčko č. 14.**

Políčko č. 24 - Pri dedine Silická Brezová stretneš pastiera, ktorý ti ukáže skratku. **Postupuješ na políčko č. 30.**

Políčko č. 26 - Pri dedine Silická Brezová stretneš tajomnú bronzovú sovu. Tá ťa prevedie podzemnými jaskynnými chodbami až k jaskyni Silická ľadnica. **Postupuješ na políčko č. 34.**

Políčko č. 27 - Na Silickej planine navštívíš Kráľovu studňu. Napiješ sa z nej a trochu si oddýchneš. **Zdržíš sa jedno kolo.**

Políčko č. 31 - V dedine Silica si ideš pozrieť výstavu drevených hračiek a zvoncov. **Zdržíš sa jedno kolo.**

Políčko č. 32 - Na Silickej planine stretneš kráľa Bela. Ten ti poradí skratku ku dedine Slavec. **Postupuješ na políčko č. 38.**

Políčko č. 35 - Na Silickej planine sa pasú kravičky. Pozeraš na ne a nedávaš pozor na cestu Zabľúdiš. **Vraciaš sa na políčko č. 29.**

Políčko č. 39 - V Gombaseckej jaskyni stretneš trpaslíka Brčkára. Ten sa ti dá napit' z kúzelnej vody a naraz sa objavíš až pri Hrušovských rybníkoch. **Postupuješ na políčko č. 46.**

Políčko č. 40 - V dedine Slavec navštívíš penzión Nostalgia. Zješ rovnakú kapustu, ako jedol slimáčik Krasko a dostaneš veľkú silu. **Postupuješ na políčko č. 43.**

Políčko č. 45 - V Hrušove stretneš zázračného Draka šťastia. Vysadneš naň a letíš ďalej. **Postupuješ na políčko č. 50.**

Políčko č. 47 - Prídeš k Hrušovským rybníkom a ubytuješ sa v rybárskej chate. Je tam nádherne a rozhodneš sa tam odstať dlhšie. **Zdržíš sa jedno kolo.**

Políčko č. 48 - Pri dedine Jablonov nad Turňou stretneš dobré víly. Ponúknu ti pohár s jablčným nektárom. Keď ho vypiješ, máš veľa sily a ideš si zabehať na planinu. **Vraciaš sa na políčko č. 37.**

Políčko č. 49 - V dedine Jablonov nad Turňou stretneš kráľovského správcu. Ten sa ti ponúkne, že ťa povoží na svojom koni. **Zdržíš sa jedno kolo.**

(Hru pripravili: Slavomír Szabó, Silvia Pápaiová, Katarína Motyková, Lórnat Pápai, Cyril Motyka, Frederik Filip Pápai a Dávid Dienes.)