

## NÁVOD KE HŘE QUIBBIT (Kvak)

Hra pro 2-4 hráče od 7 let.

### Hra obsahuje

4 žáby  
20 komářích karet s čísly  
12 listů leknínu  
3 speciální dílky (2 květy leknínu + 1 dílek vody)  
korunu pro Žabího krále

Cílem je zůstat ve hře co nejdéle za pomoci komárů.

Pravidla jsou dána pro hru 4 hráčů. Jestliže hrají 2 nebo 3 hráči, pravidla se mírně mění a upřesnění najdete na konci návodu.

### Příprava hry

Utvořte kruh z listů leknínu, květin a vody. Speciální dílky (květy a voda) musí být mezi sebou odděleny 4 listy leknínu (pokud hrají 2 nebo 3 hráči, jsou mezi speciálními dílky 3 listy leknínu).

Před zahájením hry si hráči určí startovní pozice (lekníny) pro své žáby takto:

- nejmladší hráč umístí svou žábu jako první na některý ze speciálních dílků (květ nebo voda)
- hráč po jeho levé ruce umístí svou žábu těsně před nebo těsně za první žábu
- další hráči umístí své žáby opět těsně před nebo přesně za již umístěné žáby. Žáby se budou ve hře pohybovat ve směru hodinových ručiček, vedoucí žába dostane korunku Žabího krále.

**Každé kolo hry sestává ze 3 kroků: plán, pohyb, komářích karta.**

#### 1) Plán

Všichni hráči současně plánují, jak se jejich žába může dostat na leknínový list vlastní barvy (např. zelená žába na zelený list), tj. spočítají si počet polí, který je dělí od jejich listu. Potom si vezmou 1 komářích kartu, položí ji před sebe lícem dolů, aby ji nikdo neviděl. Číslo na kartě označuje počet polí, o které může žába postoupit. Žáby nikdy nemohou skákat zpět. Potom všichni hráči naráz otočí své komářích karty.

#### 2) Pohyb

Žáby skáčou ve směru hodinových ručiček, a to o tolik polí, kolik jim ukazuje komářích karta. Začíná žába, která má na kartě nejnižší počet skoků.

Pozor: každý dílek unese jen jednu žábu. Proto žába skáče na nejbližší volný list a obsazené listy se nepočítají.

Jestliže mají dvě žáby skočit stejný počet skoků, nejdříve skáče ta žába, která je nejdál od Žabího krále.

Jakmile všechny žáby doskočí na svá místa, žába na vedoucí pozici se stává Žabím králem pro další kolo a dostane korunku.

#### 3) Komářích karta

Jestliže žába doskočí na list své vlastní barvy nebo na květ leknínu, hráč si komářích kartu ponechá. Jestliže žába doskočí na list jiné barvy nebo na dílek vody, hráč kartu ztrácí.

### Kdo vyhraje

Vyhrát lze třemi způsoby:

- když ve hře zůstane jediný hráč (ostatní vypadli, protože už neměli komářích karty)

- pokud dojdou karty všem hráčům v témže kole, vítězem se stává ten, kdo měl naposledy korunku
- hra končí okamžitě (bez ukončení kola), když žába s korunkou předběhne o kolo poslední žábu v řadě.

Vítěz se tak stává Žabím králem.

### **Pravidla pro 3 hráče**

Ve hře jsou 3 žáby a také komáří karty v odpovídajících barvách. V kruhu jsou mezi speciálními kartami vždy 3 listy leknínu. Dále se hraje stejně jako ve hře pro 4 hráče.

### **Pravidla pro 2 hráče**

Když hrají 2 hráči, do hry je přidána 1 žába bez hráče. Tato „osiřelá“ žába stojí jako poslední a dostane do hry soubor komářích karet ve vlastní barvě, ze kterých si osiřelá žába postupně lízá a podle nich skáče. Odehrané karty se odhazují a osiřelá žába je nezíská, ani když skočí na květ. Jakmile tato žába odehraje všechny arty, zamíchají se a hraje s nimi znovu. Tato žába zůstává ve hře po celou dobu, nemůže vypadnout a dokonce může i vyhrát.