





## Pravidla hry:

- Každý hráč představuje figurku na herním plánu. Háže kostkou a posouvá se o hozenou hodnotu, pokud pole, na kterém se nachází, neurčí jiný způsob přesunu.
- Při hodu 6 se NEháže znovu.
- Políčka obsahují krátký popis úkolu, který je nutné splnit, aby bylo ve hře možné pokračovat dále.
- Po splnění úkolu hráč opět hodí kostkou a posune se o daný počet polí (pokud v popisku není jiný pokyn).
- Některá políčka mohou též vracet zpět, v takovém případě je nutné splnit úkol tohoto políčka i v případě, že jste ho již jednou splnili.
- Pro zdárné absolvování hry je nutné mít s sebou: **hrací kostku (+ podložku pro pohodlnější házení), papír a tužku, šátek, švihadlo, tenisák, sirky, boty s tkaničkami nebo uzlovačku, foťák (nebo mobilní telefon s foťákem).**
- **Cíl:** Pro dosažení cíle je nutné hodit přesně tolik, kolik polí zbývá do cíle. Pokud je hozená hodnota vyšší než zbývající počet polí, je nutné házet znovu. Nelze se tedy do cíle přesunout tak, že např. na předposledním poli padne pětka.
- Po dosažení cíle zašlete všechny své fotky na deskovky@brabrouci.cz.

## START – Haž kostkou

1. Udělej dřep na jedné noze. Potom nohy vyměň.
  2. Vymysli město, zvíře, rostlinu, dívčí jméno, chlapecké jméno, jídlo, řeku a název filmu začínající na počáteční písmeno svého příjmení.
  3. Přečti si informační tabuli o Římanech v Modřicích a zapiš si, co tě zaujalo nejvíce.
  4. Vyřeš hádanku: "Jedna hlavička, jedna nožička. Hlavička když zčervená, konec nožky znamená".  
--- Řešení: /.../..././-./-./-./-//
  5. Vrať se na pole číslo 3.
  6. Pokud hodiš 4, 5 nebo 6, jdi na pole 10.
  7. Pokračuj ve hře.
  8. Doskač snožmo na pole 9.
  9. Pokračuj ve hře.
  10. Pokračuj ve hře.
  11. Pokud jste alespoň 3, přeneste jednoho z vás pomocí "stoličky" jako raněného ke křižovatce. Pokud jste 2, přeneste jednoho z vás na zádech toho druhého. Pokud jsi sám, uvaž si šátkový závěs.
  12. Změř, kolik kroků potřebuješ k obejití hrací louky (za Gregorem). Toto číslo si zapiš.
  13. Pokud hodiš 1 nebo 2, přesuň se na sousední růžové pole "ovečky". Když padne 3 nebo 4, pokračuj na pole 11. Na 5 a 6 se vrať na START.  
 Spočítej a zapiš, kolik vidíš oveček.  
Pokud u toho neusneš, pokračuj na pole 14.
  14. Nakresli křídami na tabuli 3 zvířata a svůj výtvar vyfoť.
  15. Pokračuj ve hře.
  16. Vrať se na pole 15.
  17. Hoď kostkou - pokud padne liché číslo, jdi na sousední růžové pole. Pokud padne sudé číslo, pokračuj dál o hozené číslo.  
 Tref se tenisákem do koše.
  18. Na dětském hřišti přelez provazovou překážku.
  19. Zamysli se a zapiš si 3 savce, 3 ptáky, 3 ryby, 3 obojživelníky a 3 plazy žijící u nás.
  20. Pokud je vás více, zahrajte si slovní kopanou (každý 5 kopů). Pokud jsi sám, přeběhni podél hřiště po červeně vyznačené cestě tam a zpět.
  21. Udělej tolik přeskoků přes švihadlo, kolik je ti let. Můžeš využít např. plochu betonového podia, ale zkontroluj, zda není namrzlá.
  22. Vrať se na pole 19.
  23. Pokračuj ve hře.
  24. Spočítej všechna okna, která vidíš na sedmipatrové budově. Číslo si zapiš.
  25. Zaskákej třikrát tam a zpět namalovaného panáka.
  26. Zapiš si pět stromů, které rostou v Modřicích.
  27. Pokud hodiš 1, pokračuj přímo na pole 32.
  28. Vylez na provazovou pyramidu.
  29. Postav z větvíček maketu slavnostního ohně. Výtvar vyfoť.
  30. Napiš své jméno morzeovkou.
  31. Jdi zpět na pole 27.
  32. Napiš 5 věcí, které patří do KPZ.
  33. Nakresli 4 dopravní značky a pak hoď kostkou. Pokud hodiš sudé číslo, pokračuj na sousedící růžové políčko. Při lichém čísle pokračuj dál o hozenou hodnotu.  
 Nakresli co nejpřesnější mapku okolí ulice K Náhonu. Nezapomeň na budovy, řeku a velké stromy.
  34. Pokračuj ve hře.
  35. Vyhledej a zapiš si, kdy jede nejbližší autobus ve směru Modřice, Olympia a jak dlouho mu jízda bude trvat. Nezapomeň si uvědomit, jestli není víkend!
  36. Pokud hodiš 2 nebo 3, přesuň se na růžové políčko "U Křováka", jinak se posuň na pole 37.  
 Zapal svíčku u Křováka a vyfoť. Svíčku pak nezapomeň zase sfouknout! Poté jdi na pole 37.
  37. Uvaž dva různé uzly na tkaničkách od bot. Pokud nemáš zavazovací boty, uvaž je na jedné uzlovačce.
  38. Vytvoř z materiálů, které najdeš poblíž pochodovou značku. Výtvar vyfoť.
- CÍL: Hurá, jsi v cíli! Jako vítěz se svez na lanové skluzavce. Až budeš zpátky doma, vyfoť i svůj papír se splněnými úkoly a všechny fotky nám pošli na e-mail deskovky@brabrouci.cz