

SPORT
& FUN

Návod CZ / SK

A 2295

TREEA NA 10



OBSAH BALENÍ:

1. Plachta s terčem – 1 ks
2. Sáčky – 12 ks (3 ks x 1 barva)
3. Kolečka – základny – 3 ks
4. Stíratelná tabule – 1 ks
5. Fix – 1 ks
6. Provázek – 1 ks
7. Přesýpací hodiny – 1 ks
8. Návod

Po rozbalení zkontrolujte obsah balení podle seznamu v návodu nebo na zadní straně obalu.
V případě rozdílů nás kontaktujte na e-mail: info@pexi.cz

Věk: 3+

Počet hráčů: 2 - 4

Víte, proč pohybové hry nikdy nevycházejí z módy? Protože se jimi můžete zabavit jak doma, tak i na čerstvém vzduchu a garantují skvělou zábavu hráčům v každém věku! Sportovní soupeření uvolňuje řadu emocí, přináší salvy smíchu a má pozitivní vliv na hráče, podle pravidla – ve zdravém těle, zdravý duch!

Poznejte „Trefu na 10“, dokonalou hru, při níž házíte pytlíky na plachtu s bodovaným terčem a snažíte se svým soupeřům dokázat, kdo má skutečně jestřábí oko! Hody na čas? Hody v běhu? Hody na přesnost? Díky 8 verzím hry si budete moci vyzkoušet všechny tyto možnosti! Takže neztrácejte čas a pusťte se do hry!

CÍL HRY

Účelem hry je házení pytlíků na terč, čímž získáváte co největší počet bodů nebo co nejvíce hodů na přesnost.

POHYB!

PŘÍPRAVA HRY A ZKRÁCENÝ NÁVOD:

1. Rozložte plachtu na zemi nebo na podlaze.
2. Ve vzdálenosti cca 5 kroků od plachty roztáhněte provázek, který bude startovní čarou pro hody.
3. V závislosti na variantě hry – rozložte příslušným způsobem kolečka – základny.
4. Hráči postupně házejí sáčky na plachtu tak, aby trefovali konkrétní políčka nebo pole s největším počtem bodů.
5. Výsledky každého hráče zapisujte a počítejte na stíratelné tabuli.

STÍRATELNÁ TABULE

Tabuli používáme na straně „Olympiáda“ právě při tomto režimu hry. V ostatních případech používáme stranu „Počítá se přesnost“.

KONEC HRY

Po odehrání všech 6 kol hodů sečteme body, které jednotliví hráči získali a vyhlášíme vítěze – tedy osobu, která získala největší počet bodů!

HRA NA ČAS ⌚

Jestliže hrajete na čas, pak jeden ze soupeřů hráče, na kterém je zrovna řada, obrátí přesýpací hodiny a řekne „START“. Od té chvíle má hráč čas jednat a házet, dokud se nepřesype všechny písek v přesýpacích hodinách. O uplynutí stanovené doby informuje osoba, která drží přesýpací hodiny, tak, že hlasitě řekne „STOP“. Po tomto zvolání musí hráč ukončit své kolo hry. Nesmí již dále házet a získává body pouze za ty sáčky, které se mu podařilo úspěšně hodit ve stanoveném čase.

Tento čas je možné odměřovat také pomocí bezplatné aplikace Alexander Timer nebo pomocí stopek. Aplikaci si můžete stáhnout v internetovém obchodě příslušném pro operační systém Vašeho telefonu nebo tabletu. Do pole pro vyhledávání zadejte „Aplikace Alexander Timer“ nebo naskenujte QR kód, který je uveden vedle.

iOS



Android



POČÍTÁNÍ BODŮ

- Jeden pytlík získává body pouze z jedno pole – a to, na kterém se ocitne jeho největší část (obr. 1)
- Jestliže pytlík dopadl na bílou čáru okraje terče, připisujeme hráči body za pole, na kterém leží největší část pytlíku (obr. 2)
- Při variantě „ZAMÍŘIT, PAL“ je hod započten, jestliže se kterákoliv část pytlíku ocitne v kolečku – základně (obr. 3)

Obr. 1



Obr. 2



Obr. 3



VARIANTY HRY

VARIANTA – TREFA NA 10

Každý hráč dostane 3 pytlíky své barvy a postupně hází těmito pytlíky ve směru terče na plachtu tak, aby pytlíky dopadly na políčka s co nejvyšším bodovým ohodnocením. Následně sečteme body hráče a zaznamenejme je na stíratelné tabuli ve sloupci s jeho barvou.

VARIANTA – ZAMÍŘIT, PAL!

Na terč položíme 1 kolečko – základnu, do něhož se musíte trefit. Před každým dalším kolem změním pozici kolečka. Každý hráč hází při své hře všemi 12 pytlíky, přičemž se snaží trefit základnu. Po každém úspěšném hodu se do tabulky, do sloupce s jeho barvou, zapíše jedna čárka. Čárky zapisujeme průběžně, protože házené pytlíky mohou posunovat pytlíky, které již na plachtu dopadly předtím. U této varianty hry nepočítáme body za získaná pole, ale pouze počet trefených hodů.

VARIANTA III – BANKROT

Na terč položíme fialové kolečko „20“ – jako další, vysoce hodnocené pole – a 2 černé kolečka „X“ – bankroty, které vynulují všechny body, které hráč předtím v daném kole získal. Každý hráč dostane 3 pytlíky své barvy a postupně jimi hází směrem k terči tak, aby dopadly na pole s co nejvyšším bodovým ohodnocením... ale zase tak, aby netrefil černá pole s bankrotem. Zasažení pole „X“ vynuluje body, které hráč získal při předchozích hodech v tomto kole. Jestliže hráči po zasažení pole „X“ ještě zbývají nějaké pytlíky, hází dále, ale body se počítají od nuly.

VARIANTA IV – HALÓ, TADY ZÁKLADNA – HRA NA ČAS ⌚

Kolem plachty, ve vzdálenosti 3 – 4 metry, rozložíme kolečka – základny, které budou od sebe vzdáleny. Na každého kolečko umístíme po jednom pytlíku v barvě každého hráče. Během přesypávání písku v hodinách musí hráč odstartovat ze startovní čáry, doběhnout k základnám – postupně nejprve k 1., pak ke 2. a nakonec ke 3. – na každé základně uchopí pytlík své barvy a hodí jej z místa, kde stojí, na terč. Jestliže hrají současně děti i dospělí, pak pro vyrovnání šancí mohou dospělí namísto běhání skákat o jedné noze!

VARIANTA V – ODPALIŠTĚ – HRA NA ČAS ⌚

Metr vlevo, metr vpravo od plachty a těsně před ní položte po jednom kolečku – základně a na každé z nich umístěte po jednom pytlíku každé barvy.

Během přesypávání písku v hodinách musí hráč vystartovat ze startovní čáry, doběhnout k jedné základně – je jedno, ke které – vzít si pytlík, vrátit se s ním na start a odtud jej hodit na terč. Následně běží k dalším základnám a opakuje hody ze startovní čáry.

VARIANTA VI – ZÁVODNÍ DRÁHA – HRA NA ČAS ⌚

Na startovní čáru položte pytlíky – každý hráč hází všechny, bez ohledu na barvu. Během přesypávání písku v hodinách musí hráč vyběhnout ze startovní čáry, oběhnout plachtu, vrátit se na startovní čáru, vzít si pytlík a hodit na terč. Následně absolvuje další kolečka a tímto způsobem opakuje hody, dokud se nepřesype všechen písek v hodinách.

VARIANTA VII – OLYMPIÁDA

Na modré straně tabulky se nachází tabulka „OLYMPIÁDA“. Je na ní vyznačeno 6 symbolů cviků, které musí být provedeny v daném kole: dřep, panák, shyb, sklapovačka, vykopnutím nohy se dotknout špičkami prstů u nohou zvednuté dlaně a sed ze vzpřímené polohy a vzpřímení se. Každý hráč postupně provádí cviky daného kola – na jeho provedení má čas stanovený otočením přesýpacích hodin. Soupeři nahlas počítají počet opakování daného cviku a hráč získává takový počet hodů pytlíky na terč, kolikrát provedl cvik ve stanoveném čase. Potom hází na terč a získává takový počet bodů, kolik zasáhl.

VARIANTA VIII – HODINY – HRA NA ČAS ⌚

Kolem plachty – ve tvaru číslic na hodinovém ciferníku – položte všechny pytlíky. Každý musí ležet alespoň několik kroků od plachty. Po otočení přesýpacích hodin hráč vyráží ze startu, běží k libovolnému pytlíku, zvedá jej a hází na terč, následně běží směrem k dalšímu pytlíku. Vše opakuje do doby, než mu vyprší čas. U této hry můžete maximálně 12x!

OBSAH BALENIA:

1. Plachta s terčom – 1 ks
2. Vrecúška – 12 ks (3 ks x 1 farba)
3. Kolieska – základne – 3 ks
4. Stierateľná tabuľa – 1 ks
5. Fixka – 1 ks
6. Povrázok – 1 ks
7. Presýpacie hodiny – 1 ks
8. Návod

Po rozbalení skontrolujte obsah balenia podľa zoznamu v návode alebo na zadnej strane obalu. V prípade rozdielov nás kontaktujte na e-mail: info@pexi.cz

Vek: 3+

Počet hráčov: 2 - 4

Viete, prečo pohybové hry nikdy nevychádzajú z módy? Pretože sa nimi môžete zabaviť tak doma, ako aj na čerstvom vzduchu a garantujú skvelú zábavu hráčom v každom veku!

Sportové súperenie uvoľňuje veľa emócií, prináša salvy smiechu a má pozitívny vplyv na hráčov, podľa pravidiel – v zdravom tele, zdravý duch!

Spoznajte „Trefu na 10“, dokonalú hru, pri ktorej hádzate vrecúška na plachtu s bodovaným terčom a snažíte sa svojim súperom dokázať, kto má skutočne jastrabie oko! Hody na čas? Hody v behu? Hody na presnosť? Vďaka 8 verziám hry si budete môcť vyskúšať všetky tieto možnosti! Takže nestrácajte čas a pustite sa do hry!

CIEĽ HRY

Účelom hry je hádzanie vrecúšok na terč, čím získavate čo najväčší počet bodov alebo čo najviac hodov na presnosť.

POHYB!

PRÍPRAVA HRY A SKRÁTENÝ NAVOD:

1. Rozložte plachtu na zemi alebo na podlahe.
2. Vo vzdialenosti cca 5 krokov od plachty natiahnite povrázok, čo bude štartovacia čiara pre hody.
3. V závislosti od variantu hry – rozložte príslušným spôsobom kolieska – základne.
4. Hráči postupne hádžu vrecúška na plachtu tak, aby triafali konkrétne políčka alebo polia s najväčším počtom bodov.
5. Výsledky každého hráča zapisujte a sčítajte na stierateľnej tabuľi.

STIERATEĽNÁ TABUĽA

Tabuľu používame na strane „Olympiáda“ práve pri tomto režime hry. V ostatných prípadoch používame stranu „Počíta sa presnosť“.

KONIEC HRY

Po odohratí všetkých 6 kôl hodov zrátame hody, ktoré jednotliví hráči získali a vyhlásime víťaza – teda osobu, ktorá získala najväčší počet bodov!

HRA NA ČAS ⌚

Ak hráte na čas, tak jeden zo súperov hráča, ktorý je práve na rade, obráti presýpacie hodiny a povie „ŠTART“. Od tej chvíle má hráč čas konať a hádzať, kým sa nepresype všetok piesok v presýpacích hodinách. O uplynutí určeného času informuje osoba, ktorá drží presýpacie hodiny, tak, že hlasno povie „STOP“. Po tomto zvolaní musí hráč ukončiť svoje kolo hry. Nesmie už ďalej hádzať a získava body iba za tie vrecúška, ktoré sa mu podarilo úspešne hodiť v určenom čase.

Tento čas je možné merať aj podľa bezplatnej aplikácie Alexander Timer alebo pomocou stopiek. Aplikáciu si môžete stiahnuť v internetovom obchode príslušnom pre operačný systém vášho telefónu alebo tabletu. Do políčka na vyhľadávanie zadajte „Aplikácia Alexander Timer“ alebo naskenujte QR kód, ktorý je uvedený vedľa.

iOS



Android



POČÍTANIE BODOV

- Jedno vrecúško získava vždy iba jedno pole – to, na ktorom sa ocitne jeho najväčšia časť – alebo sa započítavajú body práve z tohto poľa (obr. 1)
- Ak vrecúško spadlo na čiaru medzi terčom a bielou časťou okolo nej, pripisujeme hráčovi body za pole, na ktorom leží najväčšia časť vrecúška (obr. 2)
- Pri variante „ZAMIERIŤ, PÁĽ“ je hod zarátaný, ak sa ktorákoľvek časť vrecúška ocitne v koliesku – základni (obr. 3)

Obr. 1



Obr. 2



Obr. 3



VARIANTY HRY

VARIANT - TREFA NA 10

Každý hráč dostane 3 vrecúška vo svojej farbe a postupne hádže týmito vrecúškami v smere terča na plachtu tak, aby vrecká dopadli na políčka s čo najvyšším bodovým ohodnotením. Vzápätí zrátame body hráča a zaznačíme ich na stierateľnej tabuli v stĺpci s jeho farbou.

VARIANT – ZAMIERIŤ, PÁĽ!

Na terč položíme 1 koliesko – základňu, do ktorého musíme trafiť. Pred každým ďalším kolom zmeníme pozíciu kolieska. Každý hráč hádže pri svojej hre všetkými 12 vreckami, pričom sa snaží trafiť základňu. Po každom úspešnom hode sa do tabuľky, do stĺpca s jeho farbou, zapíše jedna čiarka. Čiarky zapisujeme priebežne, pretože hádzané vrecúška môžu posunúť tie vrecúška, ktoré už na plachtu dopadli predtým. Pri tomto variante hry nepočítame body za získanie poľa, ale iba počet trafených hodov.

VARIANT III – BANKROT

Na terč priložíme fialové koliesko „20“ – ako ďalšie, vysoko hodnotené pole – a 2 čierne kolieska „X“ – bankrot, ktoré vynulujú všetky body, ktoré hráč predtým v danom kole získal. Každý hráč dostane 3 vrecúška vo svojej farbe a postupne nimi hádže smerom k terču tak, aby dopadli na pole s čo najväčším bodovým ohodnotením... ale tak, aby netrafili čierne polia s bankrotom. Zasiachnutie poľa „X“ vynuluje body, ktoré hráč získal pri predošlých hodoch v tomto kole. Ak hráčovi po zasiachnutí poľa „X“ ešte ostávajú nejaké vrecúška, hádže ďalej, ale body sa počítajú od nuly.

VARIANT IV – HALÓ, TU JE ZÁKLADŇA – HRA NA ČAS ⌚

Okolo plachty, vo vzdialenosti 3-4 metre, rozložíme kolieska – základne, ktoré budú od seba vzdialené. Na každé koliesko umiestnime po jednom vrecúšku vo farbe každého hráča. Počas presýpania piesku v hodinách musí hráč odštartovať zo štartovacej čiary, dobehnúť k základniám – postupne najprv k 1., potom k 2. a nakoniec k 3. – na každej základni uchopí vrecko svojej farby a hodi ho z miesta, kde stojí, na terč. Ak hrajú súčasne deti aj dospelí, tak pre vyrovnanie šancí môžu dospelí namiesto behania skákať na jednej nohe!

VARIANT V – ODPALISKO – HRA NA ČAS ⌚

Meter vľavo, meter vpravo od plachty a tesne pred ňu položte po jednom koliesku – základni a na každé z nich umiestnite po jednom vrecúšku každej farby. Počas presýpania piesku v hodinách musí hráč vyštartovať zo štartovacej čiary, dobehnúť k jednej základni – je jedno, ku ktorej – vziať si vrecúško, vrátiť sa s ním na štart a odtiaľ ho hodiť na terč. Vzápätí beží k ďalším základniám a opakuje hody zo štartovacej čiary.

VARIANT VI – PRETEKÁRSKA DRÁHA – HRA NA ČAS ⌚

Na štartovaciu čiaru položte vrecúška – každý hráč hádže všetky, bez ohľadu na farbu. Počas presýpania piesku v hodinách musí hráč vybehnúť zo štartovacej čiary, obehnúť plachtu, vrátiť sa na štartovaciu čiaru, vziať si vrecko a hodiť na terč. Vzápätí absolvuje ďalšie kolieska a týmto spôsobom opakuje hody, kým sa nepresype všetok piesok v hodinách.

VARIANT VII – OLYMPIÁDA

Na modrej strane tabuľky sa nachádza tabuľka „OLYMPIÁDA“. Je na nej vyznačených 6 symbolov cvikov, ktoré musia byť prevedené v danom kole: drep, panák, zhyb, sklápačka, vykopnutím nohy sa dotknúť špičkami prstov na nohách zdvihnutej dlane a sed zo vzpriamenej polohy a vzpriamenie sa. Každý hráč postupne robí cviky daného kola – na jeho prevedenie má čas určený otočením presýpacích hodín. Súperi nahlas rátaajú počet opakovaní daného cviku a hráč získava taký počet hodov vreckami na terč, koľkokrát urobil cvik v stanovenom čase. Potom hádže na terč a získava taký počet bodov, koľko zasiahol.

VARIANT VIII – HODINY – HRA NA ČAS ⌚

Okolo plachty v tvare číslíc na hodinovom ciferníku – položte všetky vrecúška. Každé musí ležať aspoň niekoľko krokov od plachty.

Po otočení presýpacích hodín hráč vyráža zo štartu, beží k ľubovoľnému vrecúšku, zdvíha ho a hádže na terč, potom beží smerom k ďalšiemu vrecku. Všetko opakuje dovtedy, kým mu nevyprší čas. Pri tejto hre môžete maximálne 12 x!

**Podmínky bezpečného použití:****Upozornění:**

Hračka není vhodná pro děti do 3 let.

Obsahuje malé části – hrozí nebezpečí vdechnutí nebo spolknutí. Hra obsahuje delší provázek – hrozí riziko uškrcení.

Uchovejte obal, může obsahovat důležité informace.

Skladování:

Výrobek skladujte na suchém místě, mimo zdrojů tepla a v originálním obalu.

Likvidace: Při likvidaci výrobku postupujte bezpečným způsobem s ohledem na životní prostředí.

Prohlášení ES: Výrobek je označen symbolem CE, neboť splňuje požadavky směrnice o bezpečnosti hraček.

Podmienky bezpečného použitia:**Upozornenie:**

Hračka nie je vhodná pre deti do 3 rokov.

Obsahuje malé diely – nebezpečenstvo vdýchnutia alebo prehĺtnutia. Hra obsahuje dlhý špagátik - hrozí riziko uškrtienia.

Uchovajte obal, môže obsahovať dôležité informácie.

Skladovanie:

Výrobok skladujte na suchom mieste, mimo zdrojov tepla a v originálnom obale.

Likvidácia: Pri likvidácii výrobku postupujte bezpečným spôsobom s ohľadom na životné prostredie.

Vyhlasenie ES: Výrobok je označený symbolom CE, pretože spĺňa požiadavky smernice o bezpečnosti hračiek.

Výrobce/Výrobca:

Z.P. „ALEXANDER“ Piotr Pundzisz
80-209 CHWASZCZYNO k/GDYNIA
UL. TELEWIZYJNA 19
TEL./FAX 58 552 83 70, TEL. 58 552 87 27

DISTRIBUTOR/DISTRIBÚTOR

Pexi s.r.o.
Podnikatelská 565
Praha 9, ČR
www.pexi.cz
e-mail: info@pexi.cz
tel./fax: (+420) 274 023 224



Symbol 0-3 znamená, že hračka není vhodná pro děti do 3 let.
Symbol 0 – 3 znamená, že hračka nie je vhodná pre deti do 3 rokov.

