

Krki, ne jezi se

(brez kart)

Igra Krki, ne jezi se je namenjena 2–4 igralcem v starosti nad 4 leta.

Kaj potrebujemo?

- 1 igralno tablo (1)
- 4 modre, 4 rdeče, 4 zelene in 4 rumene igralne figure
- 1 kocko

Cilj igre je, da morajo igralci svoje igralne figure čim prej pripeljati na »cilj«. Tisti igralec, ki prvi pripelje vse figure na »cilj«, je zmagovalec.

Kako začeti?

Vsak izmed igralcev si izbere svojo barvo figur in jih postavi na označene tehnične preglede v enaki barvi. Kocko mečemo po vrsti, v smeri urinega kazalca. V igro vstopimo, ko vržemo šestico in postavimo figuro na start. Kadar imamo na svojih tehničnih pregledih še vse figurice, imamo vsak krog 3 poskuse, da vržemo šestico.

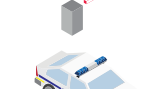
Vsakič, ko vržemo šest, vržemo še enkrat in se pomaknemo za toliko polj naprej, kolikor pik smo dobili ob metu kocke.

Vsak igralec se sam odloči, s katero figurico na tabli se bo odločil vstopiti v igro. Če pristanemo na polju, kjer se že nahaja figura soigralca, le-to izbijemo. Na svojem tehničnem pregledu soigralec čaka na ustrezen met (šestico), da spet vstopi v igro.

Na cilj pridemo takrat, ko vržemo toliko pik, kolikor korakov nam še manjka do cilja.

Zmagovalec igre je tisti, ki prvi pripelje svoje 4 figurice na cilj.

Prosimo, da shranite originalna navodila in embalažo! Igro hranite pri sobni temperaturi in v suhem prostoru. Veliko veselja ob igranju!



Legenda

✚ KRKIJEVA DAMA:

Na tem polju izbijanja ni, saj Krkijeva dama za varnost poskrbi.

✖ STOP ZNAK:

Na prehodu za pešce gruča otrok stoji, zato naslednji krog počakate vi.

✚ REŠILEC:

Vozilu na nujni vožnji ste prednost prepustili, zato so vas s ponovnim metom kocke nagradili.

✖ VLAK/PROGA:

Vlak po progi drvi! Vsak od soigralcev eno polje preskoči, počakate samo vi.

✚ REŠEVALNI HELIKOPTER:

Ponesrečencu ste pravilno rane povili, zato boste sedaj eno figuro na cilj premaknili.

✖ ZAPORNICE:

Ker ste za volanom po mobiletu kramljali, se boste kar nazaj na svoje tehnične preglede odpeljali.

✚ POLICIST:

Na semaforju ste se pravilno razvrstili, zato boste kar dve polji preskočili.

✖ DELO NA CESTI:

Luknja na cesti je ovira prava. Ker tako navodilo velevala, naslednji na vrsti tvoj met upošteva.

✚ GASILEC:

Ogenj ste uspešno pogasili, zato boste vse soigralce preskočili.

S Krkijem na rally

Igro lahko igra en ali več igralcev v starosti nad 3 leta.

Kaj potrebujemo?

- 1 igralno tablo (2)
- kocko
- 1 igralno figuro na igralca

Kako začeti?

Igralne figure vseh igralcev postavimo izven igralne table. Vsak od igralcev vrže kocko. Tisti, ki je pri metu dobil največ pik, z igro prične prvi. Igramo v smeri urinega kazalca. Pomaknemo se toliko pik, kolikor smo jih dobili pri metu. Vsak od igralcev meče kocko enkrat na krog, tudi v primeru, če vržemo šestico.

Ste prišli do polja, ki ima narisano modro stezo? Bravo! Lahko se odpeljete po stezi navzgor brez ponovnega meta kocke.

Ste prišli do polja z rdečo stezo? Na žalost se morate spustiti po stezi čisto do konca. Igro nadaljujete od tam naprej.

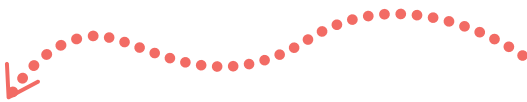
Zmagovalec Krkijevega Rallya je tisti, ki prvi pride na cilj. Ostali igro nadaljujejo toliko časa, da vsi, razen najpočasnejšega igralca, pridejo na cilj. Igro lahko tudi ponovimo od začetka.

Veliko veselja ob igranju!

Legenda



✚ MODRA STEZA: Ker si pravilno ravnal, se boš tokrat hitreje peljal.



✖ RDEČA STEZA: Te napake ti žal ne moremo oprostiti, zato se moraš po cesti nazaj spustiti.

Igre s kartami

Krki, ne jezi se

(s kartami)

Igra Krki, ne jezi se je namenjena 2–4 igralcem v starosti nad 4 leta.

Kaj potrebujemo?

- 1 igralno tablo (1)
- 4 modre, 4 rdeče, 4 zelene in 4 rumene igralne figure
- 1 kocko
- 54 igralnih kart (nagajivega Krkija izločimo)

Igramo na enak način kot igro Krki, ne jezi se (brez kart), le da na poljih z oviro vlečemo karto, na kateri so zapisana navodila za nadaljnje delo:

✚ **Pozitivna polja:** gasilski tovornjak, rešilec, reševalni helikopter in policist (pri pozitivnih poljih beremo vrstico z znakom ✚).

✖ **Negativna polja:** delo na cesti, stop znak, vlak/proga, zapora (pri negativnih poljih beremo vrstico z znakom ✖).

Nagajivi Krki

(iskanje parov)

Igra je namenjena 2–8 igralcem v starosti nad 3 leta.

Potrebujemo:

- 52 kart (izločimo jokerja)

Kako začeti?

Karte dobro premešamo in jih enakomerno razdelimo med igralce.

Če dobi igralec dve enaki karti (par), ju lahko odloži na stran.

Igralec, ki ima v rokah največ kart, obrne karte s hrbtno stranjo proti igralcu na njegovi levi. Le-ta izvleče eno karto in preveri v svojem kupu kart, ali ima par. Če ga ima, obe karti odloži na stran. Igra se nadaljuje v smeri urinega kazalca.

Igra poteka, dokler enemu izmed igralcev ne ostane v roki samo ena karta, in sicer karta nagajivi Krki. Zmaga igralec, ki je zbral največ parov.

Krki išče pare

Igro lahko igra en ali več igralcev v starosti nad 3 leta.

Potrebujemo:

- 52 kart (izločimo jokerja)

Kako začeti?

Pomagajmo Krkiju poiskati pare enakih sličic. Število kart (parov) prilagodimo številu igralcev (po želji lahko igramo tudi z vsemi pari).

Karte dobro premešamo. Na igralno površino obrnemo karte z obrazom navzdol. Igra poteka v smeri urnega kazalca. Vsak od igralcev lahko obrne po dve karti. Če igralec odkrije par, ima še eno možnost (nadaljuje, dokler odpira pare).

V kolikor para ne odkrije, karti zapre nazaj, igro pa nadaljuje naslednji igralec itd. Zmaga tisti, ki ima največji kupček oziroma je našel največ parov.

Igra K.r.k.i.

Igra je primerna za največ 13 igralcev v starosti nad 5 let.

Potrebujemo:

- po štiri karte enakih vrednosti na enega igralca (npr. srčev kralj, karin kralj, pikov kralj in križev kralj)
- 1 jokerja

Kako začeti?

Karte dobro premešamo in razdelimo. Igra poteka v smeri urinega kazalca. Prvi igralec dobi pet, vsi ostali po štiri karte. Igralec, ki je dobil jokerja, ga obrne okrog, da je viden ostalim. Cilj igre je čim prej zbrati 4 enake karte v različnih barvah (npr. srčev kralj, karin kralj, pikov kralj in križev kralj). Prvi igralec da eno karto (tisto, ki je ne potrebuje) naslednjemu igralcu itd. Jokerja lahko damo naprej šele v drugem krogu.

Igralec, ki mu je prvemu uspelo zbrati vse 4 karte, položi svojo roko na mizo. Ostali igralci mu sledijo in skušajo svojo roko čim prej položiti na njegovo. Igralec, ki mu je uspelo sestaviti karte, dobi črko K. Igra se nadaljuje, dokler en igralec ne dopolni vseh potrebnih črk besede K R K I. Komur uspe, je zmagovalec.

Krki lovi pujska

Igra je primerna za poljubno število igralcev v starosti nad 5 let.

Potrebujemo:

- 52 kart (jokerja izločimo)

Kako začeti?

Karte dobro premešamo. Na sredo položimo karto, obrnjeno z obrazom navzgor. Okrog nje v krogu razporedimo karte s hrbtno stranjo navzgor. Igra poteka v smeri urinega kazalca. Igralec, ki je naslednji na vrsti, vleče poljubne karte iz kroga tako dolgo, da dobi enako barvo ali enako številko, kot je na karti na sredini kroga. Ko odloži ustrezno karto na prvo karto, položi na kupček še eno karto po svoji izbiri. Ko zmanjka kart v krogu, igramo s kartami, ki so na sredini kroga, in sicer vlečemo toliko kart, dokler ne pridemo do karte, za katero imamo pripadajočo v roki – enaka barva ali vrednost karte. Zmaga tisti, ki se prvi znebi vseh kart.

Krki igra remi

Igra je primerna za 2–3 igralce v starosti nad 5 let.

- Potrebujemo:**
- en komplet s 54 kartami

Dva kompleta igralnih kart se uporabljata, če je igralec več kot 3.

Igra poteka v smeri urinega kazalca.

Igralci običajno prejmejo po 14 igralnih kart, tisti, ki z igro prične, pa 15 igralnih kart. Cilj igre je čim prej odvreči vse svoje karte. Igro začnemo z odprtjem in/ali z dodajanjem kart po igralni mizi ali drugim igralcem ali na skupen kupček za odlaganje igralnih kart. Odprtje pomeni, da se igralec lahko odpre na dva načina:

- sestaviti mora barvno lestvico (to so minimalno tri zaporedne karte iste barve ali t. i. tris (na primer tris kraljev KKK v križu, srcu in kari) ali
- tri enake karte različnih simbolov (npr. karo sedmica, pikova sedmica, križeva sedmica).

Skupen znesek teh kart mora biti vsaj 51 točk, če se igralec želi odpreti. Točkovanje kart je po znanem vrstnem redu; številke na kartah so vredne toliko točk, kot je vredna številka na karti, karte s podobami (fant, dama in kralj) so vredne 10 točk. As je vreden 1 ali 11 točk, odvisno, na kakšen način ga uporabimo. Če je uporabljen na začetku, kjer sestavlja minimalni tris (as, dve, tri), je vreden eno točko. Če sestavlja minimalni tris (dama, kralj in as), je vreden 11 točk.

Kjer se igra z jokerji,* so le-ti vredni 25 točk, v kolikor vam ob odprtju soigralcev ostane v kartah tudi joker. Če se ga uporabi namesto katere druge karte, velja toliko kot karta, ki jo nadomešča.

Sleherni igralec lahko igralne karte dodaja v že odprte karte drugih igralcev remija šele, ko je tudi sam odprt.

Igro začnemo tako, da prvi, ki dobi največje število kart, najprej vrže na kup karto, ki je ne potrebuje. Naslednji igralec vzame karto bodisi s kupa narobe obrnjenih kart bodisi s kupa že odvržениh kart (v kolikor je že odprt, v nasprotnem primeru lahko vleče karte le s kupa zaprtih kart), karto vrže na kup itd.

Kdor se prvi znebi vseh igralnih kart z odprtjem »hand«, je absolutni zmagovalec. Za ostale igralce je igra zaključena. Vrednost kart, ki nam ostanejo v rokah, se piše dvojno.

Vrednost kart:	
joker*:	25 točk ali vrednost karte, ki jo nadomešča
OPOMBA: Joker je karta, ki lahko nadomesti katero koli drugo karto. Ne sme sestavljati minimalnega trisa, kjer bi se nahajala dva jokerja v zaporedju.	
as:	1 ali 11 točk
kralj, dama, fant in deset:	10 točk
devet:	9 točk
osem:	8 točk
sedem:	7 točk
šest:	6 točk
pet:	5 točk
štiri:	4 točke
tri:	3 točke
dve:	2 točki
hand (če se znebimo vseh kart z odprtjem):	-200
zapremo:	-150

Krki je mojster pokra

Igra je primerna za najmanj 2 igralca v starosti nad 5 let.

- Potrebujemo:**
- 52 kart (izločimo jokerja)

Kako začeti?
Karte premešamo. Po začetnem krogu stav dobi vsak od igralcev pet kart. Iz kupčka, ki nam je ostal, lahko v treh krogih zamenjamo poljubno število kart (največ pet). Karte, ki niso uporabne, odložimo na stran. Igralci glede na svoje karte višajo stave ali pa odstopijo iz igre in pustijo svoj vložek na mizi. Dobitek pobere edini preostali igralec ali pa tisti z najvišjo kombinacijo kart.

Kombinacije kart od najvišje do najnižje:

- kraljeva lestvica: as, kralj, dama, fant in 10 v isti barvi,
- barvna lestvica: pet zaporednih kart (npr. 4, 5, 6, 7 in 8) v isti barvi,
- poker: štiri karte iste vrednosti (npr. 10, 10, 10, 10),
- full house: tris in par (npr. trije asi in dve dami),
- barva: pet kart iste barve (npr. pet kar),
- lestvica oziroma kenta: pet zaporednih kart, ki niso v isti barvi (npr. 6, 7, 8, 9, 10),
- tris: tri karte iste vrednosti (npr. trije fantje),
- dva para (npr. dva asa in dva kralja),
- par: dve karti iste vrednosti (npr. 10, 10),
- High card (npr. as).

Krkijeva pasjansa

Igra je primerna za enega ali več igralcev v starosti nad 5 let.

- Potrebujemo:**
- 52 kart (izločimo jokerja)

Kako začeti?
Karte zložimo na sedem kupčkov. Na prvem odpremo eno karto. Na drugem eno karto zapremo in na njo položimo odprto. Na tretjem kupu dve zapremo in eno odpremo. Na četrtem kupu so tri zaprte in ena odprta karta. Na petem kupu so štiri zaprte in ena odprta karta. Na šestem kupu je pet zaprtih in ena odprta karta. Na zadnjem kupu šest kart zapremo, na njih pa položimo odprto.

Kupček, ki nam ostane, pustimo. S tega kupčka obrnemo karto in jo, v kolikor je to mogoče, umestimo po padajočem vrstnem redu na že odprte. V primeru, da nobena poteza med odprtimi kartami ni mogoča, je potrebno obrniti novo karto. Kup prelagamo toliko časa, da uporabimo vse karte.

V primeru, da se med kartami pojavi as, ga umaknemo na poseben kup, kjer bomo nanj odlagali ostale karte v isti barvi (srce, karo, pik, križ) po naraščajočem vrstnem redu.

Vsak izmed štirih kupčkov se mora začeti z asom, kar pomeni, da moramo karte prelagati toliko časa, da naletimo na as, ki ga lahko postavimo v eno izmed ciljnih polj in s tem začnemo z zlaganjem ustrezne barve na ta kupček.

Pri zlaganju zaporedja kart na sedmih kupčkih moramo biti pozorni na način zlaganja. Upoštevamo naslednji pravili:

- karte zlagamo samo v padajočem vrstnem redu (kralj, dama, fant ...),
- pri zlaganju ne moremo postaviti rdeče barve na rdečo, ampak se morata barvi izmenjevati (ena črna in ena rdeča karta).

V kolikor določen kupček spraznemo do konca, lahko na to mesto položimo samo kralja katere koli barve. Igra je zaključena, ko imamo v vsaki barvi zloženo skalo.

Izdajatelj: Avto Krka d.o.o.
Cankarjeva cesta 16, 1000 Ljubljana
051 638 638



OPOZORILO!
Ni primerno za otroke mlajše od 3 let, ker lahko otrok zaužije majhne dele ali se z njimi zaduši.

Vse pravice so pridržane.

Igro in karte lahko kupite na tehničnih pregledih Avto Krke.




TEHNIČNI PREGLEDI
AVTO KRKA
www.avtokrka.si

