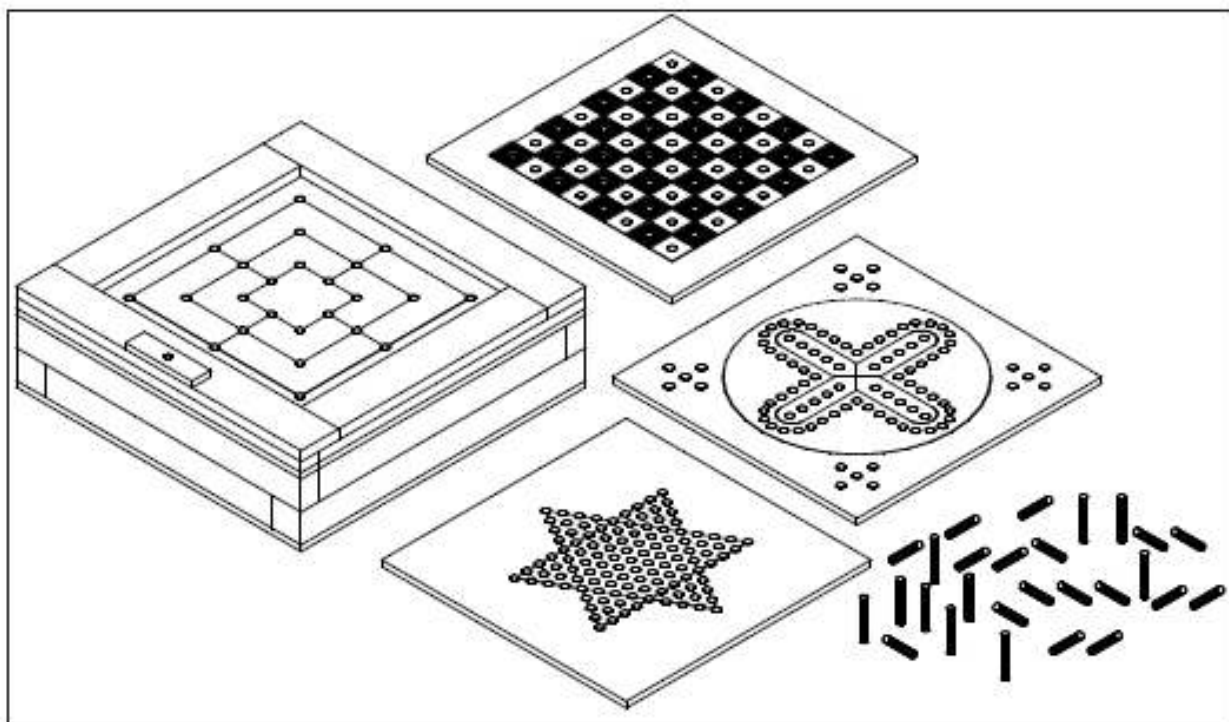


MONTÁŽNY NÁVOD

104.175 Spoločenské hry do vrečka – hracia krabica



UPOZORNENIE:

Vyhotovené OPITEC modely nie sú obyčajné hračky, ale sú náučné pomôcky, ktoré majú za úlohu pomôcť učiť sa pri každodennej práci.

1. Odborné informácie

1. Odborné informácie

Kategória

Drevená krabica

Oblas použitia

Pre žiakov od 6. triedy

2. Materiálové zloženie a opracovanie materiálu

- smrekové drevo (mäkké drevo)
- viacvrstvová preglejka
- dubové drevo

Opracovanie materiálu

Každý druh dreva môžete píli , brúsi , hoblova . Viacvrstvovú preglejku nehoblujte.

Fixovanie dreva

Pomocou lepenia a skrutkovania.

Povrchová úprava dreva

Morenie (farebné moridlo na vodnej báze – potom lakovanie)

Voskovanie (tekuté alebo tuhé)

Lakovanie (základný lak – môže byť aj sprej)

3. Pracovné postupy

Pílenie

Použite len lupienkovú pítku.

UPOZORNENIE:

Materiál pri opracovaní upevnite ! Ke máte možnosť pracujte na pracovnom stole.

Rašpovanie

V závislosti od jednotlivých fáz opracovania najprv rašp ujte a potom použite brúsny papier.

Vždy použite vhodné náradie.

UPOZORNENIE:

Materiál pri opracovaní upevnite !

Brúsenie

Na rohy a povrchy použite elektrickú brúsku, jemné detaily opracujte ručne brúsny papierom.

UPOZORNENIE:

Materiál pri opracovaní upevnite !

Vtanie

Na vtanie použite ručnú alebo stojanovú elektrickú vŕtačku.

UPOZORNENIE:

Materiál pri opracovaní upevnite ! Dajte pozor na bezpečnostné predpisy (dlhé vlasy žiakov, šperky, oblečenie, ochranné okuliare atď.) Používajte stále ostrý vŕták.

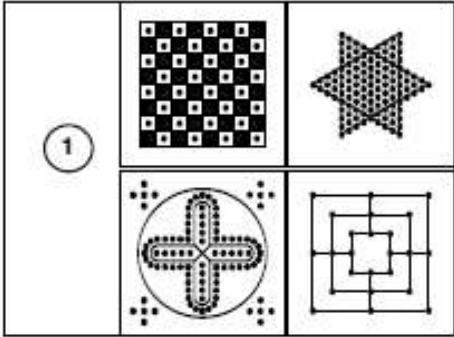
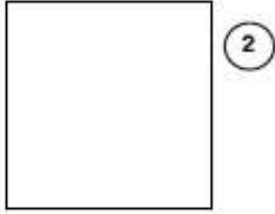





Upevnenie

Použite stolárske zvierky s umelohmotným povrchom (nezanecháva stopu).

UPOZORNENIE:

Materiál pri opracovaní upevnite !

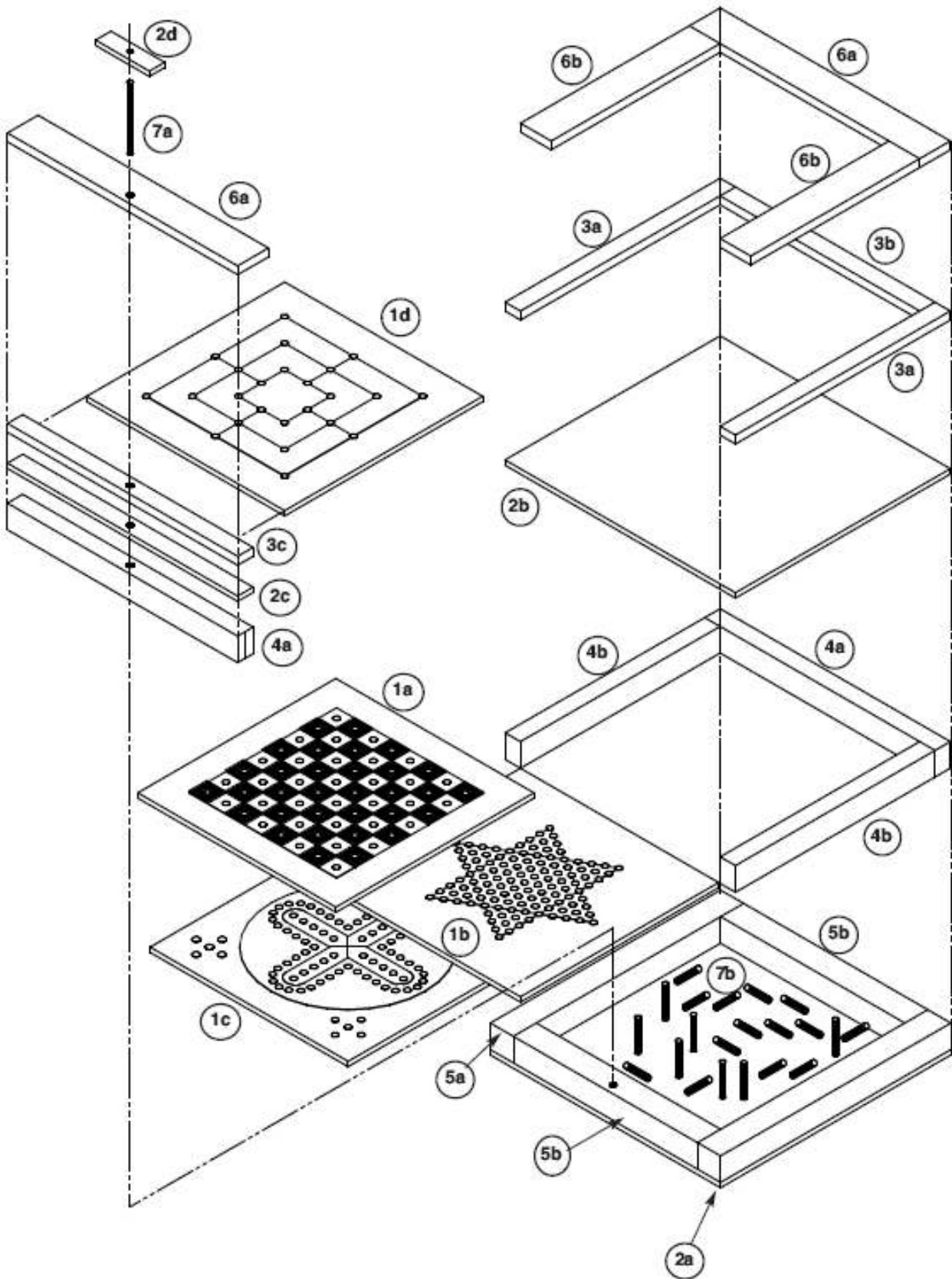
4. Zoznam dielov

Skupina	Materiál	Počet kusov	Obraz/ číslo	Rozmer
Hracie pole	potlačená preglejka	1		4 x 260 x 350 mm
Základná a deliaca doska	preglejka	2		3 x 160 x 160 mm
Vodiaci rám	smreková latka	2		5 x 10 x 350 mm
Základný rám	smreková latka	2		10 x 15 x 300 mm
Základný rám	smreková latka	3		15 x 15 x 250 mm
Vrchný rám	smreková latka	4		5 x 20 x 150 mm
Hracie figúrky	palička	5		cca. ø 3 x 245 mm

UPOZORNENIE:

Krabica neobsahuje hraciu kocku !

5. Montážna schéma



6. Prehľad montážnych krokov

- 6.1 Montáž jednotlivých dielov hracej plochy
- 6.2 Montovanie krabice
- 6.3 Vyhotovenie a maľovanie figúrok

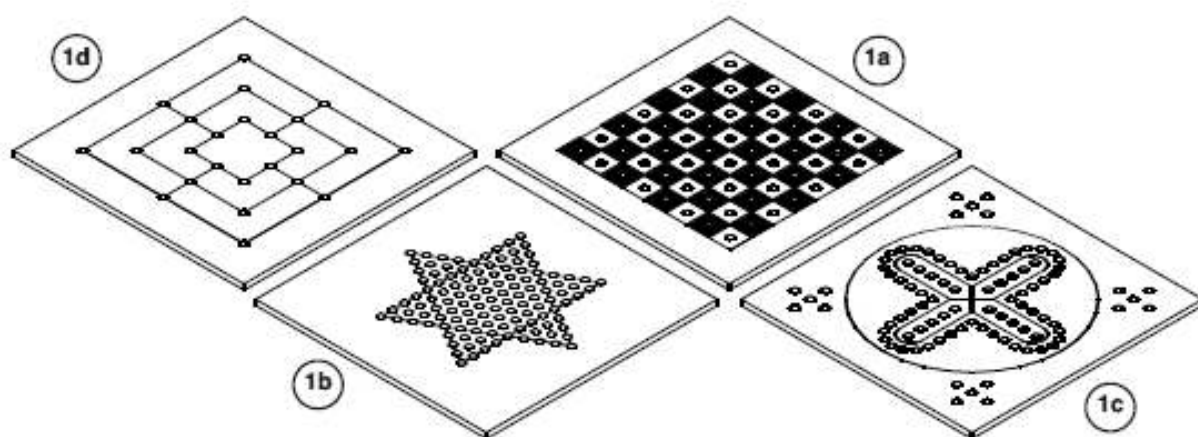
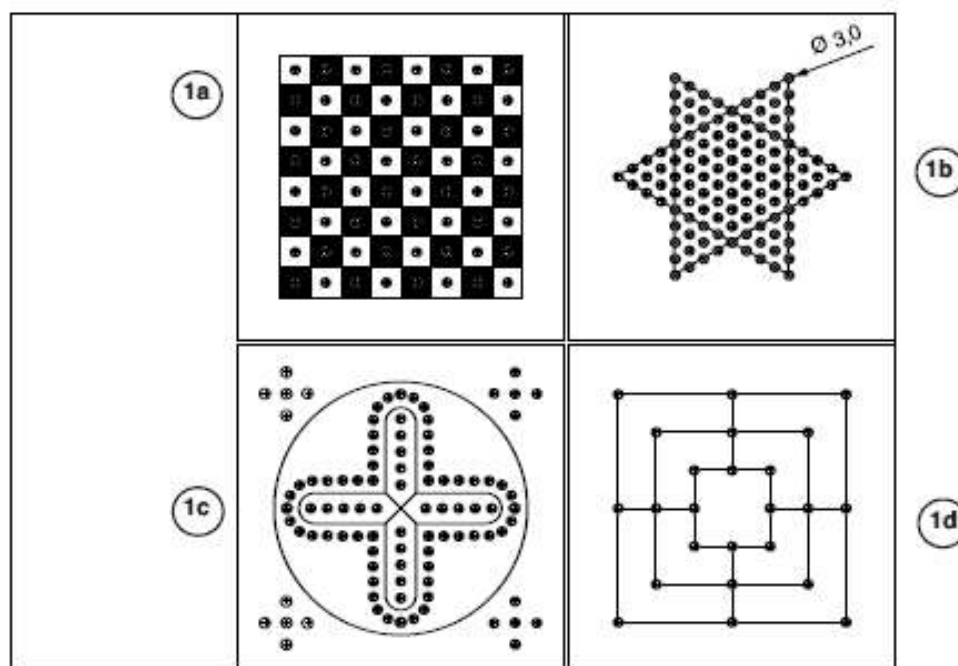
6.1 Montáž jednotlivých dielov hracej plochy

6.1.1 Vyrežte dielce - hracie plochy (1a / 1b / 1c / 1d) z predtlačenej preglejky (1).

Vytajte diery $\varnothing 3$

UPOZORNENIE:

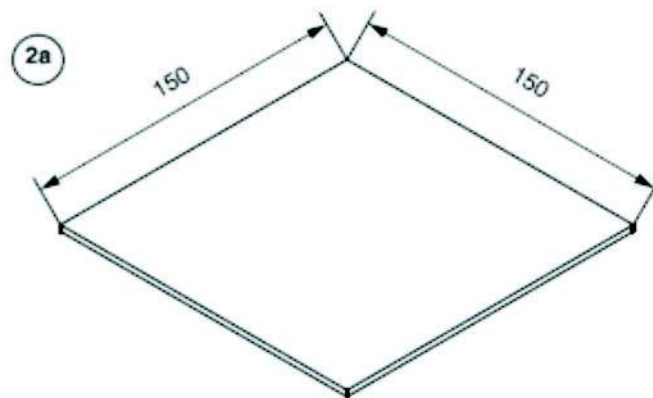
Na vytápanie použite ručnú alebo stojanovú elektrickú vytápaciu kľučku. Pri vytápaní podložte jednotlivé diely, aby drevo sa netrhlo.



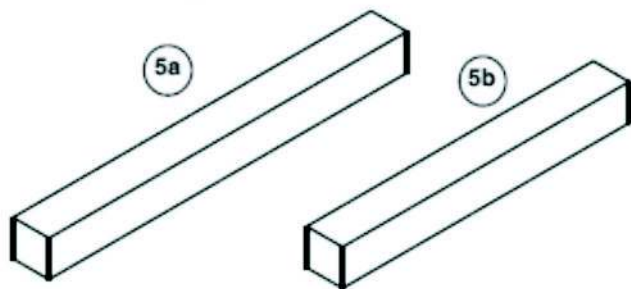
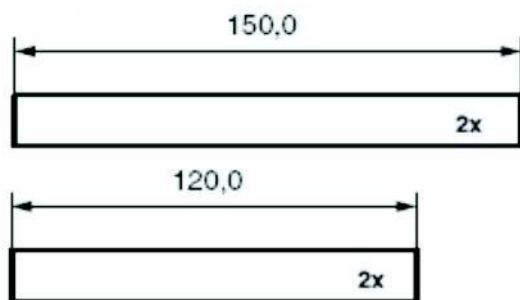
6.1.2 Prebrúste diely hracej plochy do hladka.

6.2 Montovanie krabice

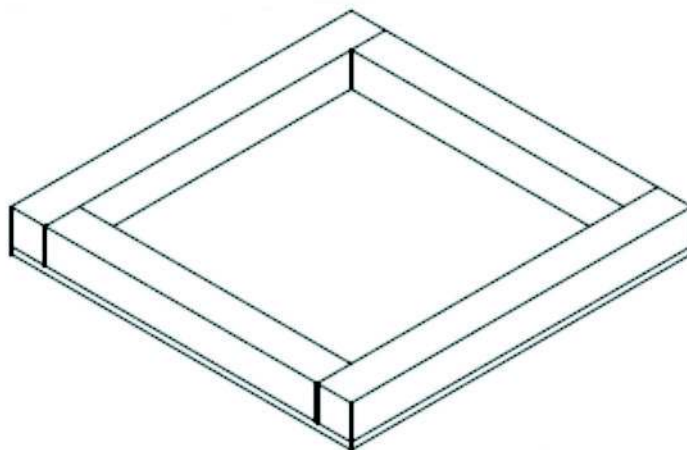
6.2.1 Vyrežte základnú časť z dielce 3 x 160 x 160 mm (2) na rozmer 150 x 150 mm. Prebrúste vyrezaný diel.
UPOZORNENIE: Zbytky dielce 2 schovajte, sú potrebné pri ďalších krokoch.



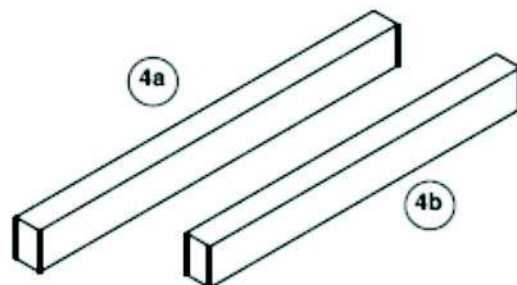
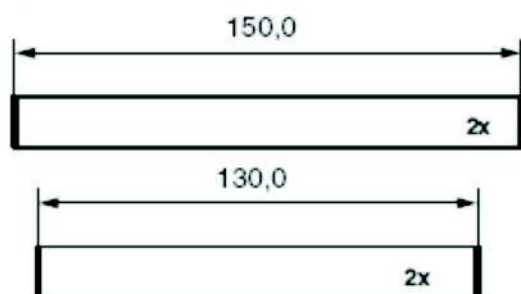
6.2.2 Z dvoch smrekových latiek 15 x 15 x 250 mm (5) odrežte dve 150 mm kusy (5a). Z tretej latky 15 x 15 x 250 mm (5) odrežte dve 120 mm kusy (5b). Prebrúste diely do hladka.



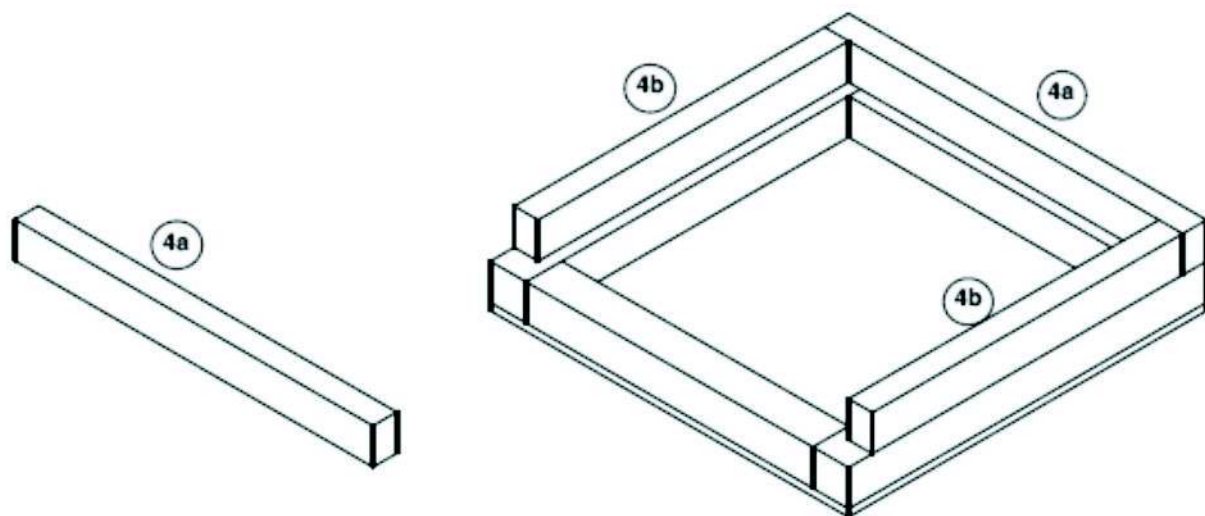
6.2.3 Prilepte vyrezané diely (5a, 5b) na základnú časť na základe schémy nižšie.



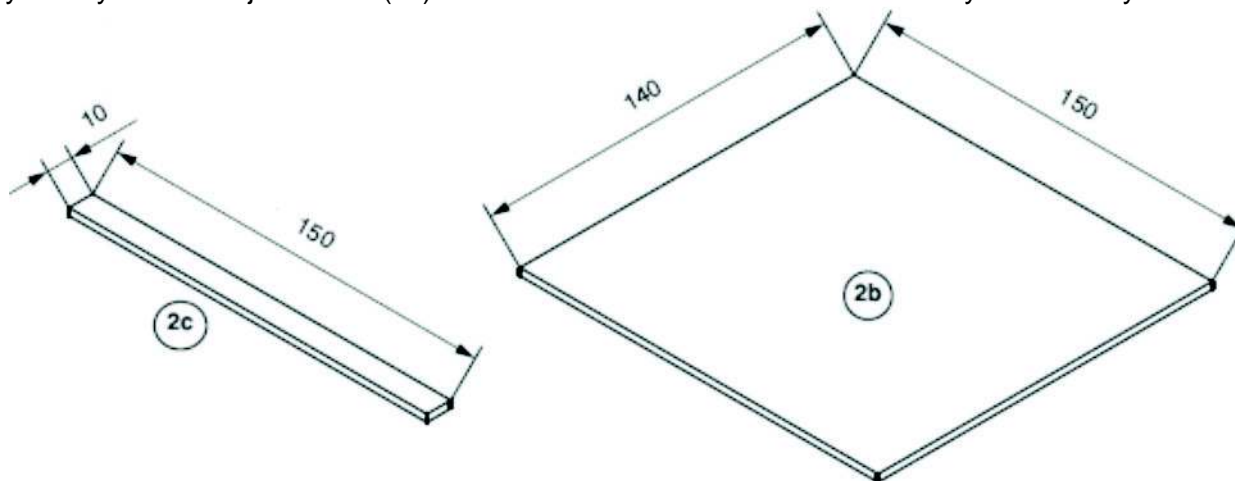
6.2.4 Z dvoch smrekových latiek 10 x 15 x 300 mm (4) odrežte jeden 150 mm kus (4a) a jeden 130 mm kus (4b). Prebrúste diely do hladka.



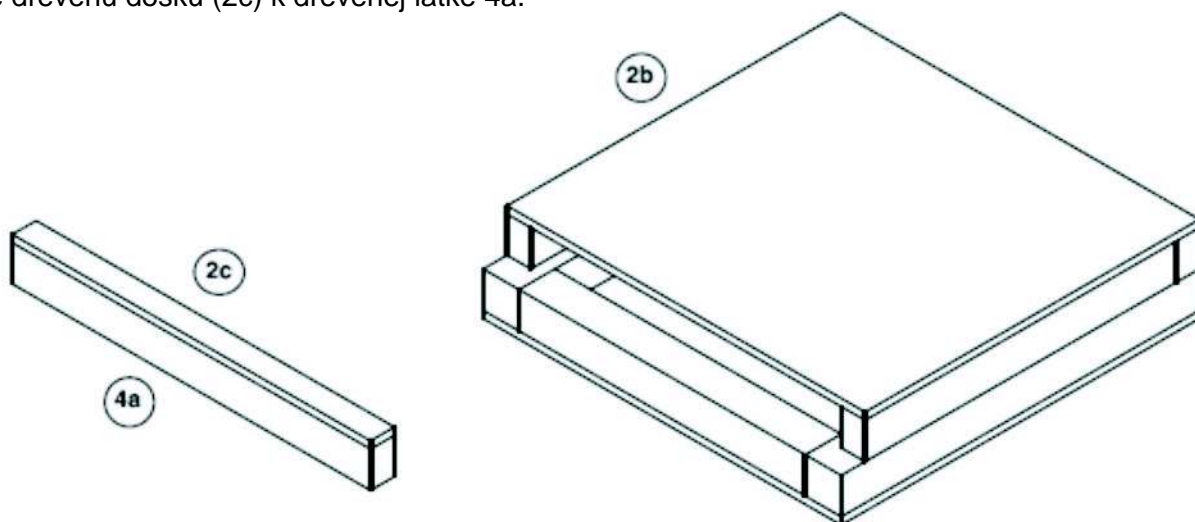
6.2.5 Prilepte vyrezané diely (4a, 4b) na základe schémy nižšie na latky 5a a 5b. Jeden diel (4a) neprilepte. Neskoršie bude prilepené k vrchnej doske a bude slúžiť ako zásuvka.



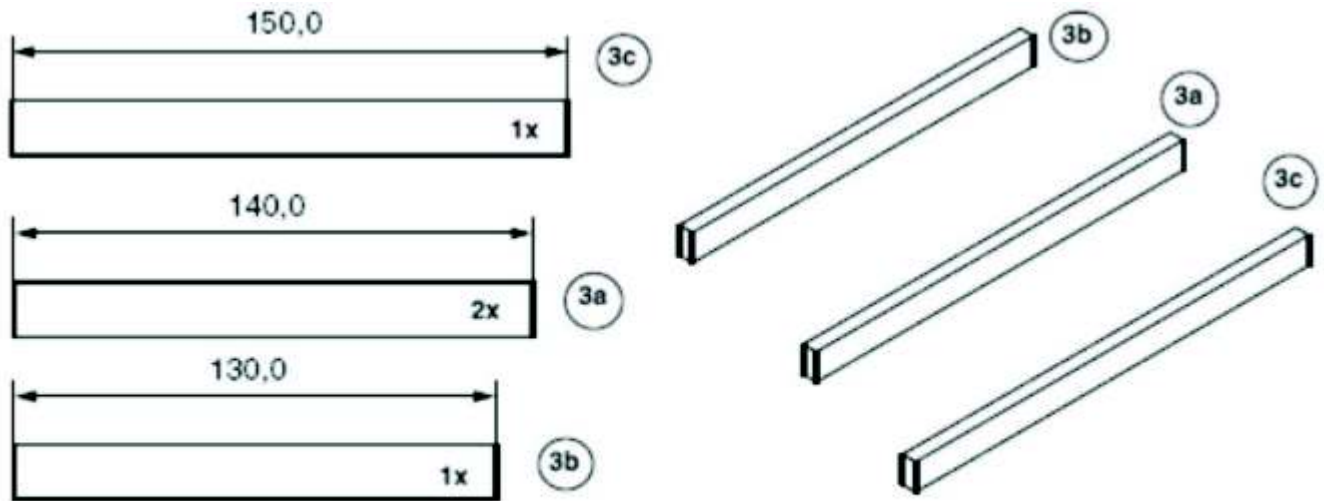
6.2.6 Vyrežte deliacu dosku z dielce 3 x 160 x 160 mm (2) na rozmer 140 x 150 mm. Zo zbytkov vyrežte ešte jeden diel (2c) na rozmer 3 x 10 x 150 mm. Prebrúste vyrezané diely.



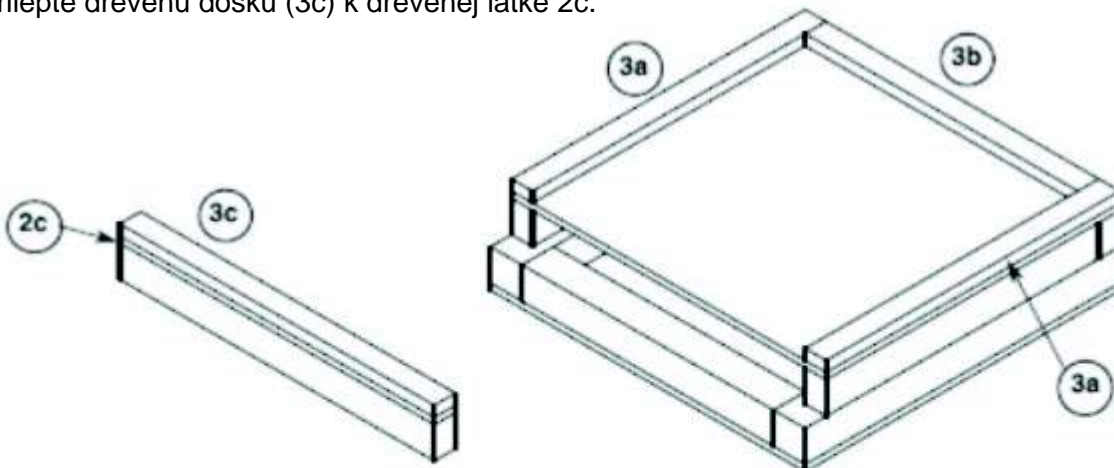
6.2.7 Prilepte deliacu dosku na základe schémy na drevené diely (4a a 4b). Prilepte drevenú dosku (2c) k drevenej latke 4a.



6.2.8 Z dvoch smrekových latiek 5 x 10 x 350 mm (3) odrežte dve 140 mm kusy (3a), jeden 130 mm kus (3b) jeden 150 mm kus (3c). Prebrúste diely do hladka.



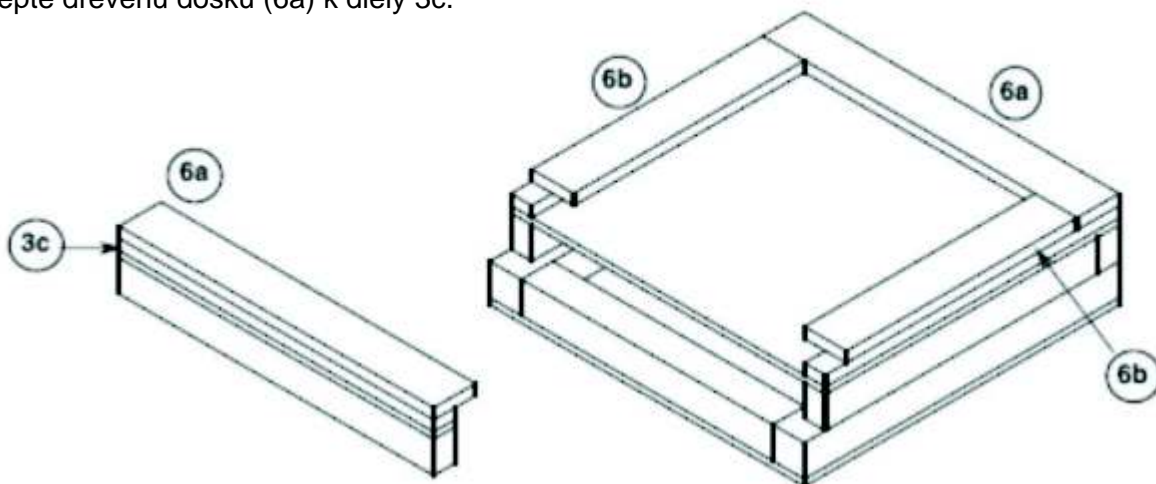
6.2.9 Prilepte vyrezané diely (3a, 3b) na základe schémy na vrchnú dosku ako vodiace listy. Prilepte drevenú dosku (3c) k drevenej latke 2c.



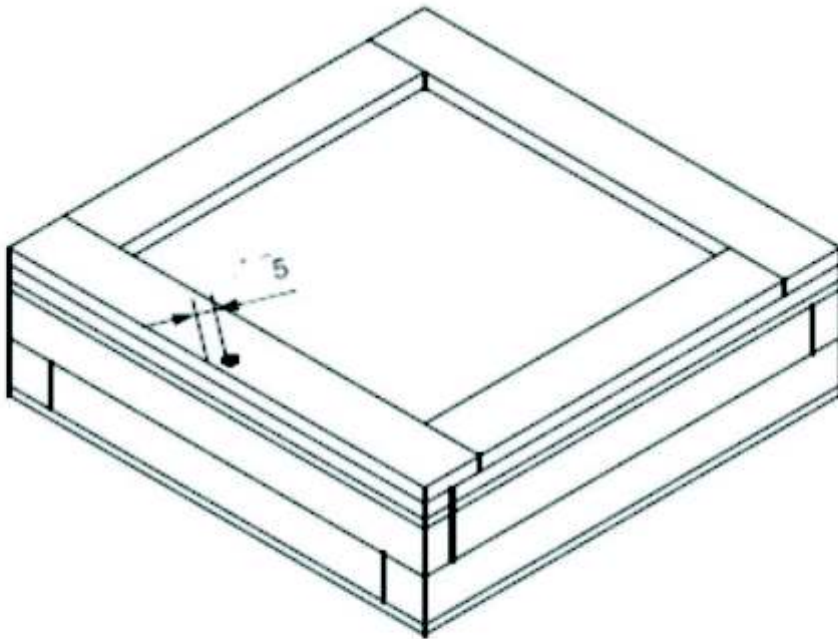
6.2.10 Odrežte z dvoch smrekových latiek 5 x 20 x 150 mm (6) dve 110 mm kusy (6b). Prebrúste diely do hladka



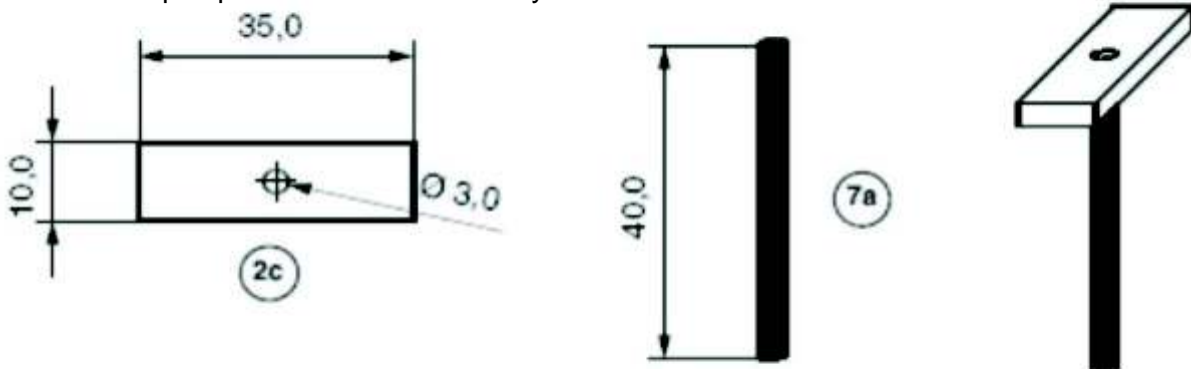
6.2.11 Prilepte vyrezané diely (6a, 6b) na základe schémy na vodiace listy ako vrchný rám. Prilepte drevenú dosku (6a) k diely 3c.



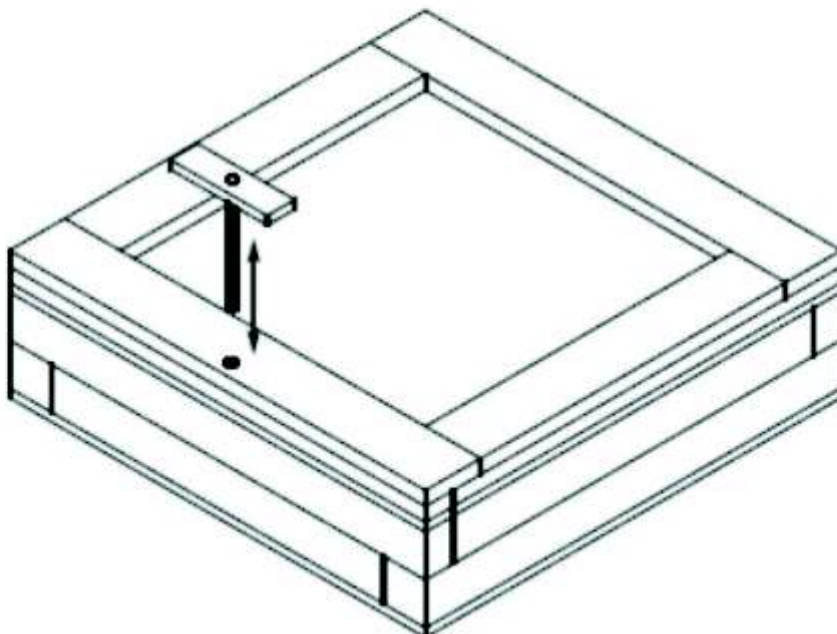
6.2.12 Zmontujte krabicu na základe schémy nižšie. Vyv tajte 5 mm od kraja diery \varnothing 3 mm v h bke 40 mm.
UPOZORNENIE:
V tajte v jednom pracovnom postupe aby diery sa neposunuli.



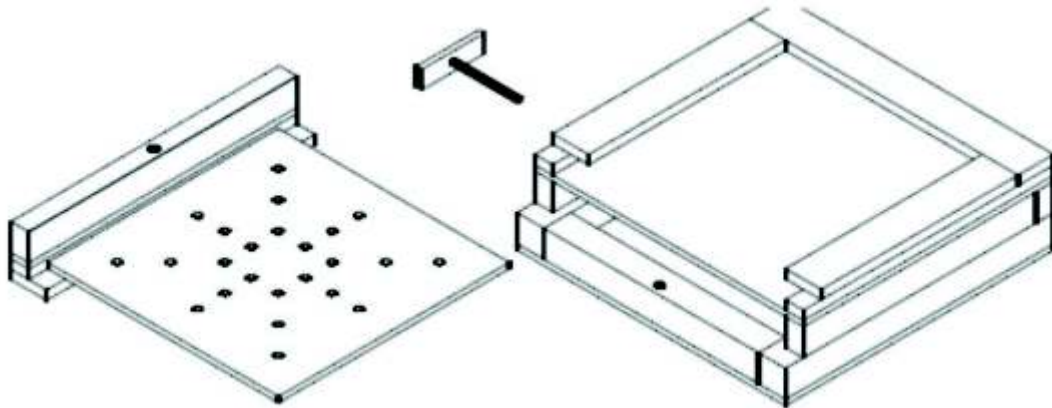
6.2.13 Zo zvyškov drevenej latky (2) vyrežte diel v rozmeroch 3 x 10 x 35 mm a vyv tajte diery \varnothing 3 mm. Z pali ky 3 x 245 mm (7) odrežte jeden 40 mm kus. Prebrúste diely do hladka. Dieli 2c a 7a prilepte k sebe a máte hotový zámok na krabicu.



6.2.14 Skontrolujte i zámok svojo ne zapadne do diery alebo nie. V prípade prílišnej tesnosti zbrúste pali ku alebo vyv tajte trošku vä šiu diery.

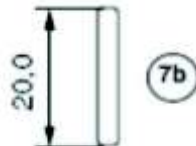


6.2.15 Vyberte ob úbenú hraciu plochu a prilepte na základe schémy na pohyblivý vrchný rám.



6.3 Vyhotovenie a ma ovanie figúrok

6.3.1 Z pali ek 3 x 245 mm (7) odrežte min. 51 ks figuriiek v d Źke 20 mm. Prebrúste diely do hladka a konce zbrúste šikmo.



6.3.2 Nama ujte 2 x 15 figuriiek na jednu - jednu farbu (napr. modrá a ervená), 6 figuriiek na inú farbu (napr. ierna) a zbytok nechajte v prírodnej farbe, resp. nama ujte na Źltú.

UPOZORNENIE:

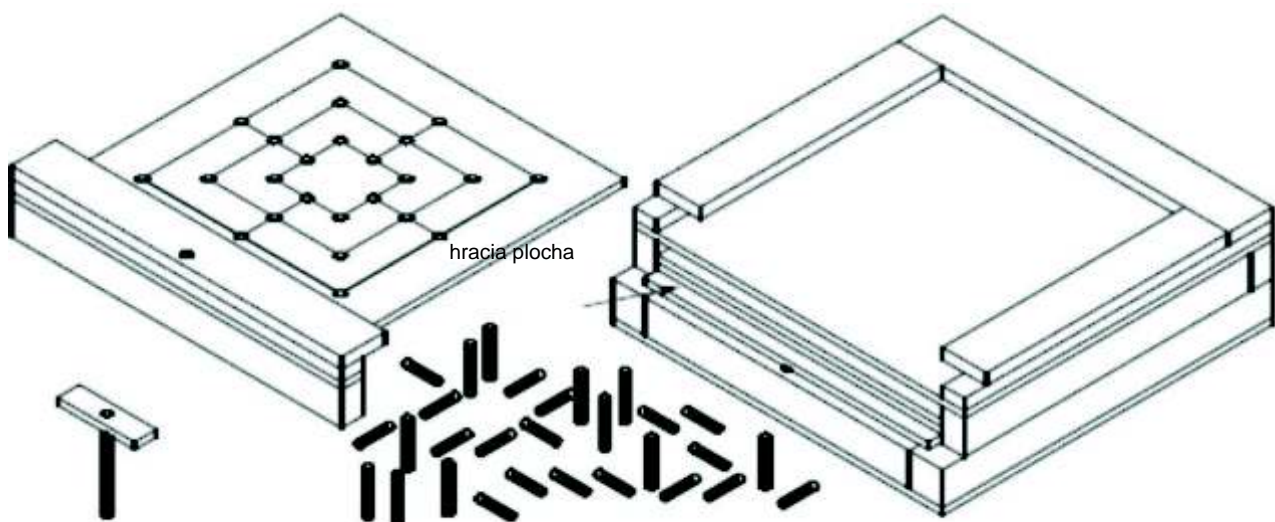
Po vykonaní horeuvedených krokov zo všetkých farieb máte jednu náhradnú figúrku.

6.3.3 Nama ujte hracie plochy tak aby sa ladili k figúrkam.

UPOZORNENIE:

Ešte pred vyma ovaným hracej plochy skontrolujte i plocha bez prekážky zapadne medzi vodiace lišty a i zámok funguje tiež bez prekážky. V prípade potreby opracujte jednotlivé diely.

6.3.4 Nama ujte krabicu pod a vlastného vkusu.



Mlyn

Túto hru hrajú 2 hráči s 18 figúrkami, každý po 9 – 9 ks. Cieľom hry je vytvorenie mlyna pomocou figuriek. Vytvorenie mlyna znamená, že 3 jednofarebné figúrky musia byť v jednom rade. Kto vytvorí mlyn môže zobrať jednu figúrku protihráča (okrem tých ktorí sú v mlyne). Figúrky striedavo umiestnia hráči.

Keď umiestnili všetky figúrky môžu začať s posúvaním figuriek na vyznačenom pruhu. Keď vytvoríte mlyn môžete zobrať jednu figúrku protihráča (okrem tých ktorí sú v mlyne) samozrejme tú ktorá má pre vás nevýhodnú polohu.

Mlyn po jednotlivých krokoch môžete otvoriť resp. uzatvoriť. Keď vytvárate dva mlyny vedľa seba, otvorením jedného mlyna druhý zatvoríte.

Keď protihráč nemá už také figúrky ktoré nestoja v mlyne, môžete zobrať aj figúrku ktorá stojí v mlyne.

Keď jeden z hráčov má len 3 figúrky, môže začať „skákať“, takže nemusí sa pohybovať len na ihrisku, ale môže umiestniť figúrky do najlepšej polohy.

Ten vyhráva, kto pozbiera všetky figúrky protihráča.

Hra s kockou

Každý hráč dostane 5 rovnako farebných figuriek. Cieľom tejto hry je dostať sa s figúrkami čím skôr do cieľa.

Postup hry:

Každý hráč hodí s kockou raz. Figúrkou vstúpíte na políčko na základe toho aké číslo ste hodili kockou. Hráte v smere chodu hodinových ručičiek. Kto hodí číslo 6 umiestni figúrku na ihriské políčko štart, a hodí s kockou ešte raz. Na základe toho pokračuje aké číslo hodil s kockou.

Kto hodil s kockou číslo 6 môže ešte raz hodiť. Keď figúrka stojí na oddychovom mieste, a hráč hodí 6-ku musí umiestniť ďalšiu figúrku na pole štart. Keď má hráč všetky figúrky v hre a hodí 6-ku musí s niektorou figúrkou sa posunúť dopredu, aj na úkor toho, že vyhodí vlastného hráča. Keď hodíte 6-ku musíte hodiť ešte raz.

Keď vstúpíte na políčko ktorá je obsadená, musíte sa vrátiť na oddychové políčko, a musíte tam zostať kým nehodíte s kockou 6-ku.

Hráč a ktorá je vám v ceste musíte preskočiť a políčko započíta do počtu krokov.

Keď figúrka absolvovala celý okruh, dorazí do cieľa. Na políčko 1,2,3 môžete vstúpiť len vtedy keď ste hodili adekvátne číslo. Keď ste hodili väčšie číslo, hráč môže sa pohybovať ešte s tými figúrkami ktorí sú ešte v hre. Keď napr. hráč hodí s kockou 1 ale už má figúrku na políčko 1 a 3, vtedy s figúrkou v políčko 1 môžete urobiť 1 krok dopredu na políčko 2.

Halma

Halma vznikla vo Vekej Británii okolo roku 1880 a veľmi rýchlo sa stala populárnou na celom svete. Pôvodná verzia sa hrá na ploche 16x16 polí, kvôli prehradnosti podporuje hraciu plochu 8x8 a 10x10 štvorcov. Pravidlá sú pre obe varianty rovnaké (až na jeden malý detail, týkajúci sa pohov pre odstránenie vlastných figúrok zo svojho územia).

Cieľom hry je premiestniť všetky svoje figúrky do súperovho územia. Zvíťazí ten hráč, ktorému sa to podarí ako prvému.

Pohyb figúrok:

Každý hráč môže premiestniť v každom ťahu jednu figúrku. Figúrky sa pohybujú o jedno pole v ľubovoľnom smere, ak je cieľové pole voľné.

Figúrky sa tiež môžu preskakovať a to ako cez vlastné, tak i cez súperove figúrky. Skákanie je nepovinné (na rozdiel od dámy) a podobne ako pohyb je možné v ľubovoľnom smere. Figúrka môže preskočiť iba takú figúrku, za ktorou sa v smere skoku nachádza voľné pole, na ktorom po skoku pristane.

Pokiaľ to aktuálna pozícia umožní, je povolené vykonať viacnásobný skok.

Pretože preskakovanie figúrok je nepovinné, hráč sa môže kedykoľvek behom viacnásobného skoku rozhodnúť nepokračovať v skokoch a ukončiť ťah v aktuálnej pozícii.

V Halme sa preskočené figúrky neodstraňujú z hracej plochy, všetky ostávajú v hre až do konca.

Ukončenie hry:

Hra končí, ak je splnená jedna z nasledujúcich podmienok:

Jeden z hráčov dovedie všetky svoje figúrky do súperovho územia. Tento hráč vyhráva hru.

Jeden z hráčov má stále niektoré svoje figúrky vo vlastnom území a urobil viac ako 30 (pre verziu 8x8) alebo 50 (pre verziu 10x10) ťahov. Tento hráč prehráva hru.

Hráč tiež prehráva, ak sa po 30. (50.) ťahu vráti niektorou zo svojich figúriek do vlastného územia. Toto pravidlo zabráni hráčovi blokovať svoje územie a neumožní súperovi doviesť tam svoje figúrky.

Dáma

Hrá sa na šachovnici 8x8. Súperi majú na začiatku po 12 figúrok pešiakov (+ 5 náhradných) stojacich na protiľahlých stranách v prvých troch radoch na susedných políčkach.

Všetky figúry sa pohybujú po diagonálach, nemôžu preskakovať figúrky vlastnej farby.

Pešiáci sa pohybujú iba dopredu. Ak neberú súperovu figúru, pohybujú sa po jednom políčku. Ak berú súperovu figúru, preskočia ju a tak ju zoberú, ak môžu preskočiť aj ďalšiu súperovi figúrku, môžu preskočiť a zobrať tú.

Keď pešiak dôjde na druhú stranu šachovnice, zmení sa na dámu.

Dáma sa pohybuje dopredu aj dozadu v ľubovoľnom poľovom poli.

Ak v danom ťahu hráč môže vyhodiť súperovu figúrku, ale žiadnu nevyhodí, súper mu za trest môže figúrku, ktorá mohla byť pred uskutočnením vlastného ťahu vziať. Ak figúrka, ktorou ťahal, mohla vziať ešte ďalšiu figúrku, súper mu ju môže pred vlastným ťahom vziať.

Dáma má prednosť. Ak hráč môže vziať súperovi figúrku (figúrky) pešiakom aj dámou a vezme pešiakom, protihráč mu pred uskutočnením vlastného ťahu, môže dámu, ktorá mohla byť, zobrať. Vyhráva hráč, ktorý zoberie súperovi všetky figúrky.

Partia končí remízou:

a) ak hráč, ktorý je na ťahu nemôže uskutočniť ťah

b) ak už teoreticky nemožno, pri pozornej hre súperovi vziať žiadnu figúrku.