

Haba_306483 Hrdinovia mesačného svitu

Čarovná farebná hra pre 2 až 4 hrdinov vo veku od 5 rokov.

Dĺžka hry: 30 min.

Autori hry: Wilfried & Marie Fort

Ilustrácie: Monica Pierazzi Mitri

Vývoj hry: Robin Eckert

Je neskorá noc a krajina sa pokojne ukolísava ku spánku. Mesiac v splne ožaruje záhradu a vysokú bránu majestátneho hradu. Ale noční obyvatelia nespia. Cvrčky cvrlikajú, žaby kvákajú a drahokamy lietajú... počkajte! Lietajúce drahokamy?!? Skutočne sa za oknom vznáša smaragd? Nie, je to dielo Zirroza, zlého čarodejníka. Na svojom magickom lúči tajne necháva všetky drahokamy preplávať hlavnou bránou von. Tomu musíme zabrániť! Pokiaľ budeme dostatočne rýchli, môžeme ho oklamať. Drahokamy môžeme potajomky vymeniť za farebné okruhliaky z fontán. Poďme získať drahokamy späť!

Hru vyhráva hráč, ktorý má pred sebou na konci hry najviac drahokamov.

Pred prvou hrou

Zostavte steny s vežami tak, ako je popísané ďalej. Po zostavení sa ľahko vojdú do škatule od hry a nie je potrebné ich znovu rozkladať.

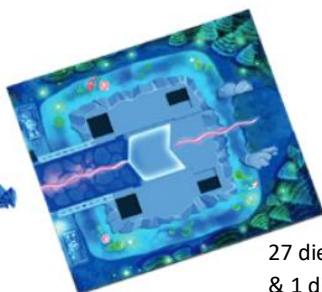
Obsah hry

1 hrad (2 steny s vežami,
2 bočné steny a 1 strecha)

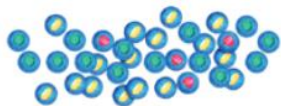


1 látkové vrecúško

1 záhrada hradu



60 okruhliakov



1 priehľadný posuvník. Pred prvou hrou odstráňte ochrannú fóliu, ktorá nie je pre hru potrebná. Môžete ju vyhodiť.

4 fontány



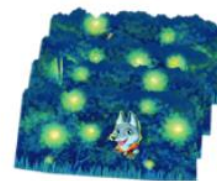
4 hracie figúrky &
1 figúrka čarodejníka



27 dielikov cesty s drahokamami
& 1 dielik magickej cesty



1 žetón začínajúceho hráča



4 zásteny

Príprava hry

Rozložte hernú dosku a zostavte na ňu hrad:

1. Umiestnite dve steny hradu s vežami do výrezov v hernej doske. Uistite sa, že hlavná brána smeruje dopredu a každá veža smeruje von.



2. Teraz zasuňte jednu z dvoch bočných stien do pripravených otvorov, dokiaľ spodná časť nedosiahne spodnú časť herného plánu.



3. Znovu skontrolujte polohu bočnej steny vo výklenku na strane hradu. V prípade potreby upravte. Nemala by byť vidieť žiadna medzera.



4. Teraz zamiešajte 27 dielikov ciest s drahokamami a vyskladajte ich na seba. Uistite sa, že drahokamy vždy smerujú nahor. Nakoniec navrch položte dielik magickej cesty.



5. Posuňte balíček s dielikmi cesty na vyznačenú šípku vo vnútri hradu. Zatláče ho dovnútra, dokiaľ nebude úplne zarovnaný s bočnou stenou.



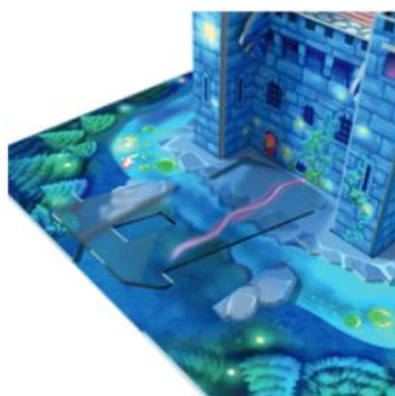
6. Teraz zasuňte druhú bočnú stenu zhora dole do pripravených otvorov, dokiaľ sa spodná časť tiež nedotkne spodnej časti hernej dosky. Skontrolujte to tiež pomocou výklenku na strane hradu.



7. Umiestnite strechu na hrad tak, aby hliadka smerovala dopredu. Hrad je zostavený!



8. Teraz umiestnite posuvník do výklenku za hradom.



9. Nakoniec postavte fialovú figúrku čarodějníka do otvoru na posuvníku.



Teraz uchopíte figúrku čarodejníka a posuňte posuvníkom smerom do hradu, dokiaľ sa nezastaví. Z prednej brány pred vami „vypláva“ dielik cesty.

Potom vytiahnite čarodejníka a posuvník späť. Dbajte na to, aby ste vždy **pochybovali posuvníkom len dokiaľ sa nezastaví**, a to ako pri **zatlačovaní**, tak pri **vyťahovaní** späť.

Toto opakujte, dokiaľ nie je cesta pred hradom úplne vyplnená dielikmi ciest. V závislosti na počte hráčov umiestnite nasledujúce fontány do pripravených výklenkov v záhrade hradu:



Nezáleží na tom, ktorá fontána je umiestnená v akom výklenku. Nevyplnené výklenky jednoducho zostanú prázdne.

Dva symboly ★ a ☾ sú k dispozícii v dvoch verziách: **biela** (predná strana) a **zlatá** (zadná strana).

Pokiaľ sa s hrou ešte len zoznamujete, odporúčame prednú stranu s bielymi symbolmi.

Pokiaľ už hru poznáte, môžete tiež vyskúšať zadné strany so zlatými symbolmi alebo kombináciu oboch.

Každý hráč si vezme jednu zo 4 figúrok a zodpovedajúcu zástenu. Položte si zástenu pred seba tak, aby za ňu ostatní hráči nevideli.

Všetkých 60 okruhliakov vložte do látkového vrecúška a dobre premiešajte. Potom vrečko nechajte kolovať a vytiahnite si každý 4 okruhliaky. Položte si ich za svoje zásteny.

Vráťte zostávajúce figúrky, zásteny a fontány späť do škatule.

Najväčšia nočná sova medzi vami sa stáva začínajúcim hráčom a dostane žetón začínajúceho hráča.

Pokiaľ sa nemôžete dohodnúť, začína najmladší hráč.

Priebeh hry

Začína začínajúci hráč a potom sa hrá v smere hodinových ručičiek. Vo chvíli, kedy ste na rade, vezmite si látkové vrecúško. Vo svojom ťahu sa môžete najprv **znovu schovať** a potom **zachraňovať drahokamy** na ceste.

Pokiaľ nemožno posuvník zasunúť do hradu, pravdepodobne sa niečo zaseklo.

To možno ľahko vyriešiť:

Zatlačte dielik cesty na moste späť k hradu, dokiaľ nenarazíte na odpor. Teraz by ste mali byť schopní opäť normálne tlačiť dopredu.

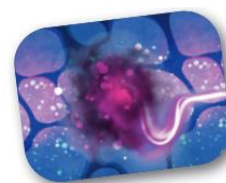


„Poďte ku mne, trblietavé drahokamy!“



Sľub hrdinu:

Ste hrdinovia a hrdinovia nepodvádzajú! Keď vyťahujete okruhliaky a umiestňujete ich za zástenu, vezmite si iba správny počet okruhliakov. To, samozrejme, platí pre celú dobu hry.



1. Znovu sa schovajte:

Rýchlo, hlavu dole!

Presuňte sa na **prázdne** políčko podľa vášho výberu. Políčka, na ktorých stoja ostatní hráči sú už obsadené.

- Ak sa chcete presunúť na **farebné políčko**, musíte odložiť okruhliak, ktorý má rovnakú farbu ako políčko.
Okruhliaky položte vedľa hernej dosky blízko miesta, kam ste sa presunuli, aby ich každý videl.
Pokiaľ nemáte okruhliak v zodpovedajúcej farbe, musíte si vybrať iné políčko.
- Ak sa chcete presunúť na **biele políčko**, nemusíte odložiť žiadny okruhliak.

Na ceste môže byť dokonca niekoľko okruhliakov, ktoré je potrebné pozbierať!

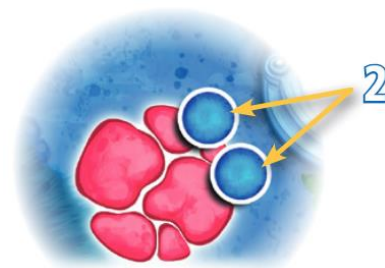
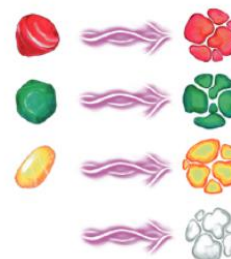
Potom vytiahnite z látkového vrecúška toľko okruhliakov, koľko je zobrazených vedľa **políčka, kam ste sa presťahovali** bez toho, aby ste sa dívali dovnútra. Umiestnite si ich za svoju zástenu.

Pokiaľ vedľa políčka nie sú zobrazené žiadne okruhliaky, nemôžete si vytiahnuť žiadne.

Fontány so zlatými symbolmi majú svoje pravidlá, ktoré nájdete na konci pravidiel hry.

Môžete tiež zostať stáť tam, kde ste, namiesto toho, aby ste sa presunuli na nové políčko. **To je ale možné iba v prípade**, že v rovnakom kole zachránite drahokamy ležiace vedľa vás. Nie je teda možné zostať stáť na bielom políčku.

Tiež okruhliaky políčka zbierate iba vtedy, keď sa na neho presuniete.



Vrečko je prázdne? Vezmite všetky okruhliaky, ktoré boli položené vedľa herného plánu a vhoďte ich späť do vrečka. Dobré ich premiešajte.



2. Záchrana drahokamov:

Hehe, okruhliaky sa trblietajú skoro rovnako krásne.

Drahokamy môžete zachrániť iba z dielika cesty priamo vedľa vás. Túto akciu preto nemožno nikdy vykonať na bielom políčku.

Teraz potrebujete zodpovedajúci okruhliak pre **každý** drahokam zobrazený na dieliku cesty. Máte okruhliaky, ktoré potrebujete?



Môže sa stať, že sa dieliky ciest pri zatlačení vysunú z herného plánu. Tie teraz patria čarodějníkovi a nemožno ich už zachrániť.



• Nie?

Škoda! Tak blízko, a pritom tak ďaleko. Bohužiaľ, v tomto kole nič nezískavate.

• Áno?

Perfektné! Položte zodpovedajúce okruhliaky vedľa hernej dosky tak, aby ich každý videl. Teraz vezmite dielik cesty a otočte ho, aby ste zistili, aké čaro už na drahokamy pôsobí. Čo môžeš vidieť?

Nič? *Uf! Na drahokamy neboli zoslané žiadne čary!*
Nič sa nedeje.

➔ *Cítim čaro!*

Vysuňte z hradu toľko nových dielikov cesty, koľko je vidieť šípok.



Myslím, že čarodejník začína byť netrpezlivý.

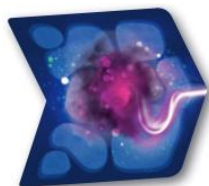
Vysuňte z hradu toľko nových dielikov cesty, koľko potrebujete, aby ste znovu úplne zaplnili cestu.



Fíha! Tento kameň je výnimočný!

Ste ihneď znovu na rade. Môžete sa **znovu schovať** a tiež **získať drahokamy**.

Potom položte dielik cesty za vašu zástenu. Pokiaľ ste už zobrali dieliky cesty, položte ich navrch.



Pokiaľ sa objaví pred hradom dielik magickej cesty, začalo posledné kolo hry.

Aktuálne kolo hry dohrajte do konca, aby mali všetci rovnaký počet ťahov. Počas týchto posledných ťahov sa však nevysúvajú žiadne ďalšie dieliky cesty.

Pokiaľ na konci vášho ťahu nie je na ceste pred mostom žiadny dielik cesty, čarodejník Zirroz sa rozhnevá. Okamžite vytlačte 6 nových dielikov cesty z hradu.

Koniec hry

Teraz spočítajte všetky drahokamy, ktoré ste dokázali nazbierať na dielikoch svojej cesty. Vyhráva hráč, ktorý získal z pazúrov čarodejníka Zirroza najviac drahokamov.

Pokiaľ je výsledok nerozhodný, vyhráva hráč s najväčším počtom zostávajúcich okruhliakov. Pokiaľ je stále remíza, vyhrávajú títo hráči spoločne.

Kráľ bude iste vám, slávnym hrdinom mesačného svitu, veľmi vďačný!

VARIANT HRY SPLN

Počas splnu je skoro tak jasno ako vo dne! Pre tento variant nepotrebujete zásteny. Každý hráč vždy presne vidí, kto aké kamienky nazbiera. Vďaka tomu je hra predvídateľnejšia a tiež strategickejšia!

Pokiaľ máte pri stole hráčov, ktorí potrebujú so svojimi ťahmi ešte trochu pomôcť, môžete tiež nechať ich zásteny v škatuli. Koniec-koncov – je ľahšie poradiť, keď vidíte, ktoré okruhliaky hráč už nazbiera.

VARIANT HRY FONTÁNY

Hneď ako sa s hrou zoznámite, môžete hrať s fontánami, ktoré majú na sebe zlaté symboly. Stále je tu možné zbierať okruhliaky. Ale každá fontána má svoje malé pravidlo, takže rôzne fontány môžu znamenať lepšiu alebo horšiu voľbu v závislosti na situácii.



Vytiahnite si 4 okruhliaky. Vyberte si 2 z nich a zostávajúce 2 položte vedľa hernej dosky.



Vytiahnite si 4 okruhliaky. Vyberte si 3 z nich a zostávajúci 1 položte vedľa hernej dosky.



Vytiahnite si 4 okruhliaky. Vyberte 1 farbu a potom položte všetky okruhliaky, ktoré nezodpovedajú tejto farbe, vedľa hernej dosky.



Vytiahnite si 4 okruhliaky. Ponechajte si 1 od každej farby a potom položte všetky ostatné vedľa hernej dosky.

Milé deti a rodičia, na stránke www.haba.de/Ersatzteile sa môžete jednoducho informovať, či je možné doručiť chýbajúci dielik hry.

UPOZORNENIE: Nevhodné pre deti do 3 rokov, obsahuje malé časti, hrozí nebezpečenstvo prehltnutia alebo vdýchnutia.

agatinsvet.sk – kreatívne, drevené a didaktické hry, detské knihy a školské batohy

kamenné predajne: Praha 4/6/8 – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové