

Haba_306483 Hrdinové měsíčního svitu

Kouzelná barevná hra pro 2 až 4 hrdiny ve věku od 5 let.

Délka hry: 30 min.

Autoři hry: Wilfried & Marie Fort

Ilustrace: Monica Pierazzi Mitri

Vývoj hry: Robin Eckert

Je pozdní noc a krajina se poklidně ukolébává ke spánku. Měsíc v úplňku ozařuje zahradu a vysokou bránu majestátního hradu. Ale noční obyvatelé jsou úplně vzhůru. Cvrčci cvrlikají, žáby kvákají a drahokamy létají... počkejte! Létající drahokamy?!? Opravdu se za oknem vznáší smaragd? Ne, je to dílo Zirroze, zlého kouzelníka. Na svém magickém paprsku tajně nechává všechny drahokamy proplouvat hlavní bránou ven. Tomu musíme zabránit! Pokud budeme dostatečně rychlí, můžeme ho oklamat. Drahokamy můžeme potají vyměnit za barevné oblázky z fontán. Pojďme získat drahokamy zpět!

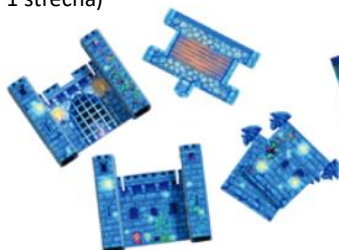
Hru vyhrává hráč, který má před sebou na konci hry nejvíce drahokamů.

Před první hrou

Sestavte stěny s věžemi tak, jak je popsáno dále. Po sestavení se snadno vejdu do krabice od hry a není třeba je znovu rozkládat.

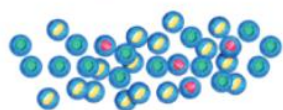
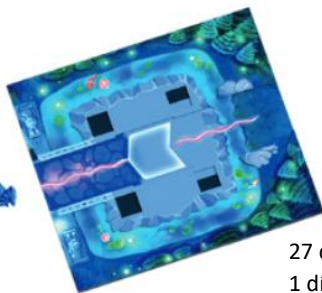
Obsah hry

1 hrad (2 stěny s věžemi, 2 boční zdi a 1 střecha)



1 látkový sáček

1 zahrada hradu



60 oblázků



1 průhledný posuvník. Před první hrou odstraňte ochrannou fólii, která není pro hru potřeba. Můžete ji vyhodit.

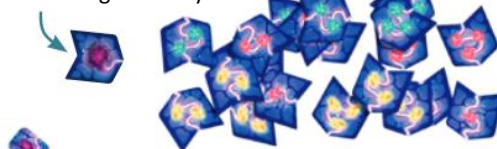
4 fontány



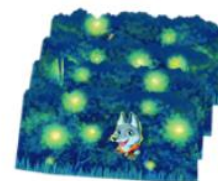
4 hrací figurky & 1 figurka



27 dílků cesty s drahokamy & 1 dílek magické cesty



1 žeton začínajícího hráče



4 zástěny

Příprava hry

Rozložte herní desku a sestavte na ni hrad:

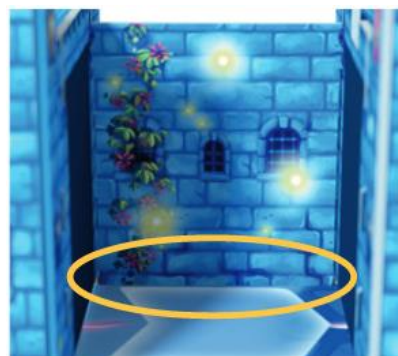
1. Umístěte dvě stěny hradu s věžemi do výřezů v herní desce. Ujistěte se, že hlavní brána směřuje dopředu a každá věž směřuje ven.



2. Nyní zasuňte jednu ze dvou bočních zdí do připravených otvorů, dokud spodní část nedosáhne spodní části herního plánu.



3. Znovu zkontrolujte polohu boční zdi ve výklenku na straně hradu. V případě potřeby upravte. Neměla by být vidět žádná mezera.



4. Nyní zamíchejte 27 dílků cest s drahokamy a vyskládejte je na sebe. Ujistěte se, že drahokamy vždy směřují nahoru. Nakonec navrch položte dílek magické cesty.



5. Posuňte balíček s dílkou cesty na vyznačenou šipku uvnitř hradu. Zatlačte jej dovnitř, dokud nebude zcela zarovnaný s boční stěnou.



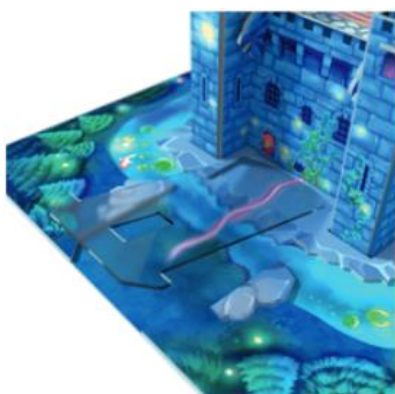
6. Nyní zasuňte druhou boční zeď shora dolů do připravených otvorů, dokud se spodní část také nedotkne spodní části herní desky. Zkontrolujte to také pomocí výklenku na straně hradu.



7. Umístěte střechu na hrad tak, aby hlídka směřovala dopředu. Hrad je sestaven!



8. Nyní umístěte posuvník do výklenku za hradem.



9. Nakonec postavte fialovou figurku kouzelníka do otvoru na posuvníku.



Nyní uchopte figurku kouzelníka a posuňte posuvníkem směrem do hradu, dokud se nezastaví. Z přední brány před vámi „vyplave“ dílek cesty.

Poté vytáhněte kouzelníka a posuvník zpět.

Dbejte na to, abyste vždy **pohybovali posuvníkem jen dokud se nezastaví**, a to jak při **zatlačování**, tak při **vytahování** zpět.

Toto opakujte, dokud není cesta před hradem zcela vyplněna dílky cest. V závislosti na počtu hráčů umístěte následující fontány do připravených výklenků v zahradě hradu:



2 hráči:





3 hráči:



4 hráči:



Nezáleží na tom, která fontána je umístěna v jakém výklenku. Nevyplněné výklenky jednoduše zůstanou prázdné.

Dva symboly  a  jsou k dispozici ve dvou verzích: **bílá** (přední strana) a **zlatá** (zadní strana).

Pokud se s hrou teprve seznamujete, doporučujeme přední stranu s bílými symboly.

Pokud již hru znáte, můžete také vyzkoušet zadní strany se zlatými symboly nebo kombinaci obou.

Každý hráč si vezme jednu ze 4 figurek a odpovídající zástěnu. Položte si zástěnu před sebe tak, aby za ní ostatní hráči neviděli.

Všech 60 oblázků vložte do látkového sáčku a dobře promíchejte. Poté sáček nechte kolovat a vytáhněte si každý 4 oblázků. Položte si je za své zástěny.

Vraťte zbývající figurky, zástěny a fontány zpět do krabice.

Největší noční sova mezi vámi se stává začínajícím hráčem a obdrží žeton začínajícího hráče. Pokud se nemůžete dohodnout, začíná nejmladší hráč.

Průběh hry

Začíná začínající hráč a poté se hraje ve směru hodinových ručiček. Ve chvíli, kdy jste na řadě, vezměte si látkový sáček. Ve svém tahu se můžete nejprve **znovu schovat** a poté **zachraňovat drahokamy** na cestě.

Pokud nelze posuvník zasunout do hradu, pravděpodobně se něco zaseklo.

To lze snadno vyřešit:

Zatlačte dílek cesty na mostě zpět k hradu, dokud nenarazíte na odpor. Nyní byste měli být schopni opět normálně tlačít dopředu.

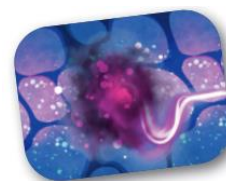


„Pojďte ke mně, třpytivé drahokamy!“



Slib hrdiny:

Jste hrdinové a hrdinové nepodvádějí! Když vytahujete oblázků a umísťujete je za zástěnu, vezměte si pouze správný počet oblázků. To samozřejmě platí pro celou dobu hry.

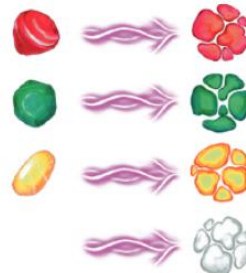


1. Znovu se schovejte:

Rychle, hlavu dolů!

Přesuňte se na **prázdné** políčko podle vašeho výběru. Políčka, na kterých stojí ostatní hráči jsou již obsazena.

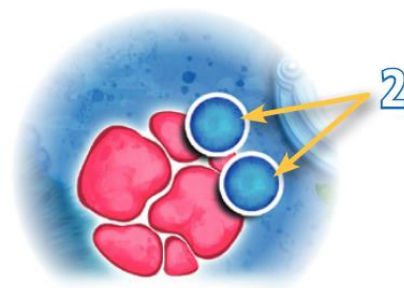
- Chcete-li se přesunout na **barevné políčko**, musíte odložit oblázek, který má stejnou barvu jako políčko.
Oblázky položte vedle herní desky poblíž místa, kam jste se přesunuli, aby je každý viděl.
Pokud nemáte oblázek v odpovídající barvě, musíte si vybrat jiné políčko.
- Chcete-li se přesunout na **bílé políčko**, nemusíte odložit žádný oblázek.



Na cestě může být dokonce několik oblázků, které je třeba posbírat!

Potom vytáhněte z látkového sáčku tolik oblázků, kolik je zobrazeno vedle **políčka, kam jste se přestěhovali**, aniž byste se dívali dovnitř. Umístěte si je za svou zástěnu.

Pokud vedle políčka nejsou zobrazeny žádné oblásky, nemůžete si vytáhnout žádné.



Fontány se zlatými symboly mají svá pravidla, která najdete na konci pravidel hry.

Můžete také zůstat stát tam, kde jste, místo toho, abyste se přesunuli na nové políčko. **To je ale možné pouze v případě**, že ve stejném kole zachráníte drahokamy ležící vedle vás. Není tedy možné zůstat stát na bílém políčku.

Sáček je prázdný? Vezměte všechny oblásky, které byly položeny vedle herního plánu a vhodte je zpět do sáčku. Dobře je promíchejte.

Také oblásky políčka sbíráte pouze tehdy, když se na něj přesunete.

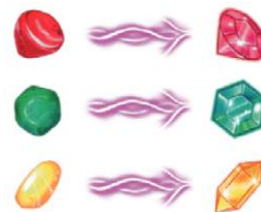


2. Záchrana drahokamů:

Hehe, oblásky se třpytí skoro stejně krásně.

Drahokamy můžete zachránit pouze z dílky cesty přímo vedle vás. Tuto akci proto nelze nikdy provést na bílém políčku.

Nyní potřebujete odpovídající oblázek pro **každý** drahokam zobrazený na dílku cesty. Máte oblásky, které potřebujete?



Může se stát, že se dílky cest při zatlačení vysunou z herního plánu. Ty nyní patří kouzelníkovi a nelze je již zachránit.



- **Ne?**

Škoda! Tak blízko, a přitom tak daleko. Bohužel v tomto kole nic nezískáváte.

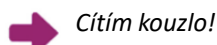
- **Ano?**

Perfektní! Položte odpovídající oblásky vedle herní desky tak, aby je každý viděl.

Nyní vezměte dílek cesty a otočte jej, abyste zjistili, jaké kouzlo již na drahokamy působí. Co můžeš vidět?

Nic? *Uf! Na drahokamy nebylo sesláno žádné kouzlo!*

Nic se neděje.



Cítím kouzlo!

Vysuňte z hradu tolik nových dílků cesty, kolik je vidět šipek.



Myslím, že kouzelník začíná být netrpělivý.

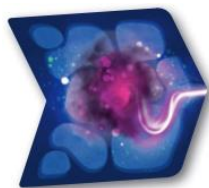
Vysuňte z hradu tolik nových dílků cesty, kolik potřebujete, abyste znovu úplně zaplnili cestu.



Páni! Tento kámen je výjimečný!

Jste ihned znovu na řadě. Můžete se **znovu schovat** a také **získat drahokamy**.

Poté položte dílek cesty za vaši zástěnu. Pokud jste již sebrali dílky cesty, položte jej navrch.



Pokud se objeví před hradem dílek magické cesty, začalo poslední kolo hry.

Aktuální kolo hry dohrajte do konce, aby měli všichni stejný počet tahů. Během těchto posledních tahů se však nevysouvají žádné další dílky cesty.

Pokud na konci vašeho tahu není na cestě před mostem žádný dílek cesty, kouzelník Zirroz se rozzlobí. Okamžitě vytlačte 6 nových dílků cesty z hradu.

Konec hry

Nyní spočítejte všechny drahokamy, které jste dokázali nasbírat na dílcích své cesty. Vyhrává hráč, který získal ze spárů kouzelníka Zirroze nejvíce drahokamů.

Pokud je výsledek nerozhodný, vyhrává hráč s největším počtem zbývajících oblázků.

Pokud je stále remíza, vyhrávají tito hráči společně.

Král bude jistě vám, slavným hrdinům měsíčního svitu, velmi vděčný!

VARIANTA HRY ÚPLNĚK

Během úplňku je skoro tak jasno jako ve dne! Pro tuto variantu nepotřebujete zástěny. Každý hráč vždy přesně vidí, kdo jaké kamínky nasbíral. Díky tomu je hra předvídatelnější a také strategičtější!

Pokud máte u stolu hráče, kteří potřebují se svými tahy ještě trochu pomoci, můžete také nechat jejich zástěny v krabici. Koneckonců – je snazší poradit, když vidíte, které oblázky hráč již nasbíral.

VARIANTA HRY FONTÁNY

Jakmile se s hrou seznámíte, můžete hrát s fontánami, které mají na sobě zlaté symboly. Stále je zde možné sbírat oblázky. Ale každá fontána má své malé pravidlo, takže různé fontány mohou znamenat lepší nebo horší volbu v závislosti na situaci.



Vytáhněte si 4 oblázky.
Vyberte si 2 z nich a zbylé 2 položte vedle herní desky.



Vytáhněte si 4 oblázky.
Vyberte 1 barvu a poté položte všechny oblázky, které neodpovídají této barvě, vedle herní desky.



Vytáhněte si 4 oblázky.
Vyberte si 3 z nich a zbylý 1 položte vedle herní desky.



Vytáhněte si 4 oblázky.
Ponechte si 1 od každé barvy a poté položte všechny ostatní vedle herní desky.

Milé děti a rodiče, na stránce www.haba.de/Ersatzteile se můžete jednoduše informovat, zda je možné doručit chybějící dílek hry.

UPOZORNĚNÍ: Nevhodné pro děti do 3 let, obsahuje malé části, hrozí nebezpečí spolknutí nebo vdechnutí.

agatinsvet.cz - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy

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