



Z ROZPRÁVKY DO ROZPRÁVKY

NÁVOD

Hra pre:	2 - 6 hráčov
Vek:	od 6 rokov
Hra obsahuje:	1 hrací plán 20 figuriek rozprávkových bytostí 20 stojančekov k figurkam 1 hraciu kocku

Vitajte v rozprávkovom svete a vydajte sa spolu s kráľom, princeznou a ďalšími postavičkami hľadať zlatý poklad. Cesta nebude vždy ľahká. Známe postavičky z rozprávok sa budú snažiť cestu na Zlatý vrch prekaziť. Našťastie stretnete aj dobrákov, ktorí Vám radi pomôžu. A pretože v rozprávkach vždy zvíťazí dobro nad zlom, prestaňte sa báť a pripravte sa na cestu.

Začiatok hry

Pred prvou hrou opatrne vyberte predseknuté figurky z kartónovej mriežky. Podľa farby na ich zadnej strane ich vložte do pripravených podstavčekov. Hru začína hráč, ktorý hodí na kocke najvyššie číslo. Ostatní hráči pokračujú v smeru hodinových ručičiek.

Cieľ hry

Figúrky postupujú po hernom pláne od políčka so šípkou až k hradu, v ktorom je ukrytý zlatý poklad.

Pravidlá hry – 1. variant

Hráči si vyberú ľubovoľnú figurku a postupujú k hradu podľa počtu hodených bodov. Na červených políčkach plnia predpísané úlohy.

Pravidlá hry – 2. variant

Hráči si rozdelia po jednej z figuriek s bielou zadnou stranou. Ostatné figurky s farebnou zadnou stranou rozmiestnia ľubovoľne po trase na hracom pláne. V tomto prípade, ak hráč počas hry zastaví na políčku obsadenom figurkou s modrou zadnou stranou, postúpi o 5 políčok dopredu. Ak však zastaví na políčku obsadenom figurkou s červenou zadnou stranou, musí sa o 5 políčok vrátiť.

VÝZNAM POLÍČOK

Zázračný meč

– ak sa hráč dostane na červené políčko s mečom, postupuje až na 1. žlté políčko za drakom.

Drak

– ak sa hráč zastaví na niektorom políčku ktoré stráži drak, je uvezený a ďalej môže pokračovať iba vtedy, ak hodí na kocke 3.

Ježibaba

– ak sa hráč dostane hodom kocky presne na políčko ježibaby, postupuje priamo po širokej ceste. Ten, ktorý však nevstúpi na toto pole, postupuje pri hode nepárneho čísla na zelenú cestu pást' koňa, pri párnom čísle na modrú cestu pre živú vodu.

ZELENÁ CESTA

Čierny kôň

– posieľa hráča do pekla.

Biely kôň

– preniesie hráča na Zlatý vrch

Hnedý kôň

– vracia hráča na pole ježibaby.

MODRÁ CESTA

Princezná

– hráč postúpi až na prvé políčko za rybníkom.

Rybník

– (t.j. políčka medzi princeznou a rybkou). Hráč ho môže prekročiť, ak na políčku tesne pred rybníkom hodí 6.

Potom postúpi na prvé políčko za rybníkom. Hráč, ktorý sa dostane do rybníka, musí čakať, pokiaľ hodí 6. Potom môže postúpiť za rybník. Pri spiatocnej ceste sa rybník prechádza bez prekážok.

Zlatá rybka

– hráč, ktorý sa pri spiatocnej ceste dostane na políčko s rybkou, postupuje až na druhý koniec rybníka.

Jabĺčká

– hráč, ktorý sa dostane na políčko s jabĺčkom, postúpi na nasledujúce políčko s jabĺčkom.

Vták Ohnivák

– toto políčko vráti hráča naspäť do rybníka. Ak naň však hráč vstúpi pri spiatocnej ceste, vták Ohnivák ho preniesie na Zlatú horu.

Žabí kráľ

– na políčko žabieho kráľa sa hráč musí dostať presne hodením kocky. Ak hodí nasledujúcim hodom 1, postúpi až na studničku, inak pokračuje ďalej o toľko políčok, koľko má bodov na kocke. Na spiatocnej ceste sa musí hráč opäť zastaviť u žabieho kráľa. Ak potom hodí nasledujúcim hodom 1, postupuje na políčko s korunkou. Inak sa musí vracieť k ježibabe. Jej políčko potom prejde bez problémov na hlavnú cestu.

CESTA Z PEKLA

Červené políčka s čertami

– vracajú hráča vždy o 5 polí naspäť, smerom do pekla.

Čierny havran

– vracia hráča na políčko ježibaby.

Biela holubica

– preniesie hráča na Zlatú horu.

Čarodejník

– červené políčka (I,II) posielajú hráča na oranžovú cestu strážiť prasiatka.

ORANŽOVÁ CESTA

Čierne prasiatko

– posielá hráčov do pekla.

Ružové prasiatko

– preniesie hráča na Zlatú horu.

Zlatá hora

– na Zlatú horu postupujú hráči z rôznych políčok. Inak cez toto políčko prechádza bez prekážok.

Obor

– červené políčka vracajú hráča na Zlatú horu. To platí i pre políčko s kyjakom.

Zlatá hora

– ak hráč postúpi na políčko Zlatej brány, musí sa vrátiť na pole ježibaby. Inak cez toto políčko pechádza a postupuje podľa hodu kockou. Na nepárne čísla kratšou cestou, na párne cestou dlhšou

Had

– červené políčka vracajú hráča naspäť na políčko s korunkou.

Drak

– červené políčko vracia hráča naspäť na políčko s hviezdíčkou.

Posledné červené políčka pred bránami do hradu, ktoré sú označené „I“ a „II“, vracajú hráča naspäť na rovnako označené čarodejníkovy políčka.

Koniec hry

Vyhráva hráč, ktorý sa po hodení kocky dostane presne do hradu a tak získa zlatý poklad.

S figurkami rozprávkových bytostí nemusíte hrať iba hru Z ROZPÁVKY DO ROZPÁVKY. Zídu sa vám určite i pri rozprávani príbehov a rozprávok. Záleží iba na vašej fantázii.

Želáme vám príjemnú zábavu a veľa šťastia v hre!

Dino Toys

K Pískovně 108

295 01 Mnichovo Hradiště

Czech Republic

www.dinotoys.cz

