



6+

2-5

20-30 min

FABULANTICA



Pegasus Spiele



Ahojte!

Volám sa Marco Teubner. Som vedec a už viac ako 15 rokov tvorím hry. Žijem s manželkou a našimi troma deťmi v Hornom Bavorsku. Väčšina mojich hier je určená deťom. V hrách môžeme navštevovať fantastické svety, skúšať veci, učiť sa spoznávať svet a zároveň sa baviť a užívať si. „Fabulantica“ je jednou z mojich najobľúbenejších hier. Umožňuje vám vydať sa na dobrodružstvo so sympatickými hrdinami a hrdinkami zo sveta rozprávok. Ide sa do Fabulancy, ideme sa hrať!

Prajem vám veľa zábavy!

Komponenty

- 1 herný plán
- 5 figúrok
- 12 obyvateľov so základňou
- 12 veží
- 1 doštička "magický koberec"
- 54 cestovných kariet
- 24 kariet úloh

Karty úloh:



Nezvestný priateľ

Obyvateľ, ktorý potrebuje pomoc

"Hokus pokus, špička myši, odnes ma hneď k čarodejníckej chyži!" kričí Amir, čarodejnícky učeň. Modrý blesk rozžiari oblohu a zaznie hlasné "Kabúúú!" Amir si prekvapene pretiera oči.

Nie je, ako očakával, pri čarodejníkovom dome – namiesto toho sa objavil pred starým mlynom. Vyzerá to, že sa niečo s jeho kúzlom vážne pokazilo! A nejde len o čarodejníckeho učňa, ktorý sa zjavil na úplne inom mieste – kvôli tomuto kúzlu boli totiž po celej krajine rozptýlení aj ostatní obyvatelia Fabulanticy. Obyvatelia zmätení tým, čo sa práve stalo, sa schovávajú vo vežiach, kde čakajú na pomoc, pretože nikto nevie, kam sa dostali ostatní. Môžete im pomôcť?



Príprava hry



1. Umiestnite herný plán doprostred stola, kde je ľahko prístupný pre všetkých hráčov.
2. Každý z hráčov si vyberie figúrku podľa vlastnej voľby a postaví ju na políčko hradu uprostred herného plánu. Ak hru hráte v menej ako piatich hráčoch, vyradíte ostatné figúrky z hry a vráťte ich do krabice.
3. Taktiež doštičku „čarovného koberca“ položte na políčko hradu.
4. Všetkých 12 obyvateľov vložte do ich základní, položte ich na herný plán a potom každého obyvateľa zakryte 1 vežou.
5. Opatrne zamiešajte všetky veže s obyvateľmi a rozmiestnite **každú vežu na 1 žlté pole** na rôznych miestach herného plánu. Na každom mieste smie naraz stáť maximálne 1 veža. Hrad uprostred a ďalších 5 miest zostávajú odkryté. Teraz by nikto z hráčov nemal vedieť, pod ktorou vežou a na akom políčku sa nachádza ktorý obyvateľ!
6. Zamiešajte všetky karty úloh a položte ich lícom nadol na kôpku vedľa herného plánu. Potom otočte 3 karty úloh a položte ich lícom nahor vedľa kôpky. **Tieto 3 karty tvoria spoločnú ponuku.** Zaistite, aby boli v spoločnej ponuke vždy 3 rôzni obyvatelia, ktorí potrebujú pomoc (obyvatelia na ľavom dolnom okraji karty). V prípade, že sa v ponuke objavia 2 rovnakí obyvatelia, tak vyberte jednu z týchto dvoch kariet a dajte ju na spodok kôpky a otočte 1 novú kartu úlohy.

7. Potom dobre zamiešajte všetky **cestovné karty** a každému hráčovi rozdajte 5 cestovných kariet. Každý hráč, ktorý má problémy s držaním kariet, ich môže postaviť lícom nahor pred seba. Zvyšné cestovné karty teraz tvorí doberáciu kôpku. Tú položte vedľa herného plánu.

Cieľom hry je nájsť rozptýlených obyvateľov Fabulanticy. Za každú splnenú úlohu získate 1 zlatú mincu. Prvý hráč, ktorý vlastní 3 zlaté mince, je víťazom!



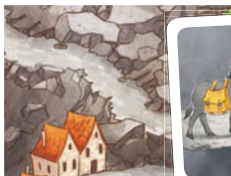
V spoločnej ponuke kariet na vás čakajú 3 obyvatelia, ktorí potrebujú vašu pomoc. Poponáhľajte sa – nie je času nazvyš! Hru hrajte v smere hodinových ručičiek. Začína najmladší hráč.

Priebeh hry

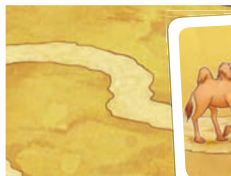
Keď ste na ťahu, vykonajte nasledujúce akcie v uvedenom poradí:

1. Cestujte na iné miesto

K tomu použite svoje cestovné karty. Pre každú časť cesty musíte odhodiť 1 príslušnú cestovnú kartu. Počas svojho ťahu môžete cestovať po niekoľkých úsekoch cesty, ak môžete za každú časť odhodiť 1 príslušnú cestovnú kartu.



Na **sivé horské cesty** potrebujete **oslíka**.



Na **žlté púštne cesty** potrebujete **ťavu**.



Na **zelené lesné chodníky** potrebujete **koňa**.



Na **modré vodné cesty** potrebujete **loď**.

Použitú kartu položte na odhadzovaciu kôpku vedľa herného plánu a presuňte svoju figúrku na koncové políčko vami zvolenej cesty.



Čarovný koberec ponúka ďalšiu možnosť, ako sa dostať z miesta na miesto. Ak ste na aktuálnom mieste čarovného koberca alebo k nemu dorazíte a držíte cestovnú kartu s čarovným kobercom, môžete ju odhodiť a cestovať na ľubovoľné miesto na hernom pláne. Položte svoju figúrku na čarovný koberec a „leťte“ na ľubovoľné miesto. Čarovný koberec teraz zostáva na novom mieste a čaká na svoju ďalšiu cestu.

Ak nemáte žiadnu vhodnú kartu alebo nechcete cestovať, jednoducho zostaňte tam, kde ste. V takom prípade neurobíte druhú akciu a namiesto toho prejdete priamo k tretej akcii „Dobratie nových cestovateľských kariet“.

2. Ktorý obyvateľ sa skrýva pod vežou?

Pokiaľ na konci vášho ťahu skončí vaša postava na mieste s vežou, môžete sa pozrieť, ktorý obyvateľov sa pod ňou skrýva. Ak sa nechcete pozerieť, pretože už viete, ktorý obyvateľ sa pod ňou schováva, jednoducho nechajte vežu tak, ako je. Ak sa rozhodnete hľadať, uistite sa, že obyvateľ, ktorého odhalíte, je viditeľný pre všetkých hráčov.

Skrýva sa pod vežou 1 z 3 obyvateľov v spoločnej ponuke, ktorí potrebujú pomoc?

Ak áno, vezmite zo spoločnej ponuky príslušnú kartu úlohy a umiestnite ju lícom nahor pred seba. Dôležité: môžete hľadať maximálne 2 nezvestných priateľov súčasne, tzn. pred sebou nemôžete mať viac ako 2 karty úloh lícom nahor. Vaše dve karty úloh nemusia zobrazovať rovnakých obyvateľov.

Pozrite sa na kartu úlohy. Obyvateľovi, ktorý potrebuje pomoc, sa ulavilo, že ste ho našli, a okamžite vás informuje, kto ďalší je nezvestný od doby, kedy sa kúzlo pokazilo. Teraz je vašou úlohou nájsť priateľa zobrazeného v bubline (umiestnenej na hornej pravej strane karty).

Potom premiestnite práve odhalenú vežu – vrátane jej obyvateľa – na akékoľvek iné voľné miesto podľa vášho výberu. Potom v spoločnej ponuke odhaľte novú kartu úlohy, aby obsahovala 3 karty úloh lícom nahor.

Uistite sa, že sú tu vždy 3 rôzni obyvateľia, ktorí potrebujú pomoc.



Je pod vežou nezvestný priateľ, ktorého hľadá iný obyvateľ?



Gratulujeme! Úspešne ste dokončili svoju úlohu. Ako odmenu dostanete **1 zlatú mincu**. Ak chcete získať svoju zlatú mincu, otočte dokončenú kartu úlohy, aby ste videli zlatú mincu, a nechajte ju takto rubom nahor pred sebou, kým hra neskončí.

Obyvateľ, ktorý sa skrýval vo veži, teraz letí a zmení miesto. Presuňte práve odhalenú vežu – vrátane jej obyvateľa – na akékoľvek iné voľné miesto podľa vášho výberu.

Nie je pod vežou žiadny obyvateľ, ktorý potrebuje pomoc ani nezvestný priateľ?

V tom prípade jednoducho postavte vežu späť na obyvateľa a znovu ho skryte. Obyvateľ a veža zostávajú na tomto mieste a nebudete s nimi hýbať.

Tip: Ak obyvateľ stojí na mieste alebo je premiestnený na nové miesto, vymyslíte krátky príbeh o mieste a obyvateľovi! Vďaka tomu ho bude nabadúce oveľa jednoduchšie nájsť.

(Príklad: veža s rytierom je presunutá do jaskyne. Príbeh: rytier odvážne vstúpil do ponurej jaskyne!) Ešte zábavnejšie pre vás bude, keď spojíte hlavy dokopy a vymyslíte príbehy spoločne.

3. Dobratie nových cestovných kariet

Na konci svojho ťahu si potiahnite 2 nové cestovné karty alebo vymeňte 2 zo svojich cestovných kariet za nové. Nie je však povolené mať súčasne viac ako 10 cestovných kariet. Potom je na rade ďalší hráč.



Hra končí, keď jeden z vás má pred sebou **3 zlaté mince**.

Tento hráč je víťazom.



Koniec hry



„Máme tie správne hry pre každý vek!“

Naše veselo farebné hry nájdete v **zelenej**, **modrej**, **žltej** a **červenej**. Každá farba je určená pre iný vek. Rozdeľujeme ich takto:



3+

3+ Hry pre najmenších



4+

4+ Pravidlá sú zábava



5+

5+ To si už zahrám aj sám



6+

6+ Budú baviť aj rodičov

LOGISTM

Autor: Marco Teubner · Ilustrácie: Anne Pätzke
Výroba & Dizajn: Mühlenkind Kreativagentur · Slovenský preklad: PM
© 2019 Pegasus Spiele GmbH, Am Strassbach 3, 61169 Friedberg, Germany, www.pegasus.de
All rights reserved. Reprinting and publishing of game rules, game components, or illustrations without the license holder's prior permission is prohibited.

Playing is Passion!
www.pegasus-web.com



/pegasusspiele



Pegasus Spiele