

Zachráňme rozprávky

OBSAH HRY:

- 1 hrací plán v spodnej časti škatule
- 24 rozprávkových dielikov + 1 prázdny dielik
- 22 dielikov lúky
- 1 štvordielna cestička
- 1 dvojdielny strom jabloň
- 12 strán rozprávkovej knihy a 2 strany obalu knihy
- 1 šnúrka
- 4 figúrky detí a 1 figúrka kráľa

PRÍBEH:

Kedysi dávno ľudia opatrovali svoje rozprávky ako vzácny poklad. Avšak jedného dňa sa jeden zlý kráľ úskokom dostal do kráľovstva a ukradol všetky rozprávkové knihy. Všetky ich spálil, len jednu jedinou roztrhal. Každú stránku roztrhol na dve polovice a útržky knihy rozhádzal po záhrade. Vďaka tomuto zlému činu ľudia pomaly zabúdali na rozprávky a celé kráľovstvo prepadalo pochmúrnej atmosfére. Jedného dňa, zatiaľ čo sa kráľ prechádzal okolo zámku, skupinka odvážnych detí vyliezla na jabloň a preliezla do zámockej záhrady. Deti sa rozhodli, že spoločnými silami nájdu všetky stránky poslednej rozprávkovej knihy a tak zachránia celé kráľovstvo. Ale stihnú to skôr ako sa vráti kráľ z prechádzky?

PRÍPRAVA HRY:



1. Položte spodok škatule s hracou doskou do stredu stola a cestičku uložte okolo škatule. Dôležité: políčko s korunou musí byť umiestnené pred záhradnou bránou na škatuli.

2. Jablň položte na roh škatule presne diagonálne oproti záhradnej bráne.
3. Poriadne zamiešajte všetky rozprávkové dieliky a uložte ich na hrací plán lícom nahor. Prázdny dielik položte do rohu s jabloňou. (Tento dielik nemá žiadnu funkciu v hre.)
4. Teraz poukladajte všetky dieliky lúky na rozprávkové dieliky **sivou** stranou nahor. Potom otočte dielik lúky pri jablňi **zelenou** stranou nahor. Keď ste všetko uložili, tri rozprávkové dieliky ostanú odokryté. 2 dieliky tej istej strany by však nemali ostať odokryté.
5. Stránky knihy a šnúрку položte vedľa hracej dosky.
6. Figúrku kráľa položte na políčko s korunou.
7. Každý hráč si vyberie figúrku a umiestni ju na zelený dielik lúky pri jablňi.

Aby ste túto hru vyhrali, musíte spoločnými silami nájsť všetky stránky knihy a ujsť zo záhrady skôr ako sa kráľ vráti z prechádzky.

PRIEBEH HRY:

Hráči sa striedajú v ťahoch v smere hodinových ručičiek. Hru začína hráč, ktorý bol naposledy v záhrade. Vo svojom ťahu posunie dieliky lúky a snaží sa nájsť dve polovice stránky knihy, ktoré patria k sebe. Dieliky môžete posunúť **raz alebo dvakrát**.

Posuňte dopredu 1 alebo niekoľko dielikov v rade až kým nenarazíte do iného dieliku alebo do okraja škatule, alebo nenájdete 2 rozprávkové dieliky, ktoré patria k sebe. Môžete posúvať zelené a/alebo sivé dieliky. Ak na dieliku lúky, ktorý posúvate stojí figúrka, posuniete dielik aj s figúrkou. Toto vie niekedy pomôcť, ak sa chcete posunúť vpred. Ak pri prvom posune **nenájdete správne rozprávkové dieliky**, môžete sa posunúť druhýkrát.



Našli ste 2 polovice strany, ktoré patria k sebe?



Ak sa vám prvým alebo druhým pokusom podarilo nájsť 2 polovice strany, ktoré patria k sebe, znamená to, že ste našli 1 stranu z rozprávkovej knihy. Váš ťah končí, ale ešte musíte vykonať nasledovné akcie:

1. Vyberte konkrétnu stranu rozprávkovej knihy z balíčka stránok.
2. Otočte 2 rozprávkové dieliky, ktoré ste našli lícom nadol, tak aby boli otočené prázdnu stranou navrch.
3. Potom otočte 1 **sivý** dielik lúky na **zelenú** stranu.



4. Svoju figúrku posuňte dopredu na susedný zelený dielik lúky. Nemôžete sa hýbať diagonálne. Môžete sa pohnúť len na vedľajší zelený dielik lúky.

Tip: skúste sa hýbať smerom k záhradnej bráne.

Teraz je na ťahu ďalší hráč.

Nepodarilo sa vám nájsť správne časti stránky z rozprávkovej knihy?

V tomto prípade váš ťah končí po druhom neúspešnom pokuse a môžete pohnúť svojou figúrkou o jedno políčko dopredu, ak je to možné. Takisto ale musíte pohnúť figúrkou kráľa o jedno políčko dopredu v smere hodinových ručičiek. Toto platí len vtedy, ak hráči už našli aspoň 1 stranu z rozprávkovej knihy. Ak hráči nenašli ani jednu stranu, figúrka kráľa sa nepohne z miesta.

Teraz je na ťahu ďalší hráč.



KONIEC HRY:

Sú 2 spôsoby konca hry:

1. Zachránili sme rozprávky!

Keď je zachránená dvanásta stránka z knihy, zámocká záhrada zrazu krásne zakvitne. Otočte všetky zvyšné sivé dieliky zelenou stranou nahor. Rýchlo posuňte svoje figúrky k záhradnej bráne, aby ste ušli zo záhrady a predbehli kráľa. Vo svojom ťahu môžete spraviť dva posuny a figúrkou sa pohnúť na susedný zelený dielik. Kráľ sa pohne o 1 políčko. Keď sa figúrka dostane na zelený dielik pri záhradnej bráne, môže odísť zo záhrady. Ak sa podarí dostať všetkým figúrkam k záhradnej bráne skôr ako sa vráti kráľ, zachránili ste rozprávky a vyhrali hru! Teraz môžete zviazať všetky stránky rozprávkovej knihy pomocou šnúrky.

2. Kráľ sa vrátil k záhradnej bráne

Ak sa kráľ vráti z prechádzky a dostane sa späť na políčko s korunou skôr ako vaše figúrky opustili záhradu, hru prehrávate a kráľ je víťazom.

VARIANT:

Ak chcete ešte vzrušujúcejšiu hru, môžete figúrkou kráľa hýbať hneď od začiatku hry. To znamená, že kráľ nebude čakať kým nájdete prvú stranu z rozprávkovej knihy. Namiesto toho sa kráľ pohne o 1 políčko vždy, ak nikto z hráčov nenašiel 2 správne polovice stránky.

O autorovi:

Kai Haferkamp sa narodil v Oldenburgu v roku 1967. Hoci je vyštudovaným právnikom, od detstva mal rád hry a táto vášeň ho neprešla ani v dospelosti. Rád vkladá literárne prvky do detských hier a pre hru „Zachráňme rozprávky“ napísal dokonca aj vlastný rozprávkový príbeh. Za posledných 20 rokov vydal celkovo 150 hier a niekoľko detských kníh. Pre Kaia Haferkampa je veľmi dôležité, aby v detskej hre bolo kúsok „čarovna“, ktoré nadchne deti.