

Malí dračí rytieri

Prekonaj dračiu stenu a získaj dračiu korist'!

rytierska ukladacia hra pre 2 až 4 hráčov od 5 rokov

Prefikáný drak Nils miluje bohatstvo. Nedokáže sa ubrániť pokušeniu, keď vidí blýskajúce sa zlato a jagajúce drahokamy. Ani sa nenazdáš a drahocenný poklad je preč. Drak Nils s ním rýchlosťou blesku odletí na vrchol Dračej steny. Ale rytieri sú tiež rýchli a nedovolia drakovi z Dračej steny tak rýchlo uniknúť. Pod dračou stenou sa snažia vytvoriť z hromady rôznych vecí akýsi rebrík, pomocou ktorého sa chcú dostať hore a získať ukoristené bohatstvo. Ale musia byť opatrní! Drak sa len tak ľahko nevzdá. Hádzaním kameňov sa snaží odstrašiť každého, kto sa k nemu priblíži. Pomôžeš rytierom postaviť rebrík? Kto bude prvý?

Herný materiál:

1 hracia doska (Dračia stena)

50 predmetov v piatich farbách

(10x žltá, 10x červená, 10x zelená, 10x modrá, 10x hnedá)

4 dračí rytieri

1 sivý drevený žetón (kameň)

1 kocka s farbami

Príprava hry:

Hraciu dosku rozložte na stôl do stredu tak, aby na ňu všetci dočiahli. Hracia doska reprezentuje Dračiu stenu. Sadnite si tak, aby každý hráč sedel z jednej strany a dočiahol na dosku. Každý hráč si vyberie jedného rytiera a položí si ho pred seba. Kocku a sivý žetón (kameň) položte vedľa hracej dosky. Predmety rozdeľte podľa farby a položte ich vedľa Dračej steny tak, aby na nich všetci dočiahli – to tvorí spoločnú zásobu predmetov. Tieto predmety slúžia na to, aby ste z nich vytvorili rebrík.

Cieľ hry:

Šikovne uložte predmety na seba tak, aby váš rytier nakukol obidvomi očami cez stenu. To vystraší draka Nilsa. Prvý hráč, ktorému sa to podarí, vyhráva a získava celý ukradnutý poklad.

Priebeh hry:

Hru začína najmladší hráč. Potom pokračujete v smere hodín. Hráč, ktorý je na ťahu hodí kockou. Podľa toho aká farba na kocke padne berie si predmet v takej farbe podľa vlastného výberu. A začína stavať rebrík. Ak je predmet umiestnený, hráč ho už nemôže premiestniť.

Poznámka

Počas celej hry môžete budovať svoj rytiersky rebrík len na svojej polovici. Nemôžete opierať svoj predmet o stredový stĺpec, predmety nesmiete vymieňať, ani premiešavať.

Ak hodíte na kocke farbu, ktorá sa už minula, môžete si zobrať predmet v akejkoľvek farbe, ktorá ešte ostala.

Pozor, šmýka sa!

Ak sa počas hry stane, že sa predmety v rebríku začnú šmýkať a nakoniec spadnú, musíte vrátiť všetky spadnuté predmety do spoločnej zásoby vedľa hracej dosky. Ak sa predmety nezrútia, ale sa len oprú o stred, máte šťastie a môžete pokračovať v stavaní.

Poznámka:

Ďalšie predmety sa nesmú opierať o stred!

Pozor, padajú kamene!

Ak hodíte na kocke sivú, drak Nils hádže kameň (sivý žetón). Hráč, ktorý sedí oproti zoberie sivý žetón a umiestni ho na ľubovoľné miesto na vašej strane steny a nechá ho spadnúť.

Poznámka:

Hráč, ktorý púšťa kameň sa nesmie pozrieť na vašu stranu steny. Kameň púšťa naslepo.

Ak máte šťastie, všetky vaše predmety ostanú neporušené a nič sa nemení. Ak nemáte šťastie, niektoré vaše predmety, alebo dokonca aj všetky, ktoré skončia na stole sa musia vrátiť do zásoby. Ak tam niektoré predmety ostanú, pokračujete v budovaní rebríka, ale pozor, v prípade, že niektoré sa opierajú o stred nesmie sa ďalší priložený predmet opierať o stred!

Nápoveda:

Ak hodíte sivú na začiatku hry, keď ešte nemáte uložené žiadne predmety, kameň nehádzete, ale namiesto toho si beriete predmet ľubovoľnej farby.

Koniec hry:

Pokiaľ si myslíte, že váš rebrík je taký vysoký, že rytier bude schopný nakuknúť obidvoma očami cez stenu, položte ho na najvrchnejší predmet svojho rebríka a počítajte do 5. Ale nezabúdajte, že nesmiete svojho rytiera opierať o stred!

Ak sa váš rytier udrží na vrchole a vidí hráča sediaceho oproti, vyhrali ste hru. Váš malý dračí rytier bol schopný vystrašiť draka a získal ulúpený poklad.

Ak váš rytier nie je schopný vidieť druhého hráča oboma očami, dajte ho dole a pokračujete v stavaní. Ak sa zvalia niektoré predmety, alebo dokonca všetky, musíte ich vrátiť do spoločnej zásoby a hra pokračuje ďalej.

Hra v troch hráčoch:

Pri hre v troch hráčoch, hráč, ktorý je sám na jednej strane Dračej steny púšťa sivý žetón jednému alebo druhému hráčovi na druhej strane v prípade, že niektorý hodí sivú farbu na kocke. Taktiež kontroluje, či ich rytieri vidia obidvomi očami na druhú stranu.