

MAGIC
MAZE
kids



4 obojstranné hracie plány (A, B, C, D)



1 presýpacie hodiny



26 kariet misií



1 žetón času



1 karta kráľa



1 prehľadová karta



4 žetóny hrdinov (princ, princezná, čarodejníca, rytier)



6 žetónov bájných tvorov (2 x grif, 2 x jednorožec, 1 x drak, 1 x minotaurus)



4 akčné dieliky (jedna šípka v každom smere)



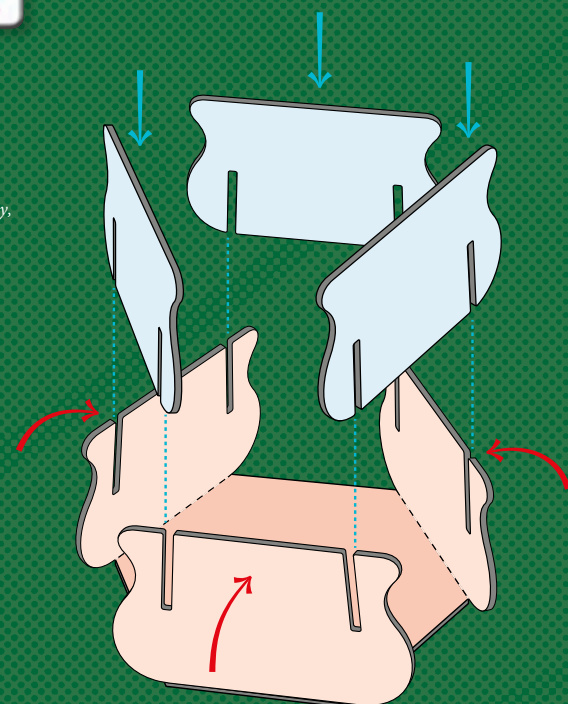
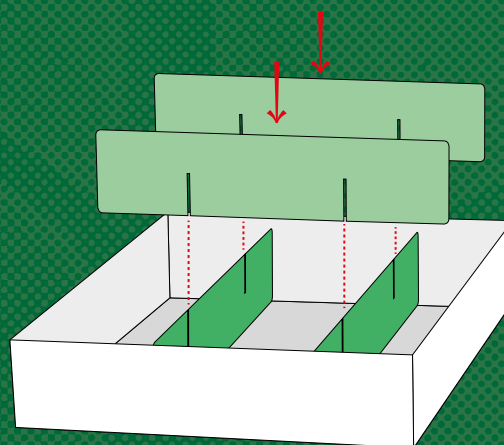
1 kotlík

viď nižšie ako zložiť jednotlivé časti



52 žetónov prísad:

(8 z každej – pavučina, fénixove pierka, netopierie bobky, huby, orchidey; 4 z každej – čierny kameň, hadí jed, štvorlístiky)



Zlož veľkú časť (tmavou stranou dovnútra).
Nasuň tri malé časti (tmavou stranou dovnútra) na veľkú časť.



Kráľ pri svojich experimentoch na výrobu zlata premenil nechtiac sám seba na žabu. Teraz musia princ s princeznou za pomoci rytiera a čarodejnice uvariť čarovný nápoj, ktorý premení kráľa späť do jeho levej podoby.

PRÍPRAVA HRY

Magic Maze kids je **kooperatívna** hra, v ktorej musíte spolupracovať, aby ste spoločne dosiahli vytýčený cieľ. Všetci spolu buď vyhráte alebo prehráte.

V tejto hre nemajú hráči konkrétnu postavu. Namiesto toho, každý hráč môže hýbať **ktoroukoľvek postavou kedykoľvek v priebehu hry**, ale iba tým smerom, ktorý mu naznačuje šípka na akčnom dieliku, ktorý je pred ním. To znamená, že musíte neustále spolupracovať, aby ste dostali postavy tam, kde ich potrebujete. Môžete komunikovať koľko chcete v priebehu hry, ale nesmiete vykonať akciu iného hráča.

Vyberte si hrací plán pre danú náučnú hru alebo herný variant, ktorý chcete zahrať a umiestnite ho do stredu hracej plochy. Na prvú hru odporúčame použiť zadnú stranu plánu A.

Zložte kotlík a položte ho vedľa plánu.

Uložte všetky prísady na dosah vedľa hracieho plánu. Môžete ich roztriediť podľa typu.

AK HRÁTE HRU 4, každý hráč dostane 1 akčný dielik.

AK HRÁTE HRU 3, jeden hráč dostane 2 akčné dieliky a ostatní 1.

AK HRÁTE HRU 2, každý hráč dostane 2 akčné dieliky.

Všimnite si, že ak máte 2 akčné dieliky, šípky na nich mieria vždy **opačným smerom**.



Položte svoj akčný dielik pred seba tak, aby bol počas celej hry dobre viditeľný pre ostatných hráčov a aby šípka ukazujúca sever bola otočená rovnako ako šípka na hernom pláne.

Teraz si pozrite prípravu hry pre konkrétnu náučnú hru alebo variant hry, ktorý ste si vybrali.



NÁUČNÁ HRA 1

Princ ide hľadať hubu do čarovného nápoja.

PRÍPRAVA



Položte princa na jeho štartovacie políčko.

MISIA



Princ musí odtrhnúť hubu.

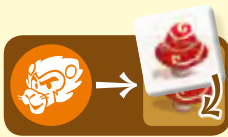
NOVÉ PRAVIDLO POHYB HRDINAMI

Ktorýkoľvek hráč môže pohnúť princom kedykoľvek počas hry, ale len v smere daného hráča (podľa akčného dieliky).

V tejto hre sa nestriedate v ťahoch. Jednoducho pohnete princom vo svojom smere vždy, keď si myslíte, že je to vhodné. V ďalších hrách budete takto pohybovať ďalšími tromi hrdinami (princeznou, čarodejnicou a rytierom).

NOVÉ PRAVIDLO ZÍSKANIE SUROVINY

Aby ste získali potrebnú surovinu, musíte pohybovať hrdinom tak, aby sa k surovine dostal. Keď je hrdina na mieste so surovinou, vezmite zo zásoby vedľa plánu žetón danej suroviny a položte ho na misiú ako je na obrázku



Misia

TERAZ STE PRIPRAVENÍ
NA NÁUČNÚ HRU 1.



NÁUČNÁ HRA 2

Princezná má za úlohu nájsť orchideu do čarovného nápoja... ale niekedy existuje viac než len jedna cesta.

PRÍPRAVA

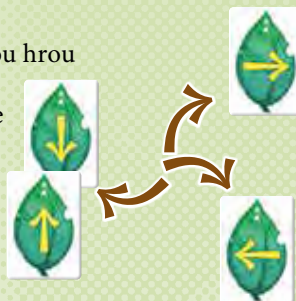
Položte princeznú na jej štartovacie políčko.

MISIA



Princezná musí nájsť orchideu.

Poznámka: Pred každou novou hrou si môžete nanovo rozdať akčné dieliky. Nezabudnite, že ak máte 2 akčné dieliky, šípky musia smerovať presne opačne.



NÁUČNÁ HRA 3

Princ s princeznou musia prejsť okolo seba, ak sa chcú dostať k svojim predmetom.

PRÍPRAVA

Položte princa a princeznú na ich štartovacie políčka.

MISIA

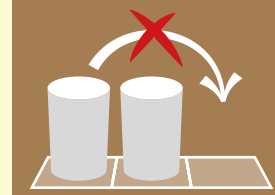


Princ musí získať pavučinu.

Princezná musí získať fénixove pierko.

NOVÉ PRAVIDLO HRDINOVIA SA NAVZÁJOM BLOKUJÚ

Hrdina nemôže stáť na políčku s iným hrdinom. Hrdina nemôže prejsť cez políčko, na ktorom stojí iný hrdina.



Keď sa vám podarilo prejsť všetky tri náučné hry, vezmite získané suroviny a vhodte ich do kotlíka.



Teraz ste pripravení na kompletnú hru na pláne A.

KOMPLETNÁ HRA PLÁN A

*Princ a princezná musia
získať niekoľko surovín
do čarovného nápoja, aby
vyliečili kráľa.*

PRÍPRAVA

- Položte princa a princeznú na ich štartovacie políčka.
- Položte kartu kráľa so stranou žaby vedľa hracieho plánu. Náhodne vyberte 3 karty misií s písmenom **A** na zadnej strane. Zamiešajte ich a položte lícom nahor na kartu kráľa.



NOVÉ PRAVIDLO

PRE KARTY MISÍ PRE KOMPLETNÚ HRU

Keď hráte kompletnú hru, viditeľná karta misií vám vždy určí, čo máte urobiť, podobne ako v náučných hrách.

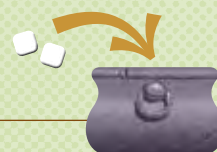
*Splňte misie na karte jednu po druhej, od najvrchnejšej až po spodnú. Keď získate surovinu, položte ju na **kartu misie**.*

Keď sa vám podarí splniť všetky misie na karte, vložte všetky získané suroviny do kotlíka a kartu misie vráťte do škatule.

*Ak sa odhalí **nová karta misií**, čakajú na vás ďalšie misie.*

*Ak sa odhalí **karta kráľa**, čarovný nápoj je hotový. Zamiešajte a vylejte nápoj na žabu. Potom otočte kartu a odhaľte vyliečeného kráľa. Vyhrali ste hru!*

POZNÁMKA: Ak hráč dostane misiú, že má získať surovinu a hrdina na nej práve stojí, má jednoducho šťastný deň a môže si ju ihneď zobrať a splniť misiú.



*S hracím plánom A môžete hrať toľkokrát
koľko len chcete.
Ak chcete spoznať ešte viac pravidiel,
prejdite na náučné hry na ďalšej
strane. Pripraví vás na hrací plán B.*

B.



NÁUČNÁ HRA 4
*Princezná potrebuje
 získať netopierie bobky...
 ale v ceste jej stojí grif.*



NÁUČNÁ HRA 5
*Princ potrebuje získať hadí jed,
 ale sám na hada nestačí. Pomoc
 hľadá u čarodejnice, ktorá
 môže hada zhypnotizovať.*



NÁUČNÁ HRA 6
*Princezná musí získať čierny
 kameň do čarovného nápoja,
 ale je pre ňu priťažký. Pomoc
 hľadá u rytiera.*

PRÍPRAVA



Položte princeznú a grifa na
 ich štartovacie políčka.

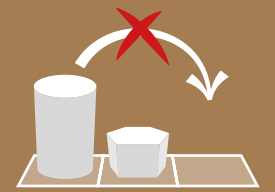
MISIA



Princezná musí získať
 netopierie bobky.

NOVÉ PRAVIDLO BÁJNY TVOR V CESTE

Hrdina sa nemôže pohnúť na
 políčko s bájnym tvorom, ani
 cez neho prejsť. Bájneho
 tvora musíte pohnúť tak, aby
 nezavadzal. Bájnym tvorom
 hýbete rovnako ako hrdinom,
 ale nikdy
 nesmie vyjsť za svoju zónu (farebné políčka).



PRÍPRAVA

Položte princa a čarodejnicu na ich štartovacie políčka.

MISIA



Princ a čarodejnica sa musia
 stretnúť, aby získali hadí jed.

NOVÉ PRAVIDLO STRETNUTIE HRDINOV

Toto je nový druh misie:
 dvaja hrdinovia sa musia
 stretnúť, aby získali
 surovinu. Hrdinovia sa
 stretnú vtedy, ak stoja na
 susedných políčkach
 kdekoľvek na pláne. Keď surovinu získajú
 položte jej žetón na kartu misie.



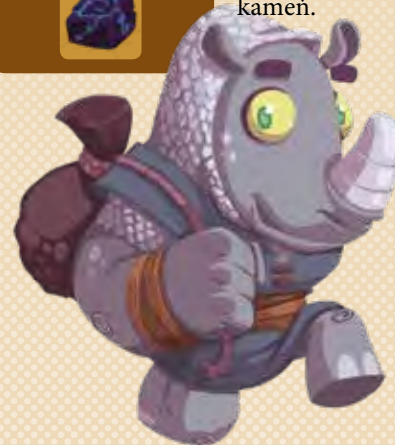
PRÍPRAVA

Položte princeznú, rytiera, jednorožca a draka na
 štartovacie políčka.

MISIA



Princezná a rytier sa musia
 stretnúť, aby odniesli čierny
 kameň.



Keď ste úspešne zvládli aj náučnú hru 6, vezmite
 všetky získané suroviny a vložte ich do kotlíka.



Teraz ste pripravení na kompletnú hru na pláne B.

KOMPLETNÁ HRA PLÁN B

*Kráľ má znova problémy.
Potrebuje získať suroviny do
čarovného nápoja, ale bájne
tvory mu stoja v ceste.
Našťastie mu slúbili pomoc
čarodejnica a rytier.*



PRÍPRAVA

- Položte 4 hrdinov na ktorékoľvek 4 prázdne políčka.
- Položte grifa, draka a jednorožca na ich štartovacie políčka.
- Položte kartu kráľa so stranou žaby vedľa hracieho plánu.
- Náhodne vyberte 3 karty misií s **A B C** na zadnej strane. Zamiešajte ich a položte lícom nahor na kartu kráľa.

NOVÉ PRAVIDLO

ROZLIČNÉ KARTY MISÍ

Odteraz budú už karty misií obsahovať obidva typy misií („získanie“ a „stretnutie“) týkajúce sa všetkých hrdinov.

POZNÁMKA: Štvorlístok pre šťastie

Štvorlístok pre šťastie je surovina, ktorú môžete nájsť s kartou misie „stretnutie“.
Dvaja hrdinovia sa podelia o šťastie, aby ju našli!



S hracím plánom B môžete hrať toľkokrát
koľko len chcete.

Ak chcete spoznať ešte viac pravidiel,
prejdite na náučné hry na ďalšej strane.
Pripravia vás na hrací plán C.



NÁUČNÁ HRA 7

Princ vie preskakovať bájne tvory vďaka svojej vrtkosti.

PRÍPRAVA

Položte princa a grifa na ich štartovacie políčka.

MISIA



Princ musí nájsť orchideu.

NOVÉ PRAVIDLO

PRINCE PRESKAKUJE BÁJNE TVORY

Princ sa vie hýbať aj cez bájne tvory, ale môže prejsť len cez jedného takého tvora a políčko tesne za ním musí byť voľné.

Princ sa hýbe v smere šípky na akčnom dieliku hráča a rovnakým smerom aj tvora preskočí. Princ nemôže preskočiť iného hrdinu.



NÁUČNÁ HRA 8

Rytier pozná skratky v lese.

PRÍPRAVA

Položte rytiera a draka na ich štartovacie políčka.

MISIA



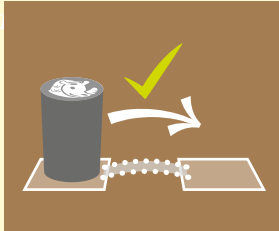
Rytier musí získať pavučinu.

NOVÉ PRAVIDLO

RYTIER CHODÍ TAJNÝMI CESTAMI

Na pláne sú sivé lesné cestičky, ktoré spájajú vzdialené miesta. Rytier ich môže používať, ale vždy sa môže pohnúť len jednou takou cestou.

Na pohyb rytiera cez skratku použite správny smer šípky na akčnom dieliku hráča.



NÁUČNÁ HRA 9

Čarodejníca pozná tajný portál, cez ktorý sa môže presúvať na vzdialené miesta.

PRÍPRAVA

Položte čarodejnicu a jednorožca na ich štartovacie políčka.

MISIA



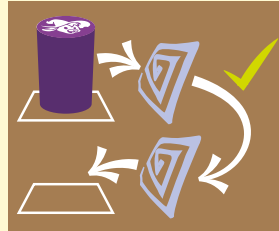
Čarodejníca musí získať fénixove pierko.

NOVÉ PRAVIDLO

ČARODEJNICA MÔŽE POUŽÍVAŤ PORTÁLY

Na kraji plánu sú portály, ktoré spájajú dve veľmi vzdialené miesta.

Čarodejníca sa môže pohybovať cez tieto portály na prepojené miesta. Na pohyb cez portál stačí použiť správny smer šípky na akčnom dieliku hráča.



Zadná strana plánu C



NÁUČNÁ HRA 10
*Minotaurus stráži most...
ale princezná je dobrý
plavec.*

PRÍPRAVA

Položte princeznú a minotaura na ich
štartovacie políčka.



MISIA



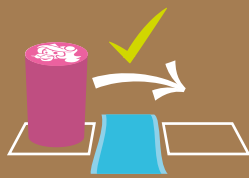
Princezná musí nájsť
netopierie bobky.

NOVÉ PRAVIDLO

PRINCEZNÁ VIE PLÁVAŤ

Princezná sa vie pohnúť
(preplávať) jedným smerom
z jedného brehu rieky na
druhý. Na pohyb

stačí použiť správnu šípku
na akčnom dieliku hráča.



Ak ste prešli aj túto hru 10, vezmite všetky
získané suroviny a vložte ich do kotlíka.



Teraz ste pripravení na pravidlá na
kompletnú hru na pláne C.

KOMPLETNÁ HRA PLÁN C

*Kráľ sa znova premenil pri
svojich experimentoch na žabu.
Ktovie, či sa niekedy poučí... A
ešte k tomu je všade oveľa viac
bájných tvorov, ktoré blokujú
cesty. Takže hrdinovia musia
veľmi dobre využiť svoje nové
schopnosti.*

Poznámka: Väčšia výzva

Ak chcete náročnejšiu hru, položte na kartu kráľa viac kariet. Hra bude nielen náročnejšia, ale aj dlhšia.

PRÍPRAVA

- Položte všetkých 4 hrdinov na 4 ľubovoľné prázdne políčka.
- Položte grifa, draka, 2 jednorožcov a minotaura na ich
políčka.
- Položte kartu kráľa so stranou žaby navrchu vedľa hracieho plánu.
- Náhodne vyberte 3 karty misií s **A B C** na zadnej strane, zamiešajte ich a
položte lícom nahor na kartu kráľa.



NOVÉ PRAVIDLO

POUŽITE ŠPECIÁLNE SCHOPNOSTI HRDINOV

Špeciálne schopnosti hrdinov, s ktorými ste sa oboznámili v predchádzajúcich úvodných hrách, môžete kedykoľvek používať.

NOVÉ PRAVIDLO

SPLŇTE MISIE V ĽUBOVOĽNOM PORADÍ

Odteraz môžete plniť misie na kartách v ľubovoľnom poradí. Nezabudnite na splnenú misiu položiť žetón suroviny (nie rovno do
kotlíka), aby ste nezabudli, ktorú misiu ste už splnili.

NOVÉ PRAVIDLO

POHYB MINOTAURA

Hráč so správnou šípkou na svojom akčnom dieliku môže pohnúť minotaura z jedného mosta na druhý. Stačí len použiť správny
smer na pohyb, ktorý posunie minotaura pozdĺž rieky k druhému mostu..

NOVÉ PRAVIDLO

POHYB JEDNOROŽCOV

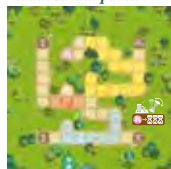
Ako aj ostatné postavy, ani jednorožce nemôžu byť spolu na jednom políčku a nemôžu ani cez seba prejsť.

S hracím plánom C môžete hrať
tolkokrát koľko len chcete.

Ak chcete spoznať ešte viac pravidiel,
prejdite na náučnú hru na ďalšej strane.

Pripraví vás na hrací plán D.

Zadná strana plánu D



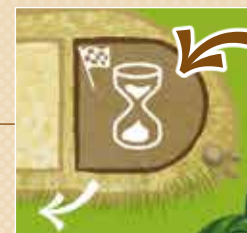
NÁUČNÁ HRA 11

Ostáva už len málo času.

Ak sa presype všetok piesok, kráľ už ostane navždy žabou!

PRÍPRAVA

- Položte princeznú, grifa, draka a 2 jednorožcov na ich štartovacie políčka.
- Položte presýpacie hodiny vedľa hracieho plánu a žetón času na políčko času s vlajkou v pravom dolnom rohu na pláne.
- Počkajte, kým sa presype všetok piesok v hodinách.
- Keď sú všetci pripravení na hru, otočte presýpacie hodiny a začnite hrať.



NOVÉ PRAVIDLO

OTOČTE PRESÝPACIE HODINY

Aby ste otočili presýpacie hodiny, musíte spoločnými silami dostať hrdinu na políčko času. Potom otočte presýpacie hodiny a žetón času posuňte na najbližšie políčko času na pláne. Urobte tak skôr, než sa presype všetok piesok v hodinách.



MISIA



Tentokrát nebudete získavať žiadne suroviny. Musíte 3 x otočiť presýpacie hodiny, aby ste dostali žetón času na políčko času s dvomi vlajkami.



Otočte presýpacie hodiny na začiatku hry a dbajte o to, aby sa piesok nikdy celkom nepresypal. Ak sa to stane a všetok piesok sa presype, začnite túto úvodnú hru 11 odznova.



Ak ste úspešne zvládli aj náučnú hru 11, poznáte všetky pravidlá a môžete sa pustiť do pravidiel na kompletnú hru na pláne D.

KOMPLETNÁ HRA PLÁN D

*Musíte čo najrýchlejšie
vyrobiť čarovný nápoj a
premeniť kráľa do jeho
vlastnej podoby.*

PRÍPRAVA

- Položte 4 hrdinov na 4 ľubovoľné prázdne políčka.
- Položte 2 grifov, draka, 2 jednorožcov a minotaura na ich štartovacie políčka.
- Položte žetón času na políčko času s vľajkou (v pravom dolnom rohu na pláne).
- Položte kartu kráľa so stranou žaby navrchu vedľa plánu.
- Náhodne vyberte 3 karty misií s **A B C** na zadnej strane. Zamiešajte ich a položte lícom nahor na kartu kráľa.
- Otočte presýpacie hodiny hneď ako pripravíte karty misií.)

NOVÉ PRAVIDLO OVLÁDAJTE ČAS

Zatiaľ čo sa snažíte plniť jednotlivé misie na kartách, musíte po očku sledovať čas a dávať pozor, aby sa piesok nikdy celkom nepresypal. Ak sa tak stane, nič nie je stratené, ale čaká vás postih.

Aby ste otočili presýpacie hodiny, musíte spoločnými silami dostať niektorého hrdinu na políčko so žetónom času. Potom žetón presuňte na najbližšie políčko času v smere hodinových ručičiek, otočte presýpacie hodiny a pokračujte v hre.

Ak sa nestihnute dostať s hrdinom k žetónu času včas a piesok v hodinách sa celkom presype, odstráňte všetky žetóny získaných surovín z karty misie, odhodte ju a (zo škatule) vyberte novú kartu misie. Potom posuňte žetón času a pokračujte v hre.

Poznámka: Presýpacie hodiny nemusíte otočiť 3 x ako v náučnej hre. Otáčaním sa snažíte zabrániť tomu, aby sa piesok celkom presypal. Vyhnete sa tak postihom.



Plán D je posledným plánom v hre, ale ak chcete viac výziev, pokračujte na ďalšej strane.

ADODATOČNÉ VÝZVY

Tieto špeciálne pravidlá môžete pridať do ktorejkoľvek hry, ak chcete zvýšiť náročnosť hrania. Môžete ich rôzne kombinovať.

VÝZVA #1

TICHO



Počas hry **nesmiete rozprávať**. Na začiatku hry a vždy, keď odhalíte novú kartu misie alebo otočíte presýpacie hodiny, sa môžete rozprávať tak dlho ako chcete (piesok v hodinách sa musí sypať).

Keď niekto pohne postavou, musíte znova zmlknúť. Ak vidíte, že niekto porušil pravidlo, môžete ho slovné napomenúť.

VÝZVA #2

ŽIADNA KOMUNIKÁCIA



Počas hry **nemáte dovolenú žiadnu komunikáciu**: nesmiete rozprávať, gestikulovať, ani ukazovať prstom na iných. Jediná možnosť komunikácie je uprene sa pozeráť na iného hráča, keď máte pocit, že by mal niečo urobiť.

Na začiatku hry a vždy, keď odhalíte novú kartu misie alebo otočíte presýpacie hodiny, sa môžete rozprávať tak dlho ako chcete (piesok v hodinách sa musí sypať). Keď niekto pohne postavou, musíte znova zmlknúť.

Ak vidíte, že niekto porušil pravidlo, môžete ho slovné napomenúť.

VÝZVA #3

ŽIADNE PLÁNOVANIE



Počas celej hry sa **nesmiete rozprávať a gestikulovať**, v prípade porušenia pravidla môžete zdvihnúť prst.

VÝZVA #4

VÝMENA AKČNÝCH DIELIKOV



Vždy keď splníte kartu misie, každý hráč posunie svoj akčný dielik hráčovi po ľavici.

VÝZVA #5

POZOR NA ČAS



Keď sa piesok v presýpacích hodinách celkom presype, prehráte hru (namiesto postihu).

VÝZVA #6

LIMITOVANÝ ČAS



Ak sa žetón času dostane na štartovacie políčko, prehráte hru. To znamená, že presýpacie hodiny môžete otočiť maximálne 3 krát, čo znamená, že hra potrvá najviac 20 minút.

VÝZVA #7

MENEJ ČASU

Ak sa žetón času dostane na štartovacie políčko, prehráte hru.

Ak na začiatku hry položíte žetón času na niektoré iné políčko času, vaša hra môže trvať 15, 10 alebo aj 5 minút namiesto 20. A to je už skutočná výzva!



Kasper Lapp DESIGNER

Gyom ARTIST

Marie Ooms GRAPHIC DESIGNER

Didier Delhez PROJECT MANAGER

Nathan Morse TRANSLATOR

Sit Down! rue de Labie 39, 5310 Leuze, Belgium

info@sitdown-games.com

www.sitdown-games.com

The author would like to thank all the children and adults who have patiently tested this game (too many to mention by name) and Laetitia Di Sciascio and Nathan Morse for improving the rulebook. The publisher would like to thank Jeux de Nim.

A game from Sit Down! published by Megalopole. ©Megalopole (2018). All rights reserved. • This game can only be used for private recreational purposes. • **WARNING:** not suitable for children under 3 years of age. This game contains small parts which can be ingested or inhaled. Retain this information. • Visuals are non-binding. Shapes and colours may change. • Any reproduction of this game, in whole or in part, in any medium, physical or electronic, is strictly forbidden without written permission from Megalopole.