

Haba_2011721003 Rachotiví rytieri

Dve rytierske hry pre 2 – 4 dračích pomocníkov.

Autori hry: Benjamin a Günter Burkhardt

Ilustrácie: Thies Schwarz

Vývoj hry: Christiane Hüpper

Dĺžka hry: cca 10 – 15 min./1 hra

Na Dračom hrade panuje vzrušenie! Vracia sa Veľký dračí súboj! Dračí rytier pozval všetkých na turnaj a nikto si nechce nechať ujst túto najväčšiu udalosť roka. Všetci rytieri sa v dobrej nálade tiesnia v hradných vežiach a čakajú, až sa otvoria tajné dvere. Keď konečne príde čas, všetci sa s krikom a smiechom vyrútia na hradné nádvorie – a dúfajú, že nespadnú do vodných dier!

Kto sa úspešne prederie davom a nazbiera najviac mincí, víťazí.

Obsah hry:



1 hradné nádvorie
(= spodná časť škatule)



4 priehradky



1 herná doska



1 vodná plocha



4 súbory tipovacích kariet
(v 5 rôznych farbách)



1 veľká hlavná veža



2 malé vonkajšie veže



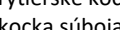
1 zhromaždisko
rytierov



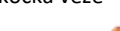
1 dračí rytier



2 rytierske kocky



1 kocka súboja



1 kocka veže



32 rytierov
(v 4 farbách)



3 tajné dvere



6 zaisťovacích
krúžkov (3 slúžia
ako náhradné)



3 strechy



1 prevodná doštička



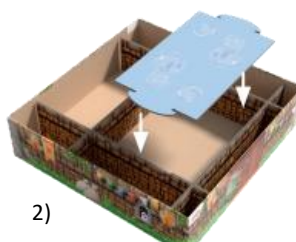
48 mincí (10 zlatých, 38 medených)

Pred prvou hrou

Opatrne vytlačte kartónové herné dieliky z kartónovej dosky. Zostávajúce kartónové rámy z bezpečnostných dôvodov zlikvidujte. Pri hre ich nebudete potrebovať.

Najprv zostavte hradné nádvorie!

1. Zostavte priehradky podľa obrázka a vytvorenú mriežku vložte na dno škatule. Dajte pozor na symboly na priehradkách a na dne škatule! (viď obr.)
2. Umiestnite vodnú plochu na mriežku podľa obrázka a na ňu položte hernú dosku. Hradné nádvorie je pripravené!



Zostavte veže!

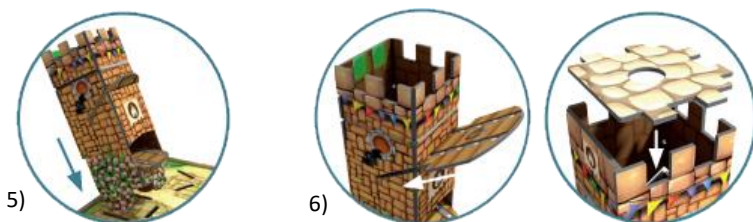
3. Zložte veže podľa obrázka.
4. Nasuňte na vežu 1 silikónový krúžok tak, aby zapadol do zárezov.



Dôležité: Mriežku a veže so silikónovým krúžkom stačí zostaviť iba raz. Po skončení hry zostane všetko zostavené. Stačí odstrániť tajné dvere a strechu z veže a všetko uložiť do škatule spolu s ostatným herným materiálom.

Umiestnite veže!

5. Vložte veže do otvorov na hradnom nádvorí podľa obrázku.
6. Vložte tajné dvere do otvoru a nasadte strechu na cimburie.



Hra 1: Rachotiví rytieri

Vzrušujúca hra pre 2 až 4 dračích rytierov od 4 rokov.

Pred začiatkom hry

Na túto hru budete potrebovať nasledujúci herný materiál: nádvorie hradu, hnedú hlavnú vežu (s tajnými dverami a strechou), 8 rytierov rovnakej farby na jedného hráča, 1 zelenú kocku súboja, 8 zlatých mincí, zhromaždisko rytierov.

Zostávajúci herný materiál dajte na bok do veka škatule. Budete ho potrebovať až pri hre **Veľký dračí súboj**.

Zostavené **hradné nádvorie** položte pred seba a do výrezov uprostred vložte hnedú **hlavnú vežu**. Každý hráč si vyberie **farbu rytiera** a vezme si **8 rytierov tejto farby**. Vedľa hradného nádvorja umiestnite **zhromaždisko rytierov**. Pripravte si **zelenú kocku** súboja a spoločnú zásobu **8 zlatých mincí**.

Priebeh hry

Hrá sa striedavo, v smere hodinových ručičiek. Budete hrať **niekoľko kôl**. Mnoho rytierov malo dlhé vlasy, takže hráč s najdlhšími vlasmi začína.

Začiatok kola: Hodte zelenou kockou súboja.

Čo padlo na kocke?

• Jedna alebo dve bodky?

Poslite svojich rytierov do veže. Tí sa snažia čo najrýchlejšie nájsť cestu von.

Vezmite počet rytierov, ktorý padol na kocke (1 alebo 2) a vložte ich do guľatého otvoru v streche veže. Neskôr v hre môžete mať pred sebou aj rytierov inej farby. Tých tiež môžete poslať do veže.

Pokiaľ vám nezostáva dostatok rytierov (alebo dokonca žiadni), pošlite do veže rytierov, ktorí vám zostali. Tým **kolo končí** a teraz je čas na **bodovanie (viď vysvetlenie „Kedy končí kolo a ako sa boduje?)**.



• Tajné dvere?

Skvelé, našli ste **tajné dvere**! Pripravte sa na tlačenicu...

Opatrne odstráňte tajné dvere z veže tak, aby všetci rytieri vypadali von.

Čo urobíte s rytiermi, ktorí vypadli z veže von?

- Všetci rytieri, ktorí spadnú do jedného z troch vodných otvorov alebo sa dotknú vodnej plochy, sa vyradia z kola. Odstráňte ich z vodných otvorov a dajte ich na zhromaždisko rytierov. Pokiaľ pritom do vodných otvorov spadnú ďalší rytieri, rovnako sa vyradia.
- Teraz rozdeľte rytierov, ktorí ležia na hradnom nádvorí. Vezmite si všetkých rytierov **svojej farby**. Okrem toho môžete zaujať **jedného rytiera každej farby**, ktorý vypadol, a položiť ho pred seba. Zostávajúcich rytierov vráťte ostatným hráčom.

Nasadte tajné dvere späť do veže.

Príklad: Tim má fialových rytierov. Na kocke mu padnú tajné dvere a vytiahne dvere z veže. Tim posunie modrého rytiera mierne od okraja, pretože sa nedotýka vodnej plochy. Oranžového a červeného rytiera, ktorí spadli do vodného otvoru, umiestni na zhromaždisko rytierov. Tim si teraz vezme z hradného nádvorja svojich dvoch fialových rytierov a 1 oranžového, 1 červeného a 1 modrého rytiera. Zostávajúcich rytierov, ktorí ležia na hradnom nádvorí, vráti ostatným hráčom.



Dôležité: Veľká záchrana rytierov! Pokiaľ padnú na kocke tajné dvere a vy sa domnievate, že vo veži nie sú žiadni rytieri, zavolajte: „**Raz, dva, tri: jeden rytier je voľný!**“ Ostatné deti skontrolujú, či uhádol správne tak, že zložia strechu veže a pozrú sa, či sú vo vnútri nejakí rytieri.

- **Pokiaľ ste uhádli správne a vo veži nie sú žiadni rytieri**, môžete si vziať od ktoréhokolvek hráča jedného rytiera svojej farby a oslobodiť ho. To za predpokladu, že iný hráč už zajaľ jedného z vašich rytierov.
- **Pokiaľ ste neuhádli správne, nemôžete žiadneho zo svojich rytierov oslobodiť, ani odstrániť tajné dvere.**

Teraz je na rade ďalší hráč a hádže kockou.

Kedy končí kolo hry a ako sa hodnotí?

Kolo hry končí, keď hráč, ktorý je na rade, potrebuje vložiť rytiera do veže, ale nemá pred sebou žiadneho alebo dostatočný počet rytierov. Ostatní hráči potom spočítajú svojich rytierov, vrátane tých v iných farbách. Hráč, ktorý má najviac rytierov, víťazí v tomto kole a vezme si jednu zlatú mincu zo zásoby.

Má niekoľko hráčov rovnaký počet rytierov? V tom prípade víťazí hráč, ktorý má pred sebou najviac rytierov svojej farby. Pokiaľ je aj napriek tomu remíza, všetci títo hráči získavajú jednu zlatú mincu. Pokiaľ nikto nemá pred sebou rytierov, každý hráč dostane jednu zlatú mincu.

Začína nové kolo hry...

Po spočítaní bodov vytiahnite tajné dvere z veže tak, aby všetci zostávajúci rytieri vypadli von. Každý hráč si vezme 8 rytierov svojej farby. Ďalší hráč v smere hodinových ručičiek je na rade a hodí kockou. Začína nové kolo hry.

Koniec hry

Hra končí, hneď ako jeden hráč získá **druhá zlatú mincu**. Pokiaľ má viac hráčov 2 zlaté mince, vyhrávajú spoločne.

Hra 2: Veľký dračí súboj

Pamäťová hra pre 2 až 4 malých rytierov od 5 rokov.

Pred začiatkom hry

Na túto hru budete potrebovať nasledujúci herný materiál: nádvorie hradu, 3 veže (každá s tajnými dverami a strechou), 32 rytierov, 1 dračí rytier, 1 kocka veže, 2 rytierske kocky, 48 mincí (10 zlatých a 38 medených), 1 súprava tipovacích kariet na 1 hráča, zhromaždisko rytierov, prevodná doštička.

Zelenú kocku súboja dajte na bok do veka od škatule.

Postavte pred seba zostavené **hradné nádvorie** a do zárezov vložte **všetky 3 veže** so strechou a tajnými dverami (viď obr.)

agatinsvet.sk – kreatívne, drevené a didaktické hry, detské knihy a školské batohy

kamenné predajne: Bratislava – Praha 4/6/8/9/10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové

Umiestnite **dračieho rytiera** na prvé dračie políčko na vrchol veže naľavo. Umiestnite **všetkých 32 rytierov** na **zhromaždisko rytierov**. Toto je vaša spoločná zásoba rytierov. Každý hráč si vezme **1 súpravu tipovacích kariet** a položí ju lícom dole pred seba. Roztriedte **mince podľa farieb**. Umiestnite ich na oddelené hromádky, ktoré budú slúžiť ako ľahko prístupná spoločná zásoba. Umiestnite **prevodnú doštičku** tak, aby na ňu všetci videli. Pripravte si **obe rytierske kocky a kocku veže**.



Priebeh hry

Hrá sa striedavo v smere hodinových ručičiek. Hráte presne **6 kôl**. Začína ten, kto naposledy navštívil hrad.

Prvé kolo hry začína...

Začiatok kola: Hodte kockami postupne v nasledujúcom poradí:

Kocka veže → **1. rytierska kocka** → **2. rytierska kocka**



Čo padlo na kocke?

Kocka veže



Ohnivá veža?

Krištáľová veža?

Vodná veža?

Vyberte vežu so zodpovedajúcim symbolom.

Rytierska kocka 1

• Farba?



Vezmite rytiera tejto farby zo zhromaždiska rytierov a vložte ho do príslušnej veže. Povedzte nahlas farbu rytiera a príslušnej veže. Pokiaľ už nie je k dispozícii žiadny rytier vo farbe uvedenej na kocke, **ihneď začína rytiersky súboj!** (viď vysvetlenie nižšie)

• Hviezda?



Vyberte si **jednu zo 4 farieb rytierov**.

Ale pozor: pokiaľ na zhromaždisku rytierov nie je žiadny rytier vo farbe, ktorú ste si vybrali, začína ihneď súboj rytierov! (viď vysvetlenie nižšie).

Vyslovte nahlas farbu rytiera a príslušnej veže.

• Križ?



Bohužiaľ, nemôžete umiestniť žiadneho rytiera do veže, ktorá padla na kocke.

Rytierska kocka 2

Pokiaľ hod prvou rytierskou kockou vyvolal **rytiersky súboj**, potom **druhou rytierskou kockou nehádzate**.

V opačnom prípade sa pozrite na vysvetlivky k prvej rytierskej kocke.

Rytiersky súboj!

Na zhromaždisku nie sú žiadni ďalší rytieri v zodpovedajúcej farbe, ktorá padla na rytierskej kocke alebo vo farbe, ktorú ste vybrali, pretože na kocke padla hviezda?

Hod kockami okamžite končí. Každý hráč si vezme svoju súpravu tipovacích kariet a tajne háda. Bez toho, aby to ostatní hráči videli, vyberte si tipovaciu kartu, ktorá zodpovedá farbe rytierov, o ktorých si myslíte, že ich je vo **vybranej veži** najviac. Položte ju pred seba lícom dole.

Pokiaľ si myslíte, že je veža prázdna, vyberte sivú tipovaciu kartu a položte ju lícom dole pred seba.

Zostávajúce tipovacie karty položte na hromádku lícom dole oddelene od vybranej tipovacej karty.

Hneď ako si všetci hráči vyberú tipovaciu kartu, súčasne karty otočia. Hráč, ktorý spustil **rytiersky súboj**, teraz opatrne vytiahne tajné dvere z vybranej veže tak, aby všetci rytieri vypadli von. Zasuňte tajné dvere späť do veže.

agatinsvet.sk – kreatívne, drevené a didaktické hry, detské knihy a školské batohy

kamenné predajne: Bratislava – Praha 4/6/8/9/10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové

Čo urobíte s rytiermi, ktorí vypadli z veže von?

- Všetci rytieri, ktorí spadnú do jedného z troch vodných otvorov alebo sa dotknú vodnej plochy, sa odstránia z kola. Odstráňte ich z vodných otvorov a dajte ich do zhromaždiska rytierov. Pokiaľ pritom do vodných otvorov spadnú ďalší rytieri, tiež oni sú vyradení z kola.
- Teraz každý hráč dostane 1 medenú mincu za každého rytiera na hradnom nádvorí vo farbe, ktorú tipoval.

Tip: Aby ste mali v zásobe vždy dostatok medených mincí, môžete vymeniť 10 medených mincí za 1 zlatú mincu.

Z veže nevypadli žiadni rytieri?

Všetci hráči, ktorí si vybrali striebornú tipovaciu kartu, dostanú **2 medené mince**.

Príklad:

Červený, fialový a modrý rytier, ktorí ležia v dvoch vodných otvoroch, sú vyradení z kola. Umiestnite ich späť na zhromaždisko rytierov. Tím uhádol červeného. Získa 5 medených mincí. Lea a Mia uhádli oranžového. Každá z nich dostane 3 medené mince. Felix uhádol fialového. Dostane 1 medenú mincu. Nikto neuhádol modrého, takže tento rytier sa nepočíta.



Kedy končí kolo hry?

Po rozdání mincí kolo končí.

Pozbierajte rytierov z hradného nádvorja a umiestnite ich späť na zhromaždisko rytierov. Ďalšie dve veže a rytieri v nich zostávajú nedotknutí. Všetci hráči si vezmú svoju tipovaciu kartu. Presuňte draka o 1 dračie políčko ďalej. (viď obr.).



Teraz začína nové kolo...

Ďalší hráč v smere hodinových ručičiek je na rade a hodí kockami.

Koniec hry

Hra môže končiť dvomi spôsobmi:

- Na konci 6. kola drak opustí poslednú vežu. Tým hra končí.
- Pokiaľ dôjde zásoba medených mincí, hra tým tiež končí. Rytierov, ktorých ste práve získali, možno započítavať ako medené mince.

Spočítajte hodnotu svojich mincí a všetkých práve získaných rytierov. Hráč s najvyšším počtom bodov vyhráva hru. V prípade remízy víťazia títo hráči spoločne.

Variant hry

Pokiaľ ste už v základnej hre trochu skúsenejší, môžete tiež hádzať všetkými tromi kockami súčasne a sami si zvoliť poradie dvoch rytierskych kociek. Tým sa hra stáva o niečo taktickejšou.

Pre priaznivcov „pôvodnej“ verzie hry:

Pokiaľ chcete, aby rytieri skutočne padali do vodných otvorov, odstráňte z hry vodnú plochu.

V kroku hry „Čo urobíte s rytiermi, ktorí vypadli z veže von?“ budete musieť rytierov, ktorí spadli do vodných otvorov pod hernú dosku, vyzdvihnúť späť.

Milé deti a rodičia, na stránke www.haba.de/Ersatzteile sa môžete jednoducho informovať, či je možné doručiť chýbajúci dielik hry.

Upozornenie: Nevhodné pre deti do 3 rokov, obsahuje malé časti, hrozí nebezpečenstvo prehltnutia alebo vdýchnutia.

agatinsvet.sk – kreatívne, drevené a didaktické hry, detské knihy a školské batohy

kamenné predajne: Bratislava – Praha 4/6/8/9/10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové