

Haba_2011721003 Rachotiví rytíři

Dvě rytířské hry pro 2–4 dračí pomocníky.

Autoři hry: Benjamin a Günter Burkhardt

Ilustrace: Thies Schwarz

Vývoj hry: Christiane Hüpper

Délka hry: cca 10–15 min. / 1 hra

Na Dračím hradě panuje vzrušení! Vrací se Velký dračí souboj! Dračí rytíř pozval všechny na turnaj a nikdo si nechce nechat ujít tuto největší událost roku. Všichni rytíři se v dobré náladě tísni ve hradních věžích a čekají, až se otevřou tajné dveře. Když konečně přijde čas, všichni se s křikem a smíchem vyřítí na hradní nádvoří – a doufají, že nespadnou do vodních děr!

Kdo se úspěšně prodere davem a nasbírá nejvíce mincí, vítězí.

Obsah hry:



1 hradní nádvoří
(= spodní část krabice)



4 přepážky



1 herní deska



1 vodní plocha



4 sady tipovacích karet
(v 5 různých barvách)



1 velká hlavní věž



2 malé vnější věže



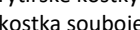
1 shromaždiště
rytířů



1 dračí rytíř



2 rytířské kostky



1 kostka souboje



1 kostka věže



32 rytířů (ve
4 barvách)



3 tajné dveře



6 zajišťovacích
kroužků (3 slouží
jako náhradní)



3 střechy



1 převodní destička



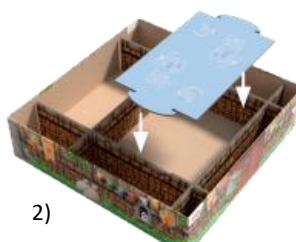
48 mincí (10 zlatých, 38 měděných)

Před první hrou

Opatrně vytlačte kartonové herní dílky z kartonové desky. Zbylé kartonové rámy z bezpečnostních důvodů zlikvidujte. Při hře je nebudete potřebovat.

Nejprve sestavte hradní nádvoří!

1. Sestavte přepážky podle obrázku a vytvořenou mřížku vložte do na dno krabice. Dejte pozor na symboly na přepážkách a na dně krabice! (viz. obr.)
2. Umístěte vodní plochu na mřížku podle obrázku a na ni položte herní desku. Hradní nádvoří je připraveno!



Sestavte věže!

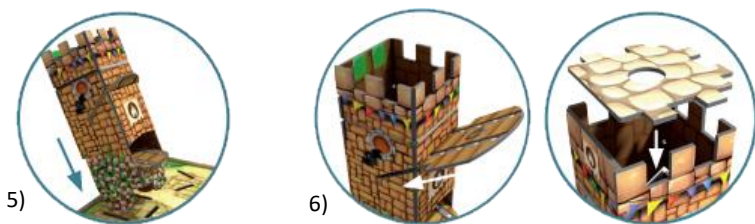
3. Složte věže podle obrázku.
4. Nasuňte na věž 1 silikonový kroužek tak, aby zapadl do zářezů.



Důležité: Mřížku a věže se silikonovým kroužkem stačí sestavit pouze jednou. Po skončení hry zůstane vše sestaveno. Stačí odstranit tajné dveře a střechu z věže a vše uložit do krabice spolu s ostatním herním materiálem.

Umístěte věže!

5. Vložte věže do otvorů na hradním nádvoří podle obrázku.
6. Vložte tajné dveře do otvoru a nasadte střechu na cimbuří.



Hra 1: Rachotiví rytíři

Vzrušující hra pro 2 až 4 dračí rytíře od 4 let.

Před začátkem hry

Pro tuto hru budete potřebovat následující herní materiál: nádvoří hradu, hnědou hlavní věž (s tajnými dveřmi a střechou), 8 rytířů stejné barvy na jednoho hráče, 1 zelenou kostku souboje, 8 zlatých mincí, shromaždiště rytířů.

Zbýlý herní materiál dejte stranou do víka krabice. Budete ho potřebovat až při hře **Velký dračí souboj**.

Sestavené **hradní nádvoří** položte před sebe a do výřezů uprostřed vložte hnědou **hlavní věž**.

Každý hráč si vybere **barvu rytíře** a vezme si **8 rytířů této barvy**. Vedle hradního nádvoří umístěte **shromaždiště rytířů**. Připravte si **zelenou kostku** souboje a společnou zásobu **8 zlatých mincí**.

Průběh hry

Hraje se střídavě, ve směru hodinových ručiček. Budete hrát **několik kol**. Mnoho rytířů mělo dlouhé vlasy, takže hráč s nejdelšími vlasy začíná.

Začátek kola: Hodte zelenou kostkou souboje.

Co padlo na kostce?

• Jeden nebo dva puntíky?

Pošlete své rytíře do věže. Ti se snaží co nejrychleji najít cestu ven.

Vezměte počet rytířů, který padl na kostce (1 nebo 2) a vložte je do kulatého otvoru ve střeše věže. Později ve hře můžete mít před sebou i rytíře jiné barvy. Ty také může poslat do věže.

Pokud vám nezbyvá dostatek rytířů (nebo dokonce žádní), pošlete do věže rytíře, kteří vám zbyli. Tím **kolo končí** a nyní je čas na **bodování (viz vysvětlení „Kdy končí kolo a jak se boduje?“)**.



• Tajné dveře?

Skvělé, našli jste **tajné dveře**! Připravte se na tlačení...

Opatrně odstraňte tajné dveře z věže tak, aby všichni rytíři vypadali ven.

Co uděláte s rytíři, kteří vypadli z věže ven?

→ Všichni rytíři, kteří spadnou do jednoho ze tří vodních otvorů nebo se dotknou vodní plochy, se vyřadí z kola. Odstraňte je z vodních otvorů a dejte je na shromaždiště rytířů. Pokud přitom do vodních otvorů spadnou další rytíři, rovněž se vyřadí.

→ Nyní rozdělte rytíře, kteří leží na hradním nádvoří. Vezměte si všechny rytíře **své barvy**. Kromě toho můžete zajmout **jednoho rytíře každé barvy**, který vypadl, a položit ho před sebe. Zbylé rytíře vraťte ostatním hráčům.

Nasadte tajné dveře zpět do věže.

Příklad: Tim má fialové rytíře. Na kostce mu padnou tajné dveře a vytáhne dveře z věže. Tim posune modrého rytíře mírně od okraje, protože se nedotýká vodní plochy. Oranžového a červeného rytíře, kteří spadli do vodního otvoru, umístí na shromaždiště rytířů. Tim si nyní vezme z hradního nádvoří své dva fialové rytíře a 1 oranžového, 1 červeného a 1 modrého rytíře. Zbylé rytíře, který leží na hradním nádvoří, vrátí ostatním hráčům.



Důležité: Velká záchrana rytířů! Pokud padnou na kostce tajné dveře a vy se domníváte, že ve věži nejsou žádní rytíři, zavolejte: „**Raz, dva, tři: jeden rytíř je volný!**“ Ostatní děti zkontrolují, zda uhodl správně tak, že sundají střechu věže a podívají se, zda jsou uvnitř nějakí rytíři.

→ **Pokud jste uhodli správně a ve věži nejsou žádní rytíři**, můžete si vzít od kteréhokoliv hráče jednoho rytíře své barvy a osvobodit ho. To za předpokladu, že jiný hráč již zajal jednoho z vašich rytířů.

→ **Pokud jste neuhodli správně, nemůžete žádného ze svých rytířů osvobodit, ani odstranit tajné dveře.**

Nyní je na řadě další hráč a hází kostkou.

Kdy končí kolo hry a jak se hodnotí?

Kolo hry končí, když hráč, který je na řadě, potřebuje vložit rytíře do věže, ale nemá před sebou žádného nebo dostatečný počet rytířů. Ostatní hráči pak spočítají své rytíře, včetně těch v jiných barvách. Hráč, který má nejvíce rytířů, vítězí v tomto kole a vezme si jednu zlatou minci ze zásoby.

Má několik hráčů stejný počet rytířů? V tom případě vítězí hráč, který má před sebou nejvíce rytířů své barvy. Pokud je i přesto remíza, všichni tito hráči získávají jednu zlatou minci. Pokud nikdo nemá před sebou rytíře, každý hráč obdrží jednu zlatou minci.

Začíná nové kolo hry...

Po spočítání bodů vytáhněte tajné dveře z věže tak, aby všichni zbývající rytíři vypadli ven. Každý hráč si vezme 8 rytířů své barvy. Další hráč ve směru hodinových ručiček je na řadě a hodí kostkou. Začíná nové kolo hry.

Konec hry

Hra končí, jakmile jeden hráč získá **druhou zlatou minci**. Pokud má více hráčů 2 zlaté mince, vyhrávají společně.

Hra 2: Velký dračí souboj

Paměťová hra pro 2–4 malé rytíře od 5 let.

Před začátkem hry

Pro tuto hru budete potřebovat následující herní materiál: nádvoří hradu, 3 věže (každá s tajnými dveřmi a střechou), 32 rytířů, 1 dračí rytíř, 1 kostka věže, 2 rytířské kostky, 48 mincí (10 zlatých a 32 měděných), 1 sada tipovacích karet na 1 hráče, shromaždiště rytířů, převodní destička.

Zelenou kostku souboje dejte stranou do víka od krabice.

Postavte před sebe sestavené **hradní nádvoří** a do zářezů vložte **všechny 3 věže** se střechou a tajnými dveřmi (viz. obr.)

Umístěte **dračího rytíře** na první dračí políčko na vrchol věže nalevo. Umístěte **všech 32 rytířů** na **shromaždiště rytířů**. Toto je vaše společná zásoba rytířů. Každý hráč si vezme **1 sadu tipovacích karet** a položí ji lícem dolů před sebe. Roztřídte **mince podle barev**. Umístěte je na oddělené hromádky, které budou sloužit jako snadno přístupná společná zásoba. Umístěte **převodní destičku** tak, aby na ni všichni viděli. Připravte si **obě rytířské kostky a kostku věže**.



Průběh hry

Hraje se střídavě ve směru hodinových ručiček. Hrajete přesně **6 kol**. Začíná ten, kdo naposledy navštívil hrad.

První kolo hry začíná...

Začátek kola: Hodte kostkami postupně v následujícím pořadí:

Kostka věže → **1. rytířská kostka** → **2. rytířská kostka**



Co padlo na kostce?

Kostka věže



Ohnivá věž? Křišťálová věž? Vodní věž?

Vyberte věž s odpovídajícím symbolem.

Rytířská kostka 1

• Barva?



Vezměte rytíře této barvy ze shromaždiště rytířů a vložte ho do příslušné věže. Řekněte nahlas barvu rytíře a příslušné věže. Pokud již není k dispozici žádný rytíř v barvě uvedené na kostce, **ihned začíná rytířský souboj!** (viz. vysvětlení níže)

• Hvězda?



Vyberte si **jednu ze 4 barev rytířů**.

Ale pozor: pokud na shromaždišti rytířů není žádný rytíř v barvě, kterou jste si vybrali, začíná ihned souboj rytířů! (viz. vysvětlení níže).

Vyslovte nahlas barvu rytíře a příslušné věže.

• Kříž?



Bohužel nemůžete umístit žádného rytíře do věže, která padla na kostce.

Rytířská kostka 2

Pokud hod první rytířskou kostkou vyvolal **rytířský souboj**, pak **druhou rytířskou kostkou neházíte**.

V opačném případě se podívejte na vysvětlivky k první rytířské kostce.

Rytířský souboj!

Na shromaždišti nejsou žádní další rytíři v odpovídající barvě, která padla na rytířské kostce nebo v barvě, kterou jste vybrali, protože na kostce padla hvězda?

Hod kostkami okamžitě končí. Každý hráč si vezme svou sadu tipovacích karet a tajně hádá. Aniž by to ostatní hráči viděli, vyberte si tipovací kartu, která odpovídá barvě rytířů, o nichž si myslíte, že jich je ve **vybrané věži** nejvíce. Položte ji před sebe lícem dolů.

Pokud si myslíte, že je věž prázdná, vyberte šedou tipovací kartu a položte ji lícem dolů před sebe.

Zbylé tipovací karty položte na hromádku lícem dolů odděleně od vybrané tipovací karty.

Jakmile si všichni hráči vyberou tipovací kartu, současně karty otočí. Hráč, který spustil **rytířský souboj**, nyní opatrně vytáhne tajné dveře z vybrané věže tak, aby všichni rytíři vypadli ven. Zasuňte tajné dveře zpět do věže.

agatinsvet.cz - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy

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

Co uděláte s rytíři, kteří vypadli z věže ven?

- Všichni rytíři, kteří spadnou do jednoho ze tří vodních otvorů nebo s dotknou vodní plochy, se odstraní z kola. Odstraňte je z vodních otvorů a dejte je do shromaždiště rytířů. Pokud přitom do vodních otvorů spadnou další rytíři, také oni jsou vyřazeni z kola.
- Nyní každý hráč dostane 1 měděnou minci za každého rytíře na hradním nádvoří v barvě, kterou tipoval.

Tip: Abyste měli v zásobě vždy dostatek měděných mincí, můžete vyměnit 10 měděných mincí za 1 zlatou minci.

Z věže nevypadli žádní rytíři?

Všichni hráči, kteří si vybrali stříbrnou tipovací kartu, dostanou **2 měděné mince**.

Příklad:

Červený, fialový a modrý rytíř, kteří leží ve dvou vodních otvorech, jsou vyřazeni z kola. Umístěte je zpět na shromaždiště rytířů. Tim uhodl červeného. Získá 5 měděných mincí. Lea a Mia uhodly oranžového. Každá z nich dostane 3 měděné mince. Felix uhodl fialového. Dostane 1 měděnou minci. Nikdo neuhodl modrého, takže tento rytíř se nepočítá.



Kdy končí kolo hry?

Po rozdání mincí kolo končí.

Posbírejte rytíře z hradního nádvoří a umístěte je zpět na shromaždiště rytířů. Další dvě věže a rytíři v nich zůstávají nedotčeni. Všichni hráči si vezmou zpět svou tipovací kartu. Přesuňte draka o 1 dračí políčko dále. (viz. obr.).



Nyní začíná nové kolo...

Další hráč ve směru hodinových ručiček je na řadě a hodí kostkami.

Konec hry

Hra může končit dvěma způsoby:

- Na konci 6.kola drak opustí poslední věž. Tím hra končí.
- Pokud dojde zásoba měděných mincí, hra tím také končí. Rytíře, které jste právě získali, lze započítat jako měděné mince.

Sečtěte hodnotu svých mincí a všech právě získaných rytířů. Hráč s nejvyšším počtem bodů vyhrává hru. V případě remízy vítězí tito hráči společně.

Varianta hry

Pokud jste již v základní hře trochu zkušenější, můžete také házet všemi třemi kostkami současně a sami si zvolit pořadí dvou rytířských kostek. Tím se hra stává o něco taktičtější.

Pro příznivce „původní“ verze hry:

Pokud chcete, aby rytíři opravdu padali do vodních otvorů, odstraňte ze hry vodní plochu.

V kroku hry „Co uděláte s rytíři, kteří vypadli z věže ven?“ budete muset rytíře, kteří spadli do vodních otvorů pod herní desku, vyzvednout zpět.

Milé děti a rodiče, na stránce www.haba.de/Ersatzteile se můžete jednoduše informovat, zda je možné doručit chybějící dílek hry.

Upozornění: Nevhodné pro děti do 3 let, obsahuje malé části, hrozí nebezpečí spolknutí nebo vdechnutí.

agatinsvet.cz - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy

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