

DJ00832 Kouzelné lektvary – kostková hra

Věk: od 6 let

Počet hráčů: 2–5 hráčů

Obsah hry: 60 karet s přísadami (10 × 6 přísad), 5 žetonů s kouzelníkem, 1 hrací kostka, 1 kotlík a 1 karta s nápovědou.

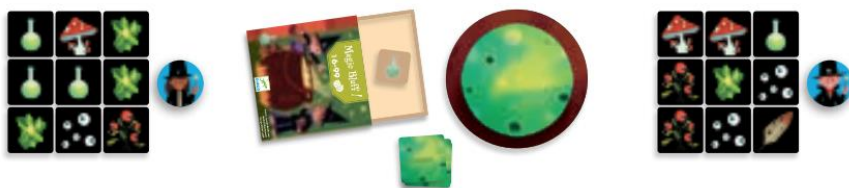
Cíl hry: Být prvním hráčem, kterému v mřížce zůstane pouze jeden druh přísady.

Příprava hry:

Položte doprostřed stolu knihu kouzel s kouzelnou kostkou a kotlík.

Zamíchejte všechny karty přísad a každému hráči rozdejte devět karet. Každý hráč je před sebe rozloží lícem dolů do mřížky 3x3 a poté je otočí lícem nahoru. Ze zbývajících karet vytvořte dobírací balíček a položte jej vedle kotlíku.

Nakonec si každý hráč vezme žeton „kouzelníka“ a položí si ho před sebe stranou „souhlasím“ směrem nahoru.



Průběh hry (3 až 5 hráčů):

Hráči se střídají ve směru hodinových ručiček. Začíná nejmladší hráč.

Na začátku tahu aktivní hráč zatřese knihou kouzel, tajně ji otevře a podívá se na výsledek hodu kostkou.

Poté musí říct nahlas jednu přísadu:

- buď se rozhodne říct pravdu,
- nebo se rozhodne blafovat a nahlas řekne jinou přísadu, než která padla na kostce.

Pozn.: Pokud kostka ukáže přísadu, která neobpovídá žádné kartě v hráčově mřížce, hráč musí blafovat.

Jakmile aktivní hráč řekne nahlas přísadu, ostatní hráči postupně reagují, počínaje hráčem po jeho levici.

Každý hráč může:

- aktivnímu hráči věřit a nechat svůj žeton stranou „souhlasím“ nahoru
- nebo si myslet, že blafuje, a otočit žeton na stranu „nesouhlasím“



Mohou nastat dvě situace:

1. Slepá důvěra

Nikdo si nemyslí, že aktivní hráč blafuje (všechny žetony „kouzelníka“ zůstaly na straně „souhlasím“).



Aktivní hráč neukazuje výsledek hodu kostkou.

Ze své mřížky může odhodit propojenou skupinu karet nebo jednu kartu se zobrazenou přísadou lektvaru.



2. Pravda vyjde najevo

Alespoň jeden hráč si myslí, že aktivní hráč blafuje; aktivní hráč **musí ukázat** kostku.

Mohou nastat dva případy:

Případ 1: Aktivní hráč řekl pravdu

Aktivní hráč odhodí propojenou skupinu karet nebo jednu kartu s uvedenou přísadou (viz. předchozí příklad).

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

kamenné prodejny: Praha 4 / 6 / 7 / 8 / 9 / 10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové

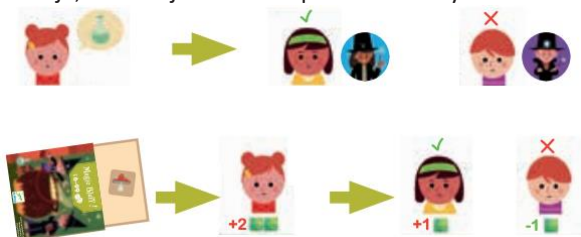
Ostatní hráči, kteří aktivnímu hráči věřili, odhodí jednu kartu podle svého výběru. Hráči, kteří se mylně domnívali, že blafuje, si musí dobrat jednu kartu a umístit ji kamkoli do své mřížky.



Případ 2: Aktivní hráč lhal

Aktivní hráč si dobere dvě karty a umístí je kamkoli do své mřížky.

Hráči, kteří aktivnímu hráči věřili, si doberou jednu kartu a umístí ji kamkoli do své mřížky. Hráči, kteří si mysleli, že aktivní hráč blafuje, odhodí jednu kartu podle svého výběru.



Tah poté končí a kniha kouzel se předá dalšímu hráči.

Pozn.: Když dojdou karty v dobíracím balíčku, vezměte karty z kotlíku, zamíchejte je a vytvořte nový dobírací balíček.

Variantha hry pro 2 hráče

Při hře ve dvou hráčích se používá zvláštní pravidlo „Hlasování knihy kouzel“, které nahrazuje napětí hry při více hráčích.

Aktivní hráč zatře knihou kouzel, tajně se podívá na výsledek hodu a nahlas řekne přísadu (pravdivě nebo blafuje).

Protihráč hlasuje pomocí svého žetonu „kouzelníka“: může buď aktivnímu hráči věřit, nebo si myslet, že blafuje.

Pokud si protihráč myslí, že aktivní hráč blafuje, kostka se ihned ukáže a hra pokračuje podle pravidel pro více hráčů.

Pokud protihráč souhlasí, tedy věří, že aktivní hráč říká pravdu, proběhne hlasování knihy kouzel. Otočí se jedna karta. Pokud odpovídá přísadě, kterou aktivní hráč řekl nahlas, kniha kouzel mu věří. Jinak mu nevěří.

> Pokud protihráč i kniha kouzel věří tomu, co aktivní hráč řekl, kostka se neukazuje.

> Pokud kniha kouzel aktivnímu hráči nevěří, kostka se ukáže a použijí se stejná pravidla, jako ve hře pro více hráčů.

Otočená karta se ihned odhodí a nepřidává se do žádné mřížky.

Tah končí a kniha kouzel se předá dalšímu hráči.

Konec hry:

Hra končí, jakmile některému hráči zbývá v mřížce pouze jeden druh přísady, ať už tvoří propojenou skupinu karet nebo karty leží odděleně.

Tento hráč se stává vítězem hry a vyhrává Velkou soutěž ve vaření lektvarů!

Autoři hry: Carsten Rohlf & Michael Diechtierow

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

kamenné prodejny: Praha 4 / 6 / 7 / 8 / 9 / 10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové

