




POPOLUŠKA



 Meelis LOOVEER



4+



1-4



20 min.

 Maciej SZYMANOWICZ

ÚVOD

Celé kráľovstvo žije neobyčajnou udalosťou. Princ dnes usporadúva veľký bál! Pozvánku dostali všetky dievčatá vrátane Popolušky. Ako má však ísť na ples bez šiat a črievičiek? A ako sa na zámok dostane? Veď na to predsa potrebuje kočiar! Milí hráči, teraz už záleží len na vašom postrehu, či sa Popoluškin sen o účasti na bále vyplní. Snažte sa preto nájsť všetko potrebné skôr, než na hodinách odbije polnoc.



CIEĽ HRY

V tejto kooperatívnej hre sa s kamarátmi snažíte pomôcť Popoluške nájsť vo vymedzenom čase všetko, čo bude potrebovať, aby sa na ples mohla vybrať. Hod kockou vám ukáže, akým spôsobom môžete Popoluške pomôcť. Vyhrajete len vtedy, keď sa vám podarí nájsť všetky veci a postavy skôr, než sa ručička hodín dostane na dvanásťku.



Obsah škatuľky:

- hracia plocha s hodinami
- 12 základných kartičiek (6 dvojíc: 2 myšky, 2 kone, 2 črievičky, šaty a rukavice, potkan a kočič, tekvica a kočiar)
- 12 špeciálnych kartičiek (3 zrkadlá, 3 kotlíky, 3 presýpacie hodiny, 3 paličky)
- kúzelná drevená kocka
- kartónová figúrka Popolušky (značka aktívneho hráča)
- návod, ktorý práve čítate



ZÁKLADNÝ VARIANT

PRÍPRAVA HRY

1. Hraciu plochu umiestnime do škatuľky tak, ako ukazuje obrázok. Škatuľku potom položíme doprostred stola, aby na ňu všetci hráči dobre dosiahli.
2. Ručičku hodín nastavíme na 12.
3. Vezmeme 12 základných kartičiek (2 myšky, 2 kone, 2 črievičky, šaty a rukavice, potkan a kočiš, tekvica a kočiar) a premiešame ich. Potom ich zakryté (obrázkami dole) rozložíme na stole tak, aby vytvorili obdĺžnik 3 × 4 kartičky. Medzi kartičkami necháme asi centimetrové medzery, vďaka ktorým sa s nimi bude počas hry lepšie manipulovať.
4. Kocku položíme vedľa kartičiek.
5. Teraz je potrebné určiť začínajúceho hráča. Stane sa ním ten, kto sa ako posledný zúčastnil na nejakom plese alebo večierku. Začínajúci hráč si vezme figúrku Popolušky, a tým sa z neho stane aktívny hráč.



PRIEBEH HRY

Počas svojho ťahu hodí aktívny hráč kockou a vykoná akciu, ktorá mu na nej padla. Potom odovzdá figúrku Popolušky susedovi v smere pohybu hodinových ručičiek – teraz bude aktívnym hráčom práve tento hráč.



VÝSLEDOK HODU KOCKOU



Kúzelná palička (je na kocke len raz)

Hráč otočí jednu ľubovoľnú kartičku tak, aby všetci videli, aký je na jej druhej strane obrázok. Potom ju opäť obrázkom dole položí na rovnaké miesto.

Príklad: Na hre sa zúčastnia Jana, Dávid a Katka. Ako posledná bola na plese Jana, začne preto hru. Vo svojom ťahu najprv hodí kockou. Padne jej kúzelná palička. Jana si vyberie jednu kartičku a ukáže ju ostatným hráčom. Na kartičke je obrázok šiat. Jana položí kartičku obrázkom dole na rovnaké miesto, odkiaľ ju vzala, a dá figúrku Popolušky Dávidovi.





Kotlík (je na kocke dvakrát)

Hráč si vyberie ľubovoľnú kartičku a pozrie sa na ňu tak, aby ostatní nevideli, aký obrázok sa na jej druhej strane skrýva. Potom kartičku obrázkom dole opäť položí na rovnaké miesto, bez toho, aby prezradil, čo na nej je.

Príklad: Dávid príde na rad po tom, ako svoj ťah dokončila Jana. Na kocke mu padol kotlík. Dávid si vyberie jednu kartičku a prezrie si ju potajomky tak, aby len on videl, aký obrázok na nej je. Ostatným hráčom to neprezradí a kartičku položí obrázkom dole späť na rovnaké miesto, odkiaľ ju vzal. Musí si však dobre zapamätať, čo na kartičke videl, pretože by sa to mohlo hodiť v ďalšom priebehu hry. Potom Dávid dá figúrku Popolušky Katke.



Presýpacie hodiny (sú na kocke trikrát)

V tomto prípade sa hráčov ťah skladá z dvoch akcií, ktoré je potrebné urobiť v určenom poradí: najprv hľadanie dvojice, potom presunutie ručičky hodín.

Hľadanie dvojice

Aktívny hráč sa snaží nájsť dvojicu prvkov, ktoré Popoluška potrebuje, aby sa mohla vydať na ples. Otočí jednu kartičku tak, aby všetci hráči videli, čo je na nej vyobrazené. Ak ostatní hráči vedia, kde je druhá kartička z tejto dvojice, môžu aktívnemu hráčovi napovedať tak, že na príslušnú kartičku ukážu prstom (každý hráč môže ukázať len na jednu kartičku). Aktívny hráč sa potom potajomky pozrie na kartičku, o ktorej si myslí, že tvorí druhú časť dvojice. Ak tvoria obe kartičky (prvá, ktorú otočil verejne,



a druhá, ktorú si prezrel potajomky) naozaj dvojicu, otočí ich hráč obrázkami hore a potom túto získanú dvojicu položí vedľa hodín. Ak kartičky netvoria dvojicu, musí ich aktívny hráč vrátiť späť na ich miesta obrázkami dole a nesmie ostatným hráčom prezradiť, aký obrázok videl na druhej kartičke.

Presunutie ručičky hodín

Aktívny hráč, ktorému na kocke padli presýpacie hodiny a ktorý už ukončil hľadanie dvojice, presunie ručičku presne o jednu hodinu dopredu.

(Ak sa ručička otáča ťažko, stačí mierne povoliť skrutku na zadnej strane hracej plochy.)

Príklad: Aktívnym hráčom je Katka. Na kocke jej padli presýpacie hodiny, Katka teda musí nájsť dvojicu kartičiek. Otočí kartičku, na ktorej je obrázok črievičky. Ostatní hráči ukazujú prstami na kartičky (každý hráč len na jednu), na ktorých by podľa nich mala byť druhá črievička. Katka sa potajomky pozrie na kartičku, ktorú si vybrala, ale črievička tam, bohužiaľ, nie je. Katka teda položí obe kartičky obrázkami dole späť na ich miesta a neprezradí ostatným hráčom, čo videla na druhej kartičke.

Na záver svojho ťahu potom presunie ručičku hodín o jednu hodinu dopredu a figúrku Popolušky dá Jane.



KONIEC HRY

Hra sa môže skončiť dvoma spôsobmi:

Hráči našli všetky dvojice skôr, než hodiny odbili dvanásť, a tým hru vyhrali.

Alebo:

Hodiny už ukazujú dvanásť, ale hráči ešte nenašli všetky dvojice. V takom prípade hráči prehrávajú.

KÚZELNÝ VARIANT

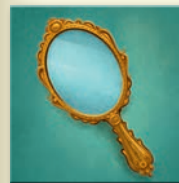
Hneď ako zvládnete základný variant hry, môžete skúsiť svoje sily vo variante s využitím špeciálnych kartičiek.

1. Hodiny umiestnime do škatuľky a tú položíme doprostred stola tak, aby na ňu všetci hráči dobre dosiahli.
2. Ručičku hodín nastavíme na 12.
3. Zamiešame špeciálne kartičky a náhodne rozdáme každému hráčovi jednu. Hráči si kartičky položia obrázkami nahor pred seba na stôl.
4. Teraz náhodne vezmeme 4 špeciálne kartičky a zamiešame ich so všetkými základnými kartičkami. Potom rozložíme kartičky obrázkami dole na stôl tak, aby vznikol štvorec 4 × 4 kartičky. Medzi kartičkami ponecháme asi centimetrové medzery, aby sa s nimi v priebehu hry lepšie manipulovalo.
5. Nepoužitú špeciálnu kartičku odložíme bokom – nebudeme ich pri hre potrebovať.
6. Začínajúcim hráčom sa stane najmladší zo všetkých hráčov.

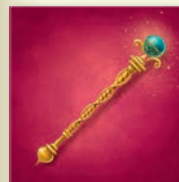


Priebeh kúzelného variantu hry

Hra prebieha veľmi podobne ako pri základnom variante, rozdiel spočíva vo využití špeciálnych kartičiek. Tie, ktoré sú rozložené na stole medzi základnými kartičkami, nemajú pre hráča význam, ich úlohou je iba sťažiť vyhľadávanie dvojíc. No špeciálne kartičky, ktoré hráči dostali na začiatku hry, majú kúzelné vlastnosti. Hráč môže kúzelnú vlastnosť svojej špeciálnej kartičky využiť v priebehu hry iba raz, a to počas svojho ťahu po tom, ako hodí kockou. Po použití kartičky ju hráč odloží bokom – ďalej ju už v hre nebude potrebovať.



Zrkadlo: Ak padnú hráčovi, ktorý má kartičku zrkadla, na kocke **presýpacie hodiny**, môže si v tomto ťahu počas hľadania dvojice prezrieť tri kartičky (namiesto dvoch). Prvú kartičku odkryje pre všetkých hráčov, na ďalšie dve sa však musí pozrieť potajomky. Ak hneď prvá kartička, ktorú si potajomky prezrie, tvorí dvojicu s odkrytou kartičkou, môže si hráč napriek tomu prezrieť ešte jednu kartičku.



Kúzelná palička: Ak padne hráčovi, ktorý má túto kartičku, na kocke **kúzelná palička**, môže v tomto ťahu otočiť dve kartičky (namiesto jednej) a ukázať ich ostatným hráčom. Potom položí obe kartičky obrázkami dole späť na miesta, odkiaľ ich vzal.





Kotlík: Ak padne hráčovi, ktorý má túto kartičku, na kocke **kotlík**, môže si v tomto ťahu tajne prezrieť dve kartičky (namiesto jednej) bez toho, aby ich ukazoval ostatným. Potom položí obe kartičky obrázkami dole späť na miesta, odkiaľ ich vzal.



Presýpacie hodiny: Ak padnú hráčovi, ktorý má túto kartičku, na kocke **presýpacie hodiny**, nebude v tomto ťahu posúvať ručičku na hodinách.

POKROČILÝ VARIANT

Príprava hry aj jej priebeh sú rovnaké ako v prípade **kúzelného variantu** s jedinou výnimkou: hráči musia v určitom poradí hľadať dvojice z jednotlivých skupín.

Najprv je potrebné nájsť dvojice z **fialovej skupiny**, teda:

- pár myšiek,
- pár koní.



Až sa to hráčom podarí, môžu začať hľadať dvojice z **ružovej skupiny**, teda:

- pár črievičiek,
- šaty s rukavicami.

Hneď ako nájdú aj tieto dvojice, musia ešte nájsť dvojice zo **žltej skupiny**, teda:

- potkana s kočišom,
- tekvicu s kočiarom.

Dvojice v rámci každej skupiny už môžu hráči hľadať v ľubovoľnom poradí.





ĎALŠIE VARIANTY HRY



Ak chceme hru uľahčiť najmladším hráčom, môžeme zaviesť pravidlo, že po tom, ako hodiny odbijú dvanásť, majú ešte všetci hráči spoločne poslednú šancu nájsť zostávajúce dvojice. Musia však bez jedinej chyby (a pri pokročilom variante aj v správnom poradí) odhaliť všetky dvojice. Ak sa nepomýlia, hru vyhrajú. Ak sa však dopustia hoci len jedinej chyby, prehrajú. Náročnosť hry je tiež možné znížiť či zvýšiť tak, že znížime či zvýšime počet špeciálnych kartičiek rozložených na stole pri kúzelnom alebo pokročilom variante hry. Pri zmene počtu už potom kartičky, samozrejme, nebudú na stole tvoriť štvorec 4 × 4 kartičky.



Vážený zákazník,

kompletizovaniu našich hier venujeme zvláštnu starostlivosť. Pokiaľ napriek tomu vo vašom balení niektorá súčasť hry chýba (za čo sa veľmi ospravedľujeme), môžete reklamáciu vybaviť e-mailom na adrese info@pygmalino.cz.

V e-maile, prosím, uveďte svoje meno, priezvisko, presnú adresu vrátane PSČ a názov chýbajúceho prvku hry.

Ak od nás chcete dostávať newsletter s informáciami o našich novinkách, pošlite, prosím, e-mail s takouto požiadavkou a svojim menom a priezviskom na adresu info@pygmalino.cz.

Navštívte nás na Facebooku: www.facebook.com/granna.cz

Výhradné zastúpenie GRANNA pre
Slovensko: Pygmalino, s. r. o.
Lípová 1131, 737 01 Český Tešín,
Česká republika www.pygmalino.sk



GRANNA

© Granna 2020.
Všetky práva vyhradené.
Vyrobené v Poľsku.