

## Haba\_305216 Kouzelnický kotlík

Kouzelnická paměťová hra pro 2 – 4 čarodějnické učně od 5 do 99 let. **Délka hry:** 20 minut

*Autoři hry: Anna Oppolzer & Stefan Kloß - Ilustrace: Julia Bierkandt – Redakce: Christiane Hüpper*

*Abra kadabra! Čarodějovi učni v kouzelnické škole mávají vzrušeně hůlkami! Dnes se koná velká kouzelnická zkouška! Všichni kandidáti se shromáždí na začarované kouzelné hoře, kolem kouzelnického kotlíku. Kotlík ukazuje, jaké ingredience je potřeba vykouzlit k uvaření kouzelných lektvarů. Ale pozor! Jakmile zamícháte směsí v kotli, přísady změní jako zázrakem své barvy. Kdo zvládne sledovat, co se děje v kouzelnickém kotli, a vždy ví, kde najít potřebné ingredience?*

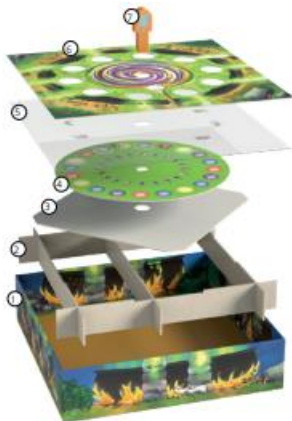
**Cílem je být první, kdo uvaří všechny potřebné kouzelné lektvary a zvítězí ve hře!**

### Obsah hry

1 kouzelný kotlík (sestavený z těchto částí: krabice s vložkou, kartonová mřížka, prostřední dno, kruhová otočná destička, průhledná deska se symboly a herní plán), 1 otočná figurka, 4 dřevěné figurky čarodějnických učňů, 4 kartičky s obrázky figurek, 20 dílků přísad (vajíčka ropuchy, muchomůrky, rybí kostry, červi a dračí kříšťaly, každá přísada ve 4 barvách), 36 dílků kouzelného lektvaru, 12 kouzelných mincí, 1 pravidla hry.

**Před první hrou** odstraňte z průhledné desky se symboly ochrannou folii. Tato folie není ke hře potřeba a můžete ji vyhodit. Můžete požádat dospělého, aby vám s přípravou hry pomohl (obrázky, jak hru sestavit, naleznete také na vložce uvnitř spodní části krabice!).

### Sestavení hry



1. Položte **prázdné dno krabice s vložkou** doprostřed stolu.
2. Vezměte **pět šedých kartonových příček** a složte je do sebe, podle obrázku. Věnujte pozornost zobrazeným výklenkům. Sestavenou mřížku vložte na dno krabice.
3. Nyní na mřížku položte **prostřední dno** tak, aby pasovalo do výklenků.
4. Navrch položte **otočnou destičku**.
5. Poté vezměte **průhlednou desku** se symboly a položte ji na otočnou destičku tak, že obrázky rybí kostry a sklenice s červy míří směrem ke straně krabice s obrázkem myši (2 sloupce).
6. Nakonec navrch položte **herní desku**. Ujistěte se, že lžíce a šipka míří směrem ke straně krabice s myší.
7. Nyní postavte **otočnou figurku** do otvoru ve středu herní desky tak, aby spojovala herní desku, otočnou destičku, desku se symboly a prostřední dno. Když se nyní figurkou otočí, otočí se spolu s ní otočná kruhová destička. Tím se změní barva symbolu. Hned to vyzkoušejte! Pečlivě vyjměte všechny dílky z desky, prázdné rámy a plastový sáček už ke hře nebudete potřebovat a můžete je vyhodit.



**Důležité:** Postavte sestavený kouzelnický kotlík doprostřed stolu. Otočte otočnou destičkou tak, aby byl v kouzelné lžici viditelný jeden jednobarevný kouzelný lektvar.

### Příprava hry

[agatinsvet.cz](http://agatinsvet.cz) - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy

kamenné prodejny: Praha 4 / 6 / 8 – Liberec – České Budějovice – Brno

Roztřídíte dílky kouzelného lektvaru podle barvy. Položte všechny dílky kouzelného lektvaru jedné barvy do každého rohu kouzelnického kotlíku. Toto je vaše společná kouzelná zásoba. Každý hráč si vybere čarodějova učně a vezme si odpovídající kartičku. Hru začíná hráč, který naposledy viděl netopýra. Na okraji krabice, vedle kouzelné lžíce, je sloupec se šipkou. První hráč posadí svého kouzelnického učně na tento sloupec.



Na každém sloupci může sedět pouze jeden čarodějův učně. Ostatní hráči ve směru hodinových ručiček posadí svého učně na vedlejší volné políčko (viz obrázek). Poté si každý hráč vezme 3 kouzelné mince a položí si je před sebe, obrázkem dolů. Zamíchejte 20 dílků s přísadami a rozložte je obrázky dolů do mřížky 4 x 5 vedle kouzelnického kotlíku tak, aby na ně každý hráč dobře viděl a dosáhl na ně.



## Průběh hry

Hráči se ve hře střídají ve směru hodinových ručiček. Hráč, který začíná, zahajuje kouzelnickou zkoušku.

### Jakou ingredienci (symbol a barvu) potřebujete vykouzlit?

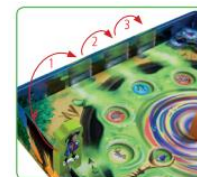
Podívejte se na přísadu v kouzelnickém kotlíku, vedle které sedí váš učně. Světlá mlha vám ukazuje cestu od sloupce, na kterém sedí váš učně, k této přísadě. Ukazuje, který symbol potřebujete vykouzlit a v jaké barvě (např. **rybí kostra a žlutá barva**).



Vyslovte kouzelnou formulku: „**AbraKadabra, kouzelná přísado, ukaž se!**“. Nyní otočte obrázkem nahoru dílek s přísadou podle své volby. Co dílek ukazuje?

### • Shoduje se symbol a barva s přísadou, kterou hledáte?

Výborně, vykouzlili jste tu správnou ingredienci! Posuňte svého učně na po okraji krabice o **3 volné sloupce** dopředu. Obsazené sloupce přeskakujte. Navíc jako odměnu za své úspěšné kouzlení dostanete jednu kouzelnou minci. Otočte jednu ze svých mincí viditelná.



tak, aby byla viditelná.

**Poznámka:** Sloupce, na kterých již sedí jiný učeň, svou figurkou přeskakujte (při pohybu se počítají pouze prázdné sloupce!).

- **Shoduje se symbol s přísadou, kterou hledáte, ale barva je jiná?**

Dobrá práce! Posuňte svého učně po okraji krabice o **2 prázdné sloupce** dopředu. Obsazené sloupce přeskakujte.

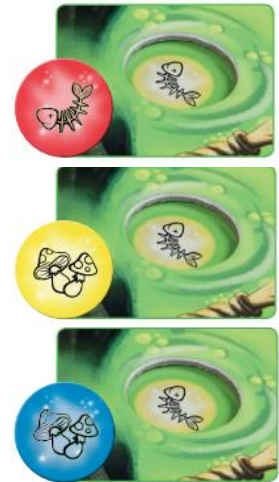
- **Shoduje se barva přísady, kterou hledáte, ale symbol se liší?**

To není špatné. Posuňte svého učně po okraji krabice o **1 prázdný sloupec** dopředu. Obsazené sloupce přeskakujte.

- **Neshoduje se ani symbol ani barva přísady, kterou hledáte?**

Škoda, ale to je v pořádku. Vaše figurka zůstává stát na stejném sloupci. Během **doučování** se můžete tajně podívat na jednu přísadu podle vaší volby. Zapamatujte si ji a poté ji vraťte obrázkem dolů na stejné místo.

Potom položte otočený dílek zpět, obrázkem dolů. Na řadě je další hráč.



### Během kouzelnické zkoušky se mohou přihodit dvě události:

#### Událost 1: Uvaříte kouzelný lektvar a spustíte vír

Posunul se váš učeň za rukojeť kouzelné lžice? Pak jste dokončili vaření kouzelného lektvaru. Skvělé, úspěšně jste složili část vaší zkoušky! Jako odměnu si můžete vzít kouzelný lektvar v barvě, kterou ukazuje kouzelná lžice.



Poté lektvarem silně zamíchá kouzelný vír. Vezměte mezi prsty otočnou figurku a pomalu jí otáčejte ve směru hodinových ručiček, dokud nebude vidět na kouzelné lžici další kouzelný lektvar. Tím se také současně změní všechny barvy přísad v kouzelnickém kotlí.



#### Událost 2: Uvaříte kouzelný lektvar podle své volby

Jakmile máte před sebou otočené **tři** kouzelné mince, můžete **okamžitě uvařit jeden kouzelný lektvar podle své volby**. Vezměte si ze zásob kouzelný lektvar barvy podle svého výběru. Tři kouzelné mince pak otočte zpět, aby nebyly viditelné.

**Důležité:** kouzelné mince musíte uplatnit okamžitě, ne až později!



### Konec hry

Hra končí v okamžiku, kdy má první čarodějův učeň před sebou **3 kouzelné lektvary stejné barvy nebo 3 kouzelné lektvary v různých barvách**. Skvělé! Jste nejlepším čarodějovým učněm tohoto ročníku a stáváte se vítězem hry.

**Tip:** Pokud hraje hru dítě s dospělým, dospělý může zkusit uvařit **5 kouzelných lektvarů (v jakékoliv kombinaci barev)**. To vám dává více šancí na výhru.

*Milé děti, milí rodiče, dohráli jste zábavné kolo hry a zjistili jste, že vám část HABA hry chybí a nemůžete ji najít? Žádný problém! V odkazu [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) se můžete zeptat, zda je dílek stále k dispozici.*