

## Haba\_305872 Chytré klíče

Vzrušující hra na paměť pro 2 – 5 hráčů od 5 let.

**Délka hry:** 20 min.

**Autoři hry:** Leo Colovini & Teodoro Mitidieri

**Ilustrace:** Gus Batts

**Vývoj hry:** Thade Precht

**Licence:** studiogiochi

*Spolu s vašimi přáteli prozkoumáváte starý opuštěný hrad. Zvědavě procházíte mnoha chodbami a komorami, až se dostanete do velké věže. Najdete tři velké klíče a všimnete si, že kamenná podlaha je poseta hlubokými otvory. Rychle si dáte dvě a dvě dohromady, vložíte jeden z klíčů do otvoru a sledujete, jak se uprostřed místnosti otevírá poklop. V odhalené klenotnici krátce zahlédnete spousty zářivých drahokamů. Začíná velká honba za pokladem! S dobrou pamětí, trochou štěstí a zdravou dávkou odvahy se pokusíte dát klíče do správných otvorů a získat co nejvíce drahokamů. Ale buďte opatrní – pokud vyberete špatný otvor, nezískáte nic! **Hráč s největším počtem drahokamů na konci hry vyhrává.***

### Obsah hry

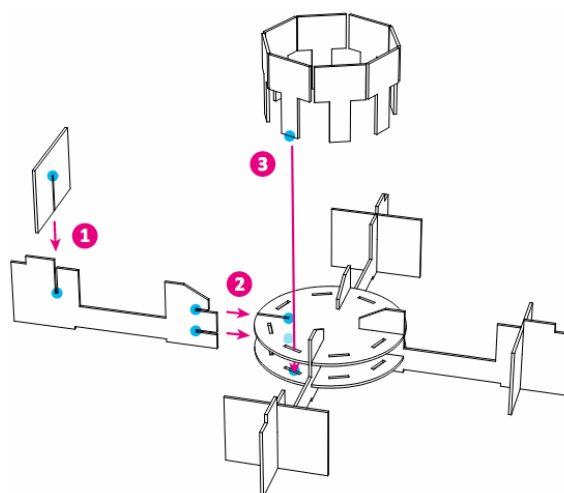
3 klíče (1), 1 víko (2), 52 barevných drahokamů (3), 1 herní deska (4), 2 desky s otvory na klíč (5), 18-dílná herní základna (6), 1 ilustrovaná spodní část krabice, 1 pravidla hry

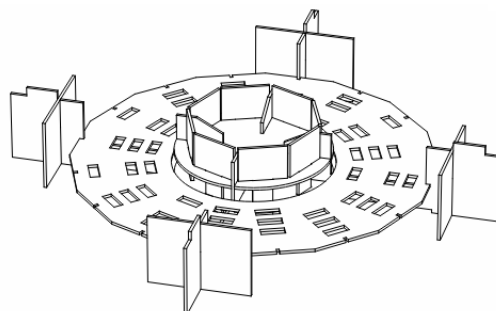
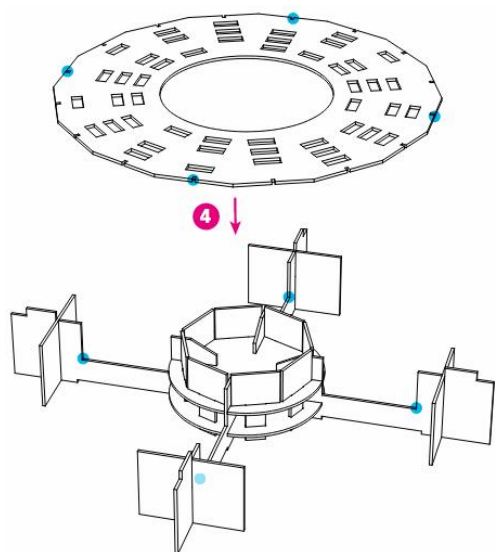


### Příprava hry

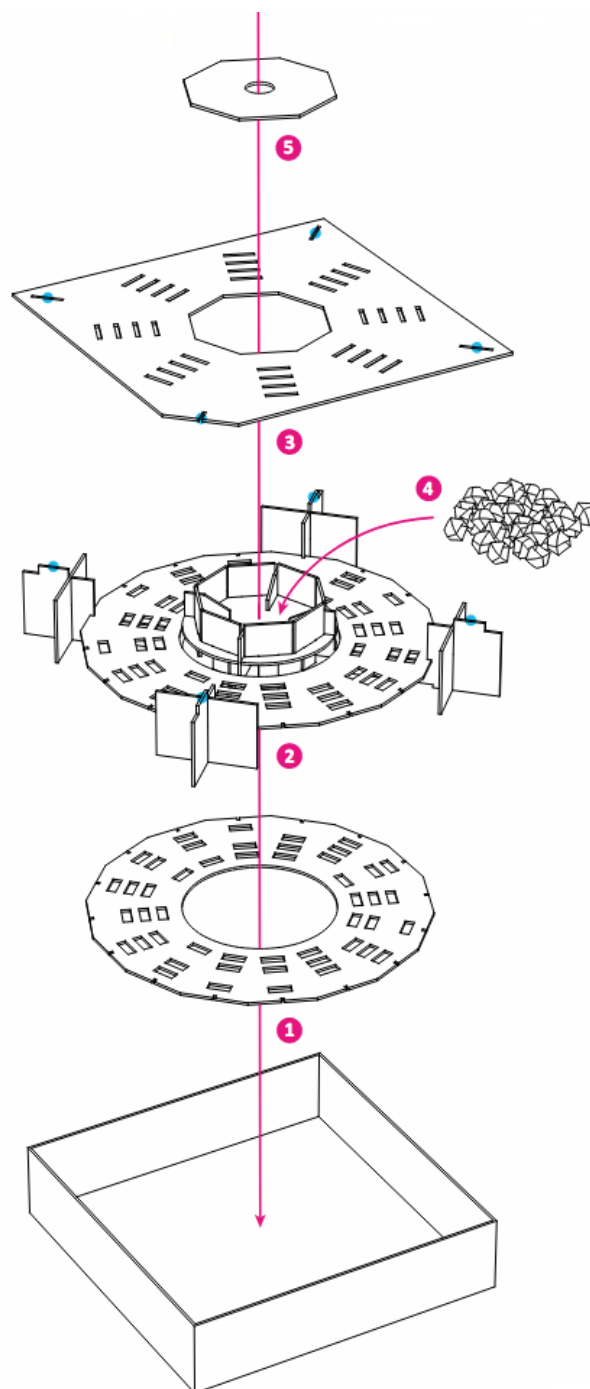
**Před první hrou:** Opatrně vytlačte dílky z kartonových desek. Půjde to rychleji, pokud všichni hráči spolupracují. Rámy a malé kartonové dílky můžete poté zlikvidovat.

Nyní složte 18 dílků herní základny dohromady tak, jak je vidět na obrázku a navrch položte jednu desku s otvory na klíč. Dospělý vám s tím může pomoci. Orientace desky s otvory není důležitá. Po sestavení se herní základna nerozebírá, pouze se mění nebo otáčí deska s otvory na klíč.

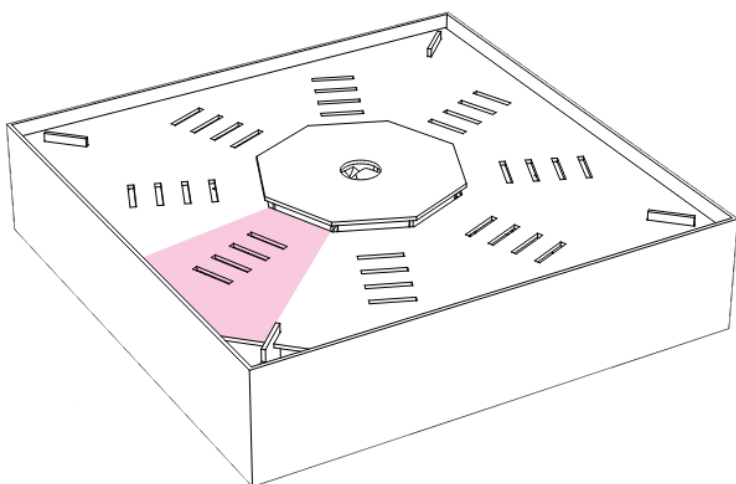




Druhou desku s otvory na klíč nebudete nejprve potřebovat – používá se při variantě hry (více informací naleznete na konci pravidel). Vložte ji podle obrázku do spodní části krabice (1), na ní položte herní základnu s první deskou s otvory na klíč (2), navrch položte herní desku (3). Nyní vyplňte klenotnici drahokamy (4) a přikryjte ji víkem (5). Pokoj ve věži je nyní hotový a můžete začít hrát. Připravte si tři klíče.



**Poznámka:** Herní pole v okolí klenotnice je rozděleno na 8 částí. Každá sekce má 4 otvory. Klíč se může vložit pouze do 3 ze 4 otvorů. Do 4. otvoru nebude klíč pasovat a na klíči se zobrazí červená značka.



## Průběh hry

Hráči se střídají ve směru hodinových ručiček. Začíná hráč, který naposledy navštívil opravdový hrad. Při svém tahu si vezmete jeden ze 3 klíčů a snažíte se odemknout klenotnici.

### Chcete použít klíč, který ještě není v žádném otvoru?

Vezměte si tento klíč a vložte ho do jakéhokoliv volného otvoru v sekci, která není uzamčená.



Sekce je **zamčená**, pokud má klíč vložený do jednoho z otvorů na sobě červenou značku.



Klíče vždy vkládejte **opatrně** a **svisle dolů** tak, abyste je nevsunovali šikmo.

### Chcete použít klíč, který je již v některém z otvorů?

Vezměte si tento klíč a vložte ho do libovolného volného otvoru v následující odemčené oblasti. Vždy posunujte klíč ve směru hodinových ručiček a přeskačujte všechny uzamčené oblasti.



#### Příklad:

Na řadě je Valerie. Může vložit klíč A do libovolné sekce kromě té, která je aktuálně uzamčená klíčem C. Pokud si vybere klíč B, nemůže jej vložit do další sekce, protože ta je uzamčená klíčem C a musela by se posunout o sekci dále. Pokud si vybere klíč C, mohla by ho vložit do další sekce.



#### Slib lovce pokladů

Nikdo z vás nesmí nahlédnout do otvorů shora a získat tak výhodu!

Nyní zkontrolujte, zda jste odemkli klenotnici:

### Dokázali jste zasunout celý klíč do otvoru?

- **Ne – červená značka stále vykukuje**

Škoda! Nedostáváte nic. Vezměte jeden drahokam z klenotnice a vhodte ho do otvoru v rohu herní desky – je tak mimo dosah všech hráčů. Nechte klíč tam, kde je a tato sekce je pro tuto chvíli uzamčena. Váš tah končí a na řadě je další hráč.

- **Ano – červená značka není vidět.**

Výborně, poklad je tak blízko, že se ho téměř můžete dotknout! Můžete získat tolik drahokamů, kolik klíčů je v sekci, do které jste vsunuli klíč – 1 až 3 drahokamy. Všichni hráči společně vysloví počet drahokamů, které získáváte.

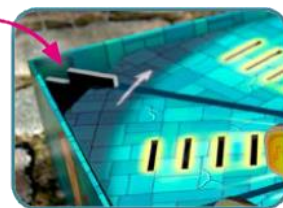
Nyní máte dvě možnosti:

- **Možnost 1: Zastavit**

Vezměte si daný počet drahokamů z klenotnice a položte si je před sebe. Nechte klíč tam, kde je. Tímto váš tah končí a na řadě je další hráč.

- **Možnost 2: Riskovat a pokračovat ve hře**

Vytáhněte ten samý klíč a vložte ho do libovolného volného otvoru v další neuzamčené sekci.



Barva drahokamů není důležitá, záleží pouze na čísle.



Znovu nyní zkontrolujte, zda získáváte odměnu:

### Dokázali jste úplně zasunout klíč do nového otvoru?

- **Ne – červená značka stále vykukuje**

Škoda! Nezískáváte žádnou odměnu. Vezměte jeden drahokam z klenotnice a vhodte ho do otvoru v rohu herní desky. Nechte klíč tam, kde je a tato sekce je pro tuto chvíli uzamčena. Váš tah končí a na řadě je další hráč.

- **Ano – červená značka není vidět**

Fantastické! Kromě odměny, kterou jste již získali, přidáte k celkovému počtu tolik drahokamů, kolik je celkem klíčů v této nové sekci. Všichni hráči společně řeknou celkový počet drahokamů, které můžete vyhrát. Nyní se musíte rozhodnout, zda zastavit a vzít si odměnu nebo riskovat a pokusit se odemknout ještě jednu sekci. Pokud budete hrát dále, můžete svou odměnu znovu zvýšit – nebo přijít o všechno. Ať tak či tak, váš tah je u konce poté, co klíč umístíte potřetí, protože klíč můžete v jednom kole posunout pouze třikrát.



### Příklad:

Valerie se na svém tahu rozhodla použít klíč A. Nejprve vloží klíč do prázdného otvoru v sekci, ve které je již klíč B. Klíč jde úplně vsunout dovnitř a Valerie může za odměnu získat 2 drahokamy (protože v této sekci jsou nyní 2 klíče). Hráči společně oznámí číslo „2“. Valerie nyní může ukončit svůj tah a vzít si 2 drahokamy. Rozhodne se ale místo toho riskovat a pokračovat ve hře. Vyjme znovu klíč A a vloží ho do otvoru v druhé sekci ve směru hodinových ručiček, protože další nejbližší sekce je uzamčena klíčem C. Klíč jde opět plně vložit do otvoru a Valerie by mohla dostat jako odměnu 1 drahokam navíc (protože v této sekci je nyní 1 klíč). Hráči společně oznámí součet dvou možných odměn, „3“. Valerie může nyní ukončit svůj tah a vzít si 3 drahokamy. Místo toho se naposledy rozhodne riskovat a hrát dál. Vyjme znovu klíč A a zasune jej do otvoru v další sekci ve směru hodinových ručiček. Tentokrát ale nelze klíč plně zasunout do otvoru a červená značka zůstává viditelná. Místo toho, aby zvýšila svou odměnu na celkem 4 drahokamy, nezíská nic. Vezme jeden drahokam z klenotnice a umístí ho do otvoru v rohu herní desky, čímž drahokam odstraní ze hry. Její tah končí a na řadě je nyní další hráč.

### Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy je klenotnice prázdná. Může se stát, že poslední hráč si nebude moci vzít celou svou odměnu. Vítězí hráč, který nasbíral nejvíce drahokamů. V případě že je výsledek nerozhodný, vítězí více hráčů.

Herní základna a herní deska mohou zůstat po skončení hry sestavené. Položte klíče na horní část desky a drahokamy zpět do klenotnice, aby se po nasazení víka vše vešlo do krabice.

### Velký hon na poklady může zůstat stále nepředvídatelný a vzrušující:

Pro přípravu na příští hru, nejlépe po skončení hry, zvedněte a odeberte herní plán pomocí otevřeného rohu. Poté opatrně vyjměte desku s otvory z herní základny. Můžete ji otočit, otočit o jeden stupeň dále nebo vyměnit za druhou desku s otvory pro klíč. Vše složte dohromady a jste připraveni na další hru.

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