

Haba_303717 Dobrodružná násobilka

Vzrušující dobrodružná expedice s násobilkou pro 1 až 4 dobrodruhy ve věku od 7 let.

Autor hry: Wolfgang Borkner

Ilustrace: Tobias Dahmen

Délka hry: cca 20 min.

Hluboko v neprostupném deštném pralese leží legendární město zlata. Mnoho dobrodruhů se odvážilo ukořistit nedozírné bohatství města skryté ve vysokých věžích. Nikdo z nich však neuspěl. Vaše expedice se přiblížila více než kterákoli jiná! Musíte překonat jen jednu překážku: vstup do města blokuje obrovská mozaiková brána s tajemnými úkoly. Teprve když dokážete vyřešit hádanky pomocí násobilky a vrátit co nejvíce mozaikových dílků na původní místo, brána se otevře a poklad je váš!

Obsah hry

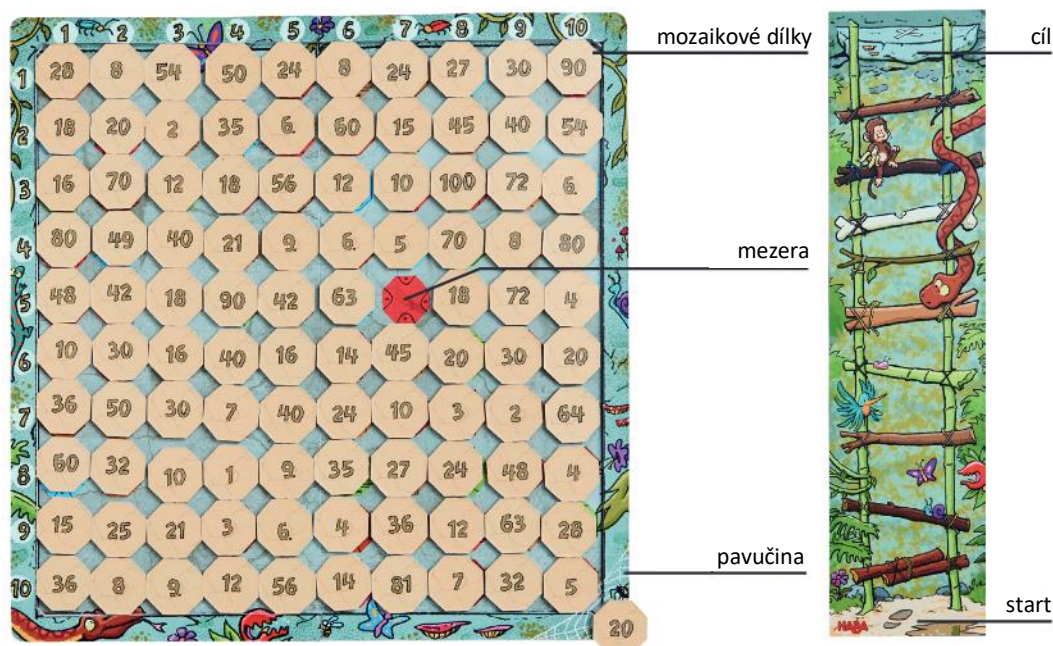
- 1 stěna s hádankami (velký herní plán)
- 1 příčky žebříku k pokladu (úzký herní plán)
- 100 mozaikových dílků
- 23 hracích karet
- 1 přesýpací hodiny
- 4 figurky dobrodruhů
- 1 pravidla hry

Před první hrou

Opatrně vytlačte 100 dílků mozaiky z kartonu. Zbytky kartonu můžete poté zlikvidovat.

Příprava hry pro všechny varianty hry

Rozložte velkou herní desku (stěnu s hádankami) a položte ji doprostřed stolu. Zamíchejte 100 mozaikových dílků a položte je v náhodném pořadí na stěnu s hádankami, světlou stranou nahoru. Všechna čísla by měla směřovat stejným směrem.





Vyberte libovolný mozaikový dílek na stěně s hádankami, vyjměte jej a položte jej světlou stranou nahoru, na pavučinu v pravém dolním rohu, čímž vytvoříte ve stěně mezeru. V závislosti na variantě hry budete potřebovat také příčky žebříčku k pokladu, herní figurky, hrací karty a přesýpací hodiny.

Instrukce pro všechny varianty hry

- Aby bylo možné čísla jasně přečíst, může si hráč, který je na řadě, otočit stěnu s hádankami směrem k sobě.
- Několik mozaikových dílků má stejné číslo. Hráči si mohou vybrat kterýkoliv z nich.
- Mozaikový dílek na pavučině může být později ve hře potřeba. Hráč, který tento dílek potřebuje, jej vezme a položí na stěnu s hádankami. Poté vybere jiný mozaikový dílek, který položí světlou stranou nahoru na pavučinu, čímž zajistí, že někde na hrací ploše vznikne mezeru.

Základní hra – Závod na žebříku k pokladu pro 2 až 4 hráče

Požadovaný materiál:

- 1 stěna s hádankami (velký herní plán)
- 1 příčka žebříku k pokladu (úzký herní plán)
- 100 mozaikových dílků
- 23 hracích karet
- 4 herní figurky dobrodruhů

Příprava hry

Viz. Příprava hry pro všechny varianty.

Nejprve umístěte příčky k pokladu vedle stěny s hádankami. Každý hráč si vybere dobrodruha a umístí ho pod první příčku k pokladu. Zbylé dobrodruhy vraťte do krabice od hry. Zamíchejte 23 hracích karet a položte je lícem dolů ke stěně s hádankami. Každý hráč si vezme tři karty a drží je schované ve svých rukou. Zbytek karet položte lícem dolů vedle stěny s hádankami na hromádku.

Průběh hry

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Začíná nejmladší hráč.

Podívejte se na mezeru ve stěně s hádankami a vypočítejte, které číslo se hodí do této mezery. Číslo v horní části sloupce musíte vynásobit číslem na začátku řádku vlevo. Spočítali jste výsledek? Pak hledejte na stěně s hádankami mozaikový dílek s tímto číslem. Vezměte odpovídající dílek a otočte jej, abyste porovnali, zda barevný symbol na zadní straně odpovídá barevnému symbolu na mezeře v herním plánu.

Má mozaikový dílek stejný barevný symbol jako mezeře ve stěně s hádankami?

Super, správně vynásobeno! Můžete posunout svého dobrodruha o jednu příčku směrem k pokladu. Položte mozaikový dílek barevným symbolem nahoru do mezery, kterou jste vyřešili. Váš tah je u konce.

Mozaikový dílek neodpovídá barevnému symbolu v mezeře?

Smůla! Vraťte dílek světlou stranou nahoru zpět do mezery, ze které jste jej vzali. Váš tah je u konce.

Po každém tahu zkontrolujte své hrací karty. Pokud se jedno ze správně vynásobených čísel na stěně hádanek shoduje s číslem na jedné z vašich hracích karet, položte tuto kartu před sebe lícem nahoru a posuňte se o další příčku směrem k pokladu! Pokaždé, když položíte kartu, musíte si dobrat novou kartu z hromádky – až do té doby, dokud jsou karty v balíčku k dispozici.

Pokud je číslo na nové kartě, kterou jste si vytáhli, již na stěně s hádankami vyřešeno, můžete tuto kartu také položit před sebe a posunout se o další příčku k pokladu. Nyní si vytáhněte z balíčku další kartu.

Příklad:

Na řadě je Anton. Mezera ve stěně s hádankami má číslo sedm nahoře ve sloupci a číslo 5 vlevo v řadě. Anton vynásobí dvě čísla a dospěje k výsledku 35. Najde mozaikový dílek s číslem 35, zvedne ho, otočí a porovná barevný symbol na zadní straně se symbolem barvy v mezeře. Má pravdu! Správně vypočítaný mozaikový dílek položí barevným symbolem nahoru do mezery a posouvá svého dobrodruha o jednu příčku k pokladu.



Emil zkontroluje své hrací karty a položí před sebe lícem nahoru kartu s číslem 35. Nyní může svého dobrodruha posunout o jednu příčku k pokladu. Poté si dobere další kartu z hromádky. Na kartě je číslo 10. Pokud číslo 10 ještě nebylo správně vynásobeno a otočeno (barevným symbolem nahoru) na stěně s hádankami, ponechá si tuto kartu v ruce.

Nová mezera na stěně hádanek má číslo 4 nahoře ve sloupci a číslo 2 vlevo v řadě. Na řadě je Paula. Natočí si stěnu s hádankami směrem k sobě a začne počítat.

Konec hry

Když hráč dosáhne se svým dobrodruhem nejvyšší příčky k pokladu, probíhající kolo se dohraje až do konce. Stojí-li dobrodruh na vrcholu sám, pak tento hráč vyhrává hru a dívá se z vysoké plošiny, odkud může přes stěnu s hádankami vidět na slavný poklad, který na něj čeká.

Pokud se na konci kola dostanou dva nebo více dobrodruhů na konec žebříku, vyhrává hráč s nejmenším počtem dokončených hracích karet, které má vyloženy před sebou. Díky svým výjimečným schopnostem násobení se mu podařilo dostat se na vrchol. Pokud je výsledek stále nerozhodný, vyhrává více hráčů společně.

Varianta hry – Násobilkový sprint pro 2 až 4 zkušené dobrodruhy

Požadovaný materiál:

- 1 stěna s hádankami (velký herní plán)
- 1 příčky žebříku k pokladu (úzký herní plán)
- 100 mozaikových dílků
- 23 hracích karet
- 1 přesýpací hodiny
- 4 dobrodruzi

Příprava hry

Viz. Příprava hry pro všechny varianty, ale neodebírejte si zatím mozaikové dílky ze stěny. Nejprve umístěte příčky k pokladu vedle stěny. Každý hráč si vybere dobrodruha a umístí ho pod první příčku. Zbylé dobrodruhy vraťte do krabice od hry. Připravte si přesýpací hodiny a hrací karty.

Průběh hry

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Začíná nejstarší hráč.

Hráč po vaší levici vezme náhodný mozaikový dílek ze stěny s hádankami a položí ho světlou stranou nahoru na pavučinu a okamžitě otočí přesýpací hodiny. Teď začnete počítat! Podívejte se na mezeru ve stěně s hádankami a co nejrychleji vynásobte dvě čísla – to v horním sloupci a úplně nalevo v řadě (viz základní hra). Spočítáno? Nyní najděte na stěně mozaikový dílek s odpovídajícím číslem. Vezměte dílek ze stěny, otočte jej a porovnejte barevný symbol na zadní straně se symbolem v mezeře.

Má mozaikový dílek stejný barevný symbol jako mezera ve stěně?

Super násobení! Protože hrajete pod tlakem přesýpacích hodin, dovolte svým spoluhráčům, aby posunuli vašeho dobrodruha o jednu příčku k pokladu. Položte mozaikový dílek barevným symbolem nahoru do mezery. Pokud je v přesýpacích hodinách stále písek, můžete okamžitě zaútočit na další úlohu násobení v nově vzniklé mezeře.

Mozaikový dílek neodpovídá barevnému symbolu v mezeře?

Smůla! Vraťte dílek světlou stranou nahoru zpět do mezery, ze které jste jej vzali. Pokud je v přesýpacích hodinách stále písek, můžete to zkusit znovu.

Můžete pokračovat v hledání mozaikového dílku, dokud je v přesýpacích hodinách písek. Když dojde písek, spoluhráč zakřičí: "Stop!" Nezáleží na tom, jak často se přepočítáte, body neztrácíte. Až vyprší čas, položte mozaikový dílek z pavučiny zpět na mezeru ve stěně s hádankami, světlou stranou nahoru.

Nyní je na řadě další hráč.

Poznámka: Když dobrodruh dosáhne na nejvyšší příčku k pokladu, začíná znovu na spodní příčce a obdrží hrací kartu jako odměnu k označení svého úspěchu. Pokládejte si tyto karty před sebe, lícem dolů.

Konec hry

Když dobrodruh podruhé vystoupal po příčkách žebříku k pokladu a obdržel druhou hrací kartu jako odměnu, pokračuje ve hře, dokud nevyprší čas na přesýpacích hodinách. Ostatní hráči dohrají probíhající kolo.

Získal pouze jeden hráč dvě hrací karty jako odměnu? Pak tento hráč vyhrává hru a také fantastický poklad na druhé straně stěny s hádankami. Pokud mají po skončení posledního kola dva nebo více dobrodruhů dvě hrací karty jako odměnu, poklad získá ten, kdo během posledního kola vyšplhal k pokladu nejbližší.

Pokud je stále remíza, vyhrávají všichni dobrodruzi, kteří jsou na vrcholu a mezi sebe si rozdělí poklad.

Kooperativní a/nebo solo varianta hry pro expediční tým nebo pro osamělého dobrodruha

Tato varianta vyžaduje pouze stěnu s hádankami a mozaikové dílky. Příčky k pokladu a hrací karty nebudou ke hře potřeba.

Cílem je, abyste vy nebo váš tým správně umístili všechny mozaikové dílky na stěnu s hádankami. Pokud chcete, můžete si zaznamenat svůj celkový čas a pokusit se ho příště překonat.

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 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové