

✧ *LONDJI The fairy & the wizard* ✧

FG026U

Věk: od 6 let	Obsah: 68 karet s lesem (24 se zadní stranou
Počet hráčů: 2 - 5	žlutou, 24 se zadní stranou oranžovou a 20 se
Čas: 30 minut	zadní stranou červenou), 1 karta dům víly, 7
	kouzelných karet (s kotlík ze zadní strany), 1 herní
	deska složená z 5 spojených částí), 12 karet s klecí
	(7 ptačích klecí a 5 klecí na veverku), 1 dřevěná
	kostka, 2 dřevěné figurky (víla a čaroděj)

Kooperativní a stavební hra

Hráči se společně domluví na strategii, jak překazit čarodějovi vyhrát hru.

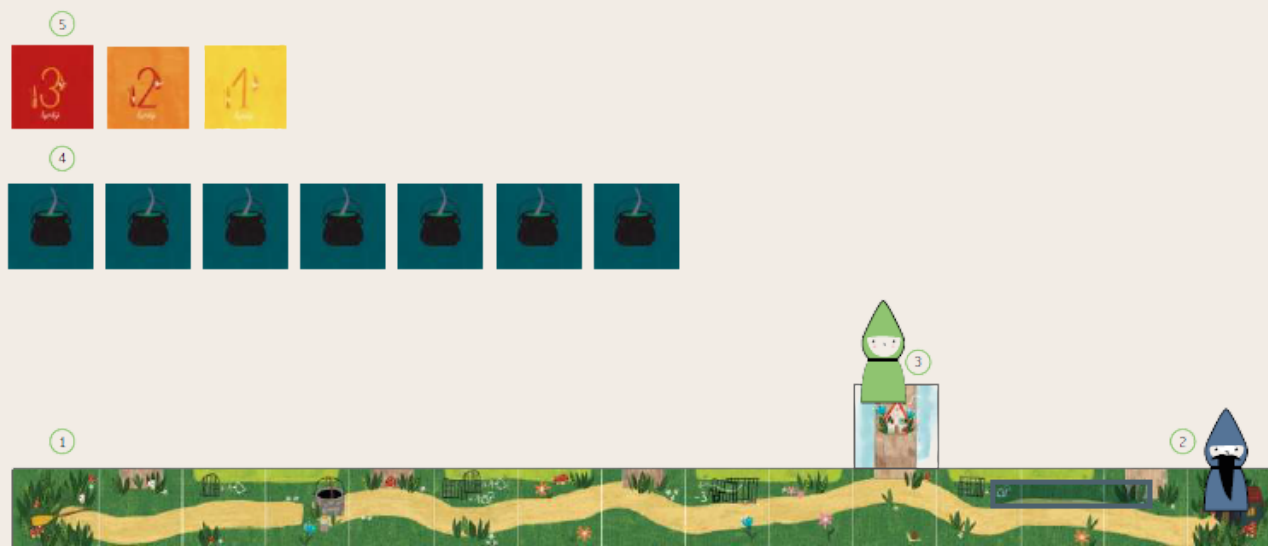
Byla jednou jedna...

... víla a jeden čaroděj. Víla chtěla, aby v lese mělo každé zvíře svůj domov. Čaroděj naopak chtěl dát všechna lesní zvířata do klece. Pomozte víle překazit čarodějovy plány.

Cíl: Vybudujte společně les, ve kterém bude mít každý strom tolik úkrytů, kolik je veverek a tolik hnízd, kolik je ptáků dříve, než čaroděj nebude mít 7 kouzel nebo neuvězní 12 zvířat v klecích.

Příprava: Spojte 5 částí herní desky. Deska představuje cestu, která vede od domu čaroděje ke koštěti. Postavte figurku čaroděje na jeho dům. Položte kartu domu víly vedle jednoho z 5 pařezů stromů na desce. Položte dřevěnou figurku víly na domek víly. Zamíchejte 7 karet kouzel a udělejte z nich balíček lícem dolů. Zamíchejte karty lesa podle barev a udělejte 3 balíčky lícem dolů, jeden od každé barvy.





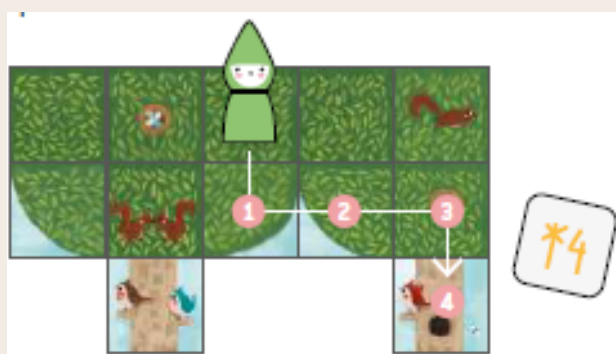
Hra: Hru hraje jeden po druhém a začíná hráč, který naposledy viděl vílu nebo čaroděje. Hráč hodí kostkou a provede příslušnou akci.

Akce:



- Kouzelná hůlka víly: pokud hráč, který je právě na řadě, najde vílu kouzelnou hůlku, vybere si jednu z následujících dvou akcí:

- Stavba: vezme si tolik karet lesa, kolik padlo na kostce (3, 4 nebo 5) a položí je na herní desku tak, aby na sebe obrázky navazovaly a vytvořil se tak les ze stromů.
- Posun víly: posune vílu o tolik políček (karet lesa), kolik padlo na kostce (3, 4 nebo 5). Víla se může přesouvat pouze po kartách, které se dotýkají alespoň jednou stranou.

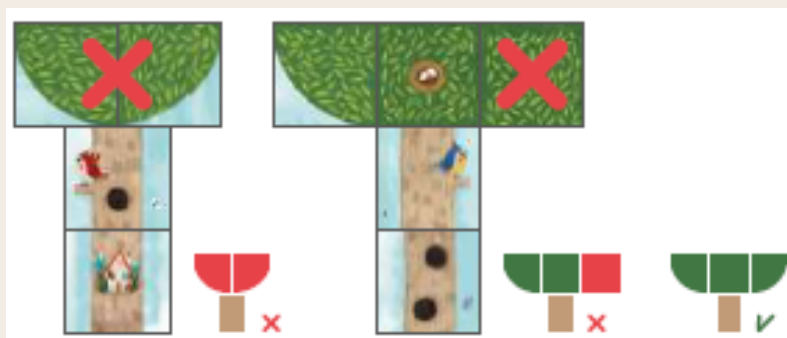


- Klobouk čaroděje: pokud hráč narazí na klobouk čaroděje, posune figurku čaroděje na políčkách cesty (tolik, kolik padlo na kostce (1 nebo 2) a pokud je to potřeba, provede akci na políčku, na které došel.

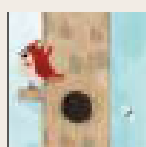


- Mrak: víla a čaroděj provedou oba akci danou kostkou (6). Víla vybere jednou ze dvou následujících akcí: posun nebo stavba.

Stavba: Během hry hráči staví les se stromy. Jedinou podmínkou je, aby každý strom měl stejně skrýší pro veverky jako pro ptáčky; takže na každém stromě bude domeček pro každé zvířátko. Abyste mohli stavět, vytáhněte si nejprve kartu lesa ze žlutého balíčku. Jakmile dojdou, vezměte si oranžové karty a nakonec červené. Strom se zvířátky v klecích nemohou být postavené.



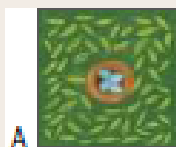
Typy karet:



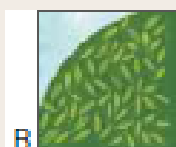
Karta s kmenem: Pokládají se k jednomu ze 5 pařezů u cesty nebo k jedné z dalších karet kmenů. Všechny pařezy musí mít alespoň jednu kartu kmene. Některé kmeny mají větve s ptáčky nebo skrýše pro veverky.



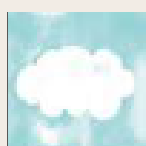
Karty s keři: Mezi dva stromy se pokládají karty s keři, díky kterým se víla může pohybovat (víla se nemůže pohybovat po políčkách s cestou čaroděje).



Karty s listím: jsou dva typy těchto karet: listí vnitřní (A) a listí krajní (B). Koruna stromu musí být široká alespoň na 3 karty a 4 karty s obloukem musí tvořit kraje. V listí se nachází veverky a hnízda a počet hnízd byl stejný jako počet ptáčků na kmenu.



Pokud se staví, karty s listím mohou být přemístěné a ty, které nemají hnízdo ani veverku mohou být navíc přemístěné z jednoho stromu na druhý, pokud na stromě, kam se přesouvají, není klec.



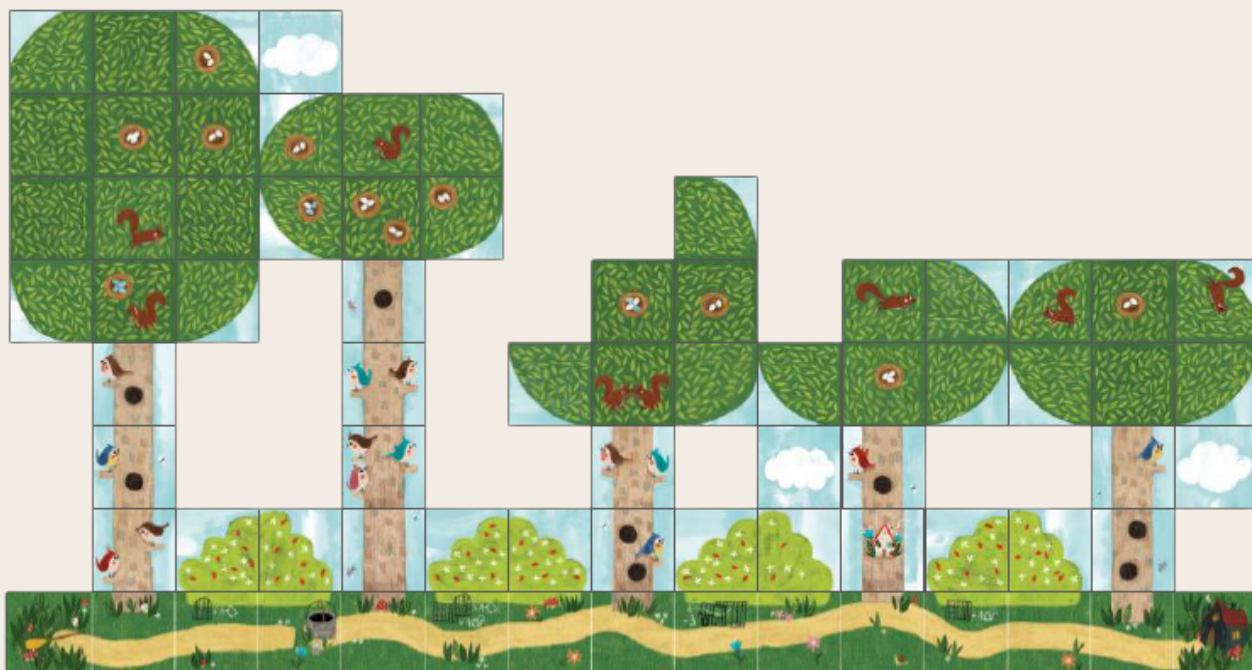
Karta s mrakem: Karty mraků se umísťují okolo stromů, na místa, na která se nebude nic jiného stavět. Mraky pomáhají víle se pohybovat rychleji: pokud přistane na kartě s mrakem, může skočit na jiný mrak a pokračovat v pohybu.



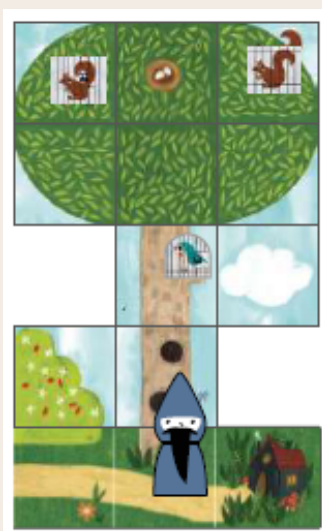
Karta s kloboukem: Mezi kartami s lesem jsou schované dvě karty s kloboukem. Pomáhají čarodějovi. Pokud hráč jeden vytáhne, musí otočit jednu ze 7 kouzelných karet a provést uvedenou akci. Po zahrání se karta s kloboukem zahodí.



Karta s kouzelnou hůlkou: Jsou 4 a pomáhají víle. Pokud hráč jednu vytáhne, víla hraje znovu podle hodnoty na kartě. Po zahrání se karta s hůlkou zahodí.



Čaroděj: Čaroděj se pohybuje po cestě od domu ke koštěti. Když dojde ke koštěti, skočí až domů a cestou vytáhne kouzlo. Čaroděj chce dát všechna zvířata do klece. Pokaždé, když dojde na pole s pařezem stromu, položí na každé zvíře kartu s klecí. Na cestě jsou políčka, která čarodějovi pomáhají dát zvířata do klecí: má 1 nebo 2 klece daného typu. Hráči si vyberou, které zvíře dá do klece.



Na cestě jsou dvě políčka, která nejsou pro čaroděje dobrá (označená modrou květinou):

- Otevřené klece: když čaroděj dojde na toto pole, nejvýše 3 zvířata, která vybereme, utečou z klece. Karty klecí se vrátí zpět do balíčku.
- Studna: když čaroděj dojde na toto pole, přichází o tah. Příště, když se objeví klobouk na kostce, nehraje: vyleze ze studny a vrací se na cestu.

Kouzla: Pokaždé, když čaroděj vyjde z domu, vytáhne kouzlo: hráč vytáhne jednu kartu z balíčku kouzel. Pokaždé, když hráč otočí kartu kouzla, pomůže čarodějovi.

Jsou 4 druhy karet s kouzly:

- Postup vpřed nebo vzad:

(A): karta kouzla se musí položit na určené místo na cestě (dívejte se na květiny). Od této chvíle, pokud čaroděj dojde na toto políčko, posune se vpřed nebo vzad podle nového políčka.

(B): karta kouzla se musí položit na určené místo na cestě. Od této chvíle, pokud čaroděj dojde na toto políčko, posune se znovu vpřed o tolik políček, kolik padlo na kostce.

- Zavření ptáčků nebo veverek do klece (C): čaroděj zavře do klece 2 nebo 3 zvířátka daného druhu (hráči si vyberou které).
- Modrá květina (D): kouzlo nevyšlo. Hráči vyberou jedno ze dvou políček s modrou květinou, položí na něj čaroděje a provedou akci.



Víla: Víla se pohybuje na kartách lesa. Vždy pouze na vedlejší, nikdy ne úhlopříčně, jen z karty na kartu, které se dotýkají a maximálně o tolik polí, kolik padlo na kostce. Hráči posouvají vílu, aby osvobodili zvířátka v klecích a ochránili stromy.

- Osvobození zvířátek: Když víla dojde na kartu, na které je jedna nebo více klecí, zvířátka jsou osvobozená a karty klecí se vrátí do balíčku.
- Ochrana stromů: čaroděj nemůže zavřít do klece zvířátka na stromě, na kterém se nachází víla.

Pravidla:

- Pokud v danou chvíli hráč nemůže umístit žádnou stavební kartu, kterou si vytáhl, vrátí je dospod balíčku odpovídající barvy, ale už místo nich další nehraje.
 - Důležité: hráč nemůže stavět strom s jedním nebo více zvířátky v klecích, víla je musí nejdříve osvobodit.
 - Hráč musí vždy použít odpovídající klec (ptáčci nebo veverky). Pokud to není možné z důvodu, že není žádné zvířátko daného druhu, žádná klec se nepoužije. Pamatujte si, že není možné dát do klece zvířátka ze stromu chráněného vílou.
-

Konec hry: Když hráč úspěšně položí poslední kartu lesa, všechna zvířátka se osvobodí a víla a zvířátka vyhrály hru.

Pokud se čaroději povede objevit 7 karet kouzel nebo uvězní 12 zvířátek v klecích, vyhrál hru on a je potřeba hru zahrát znovu.

Mimo hru

Máte v rukou hru, která...

- pomáhá stanovit strategii
 - rozvíjí orientaci v prostoru
 - rozvíjí počítání z paměti
 - rozvíjí plánování pohybů a předvídavosti
-