



POPELKA



Meelis LOOVEER



Maciej Szymanowicz

ÚVOD

Celé království žije neobyčejnou událostí. Princ dnes pořádá veliký bál! Pozvánku dostaly všechny dívky včetně Popelky. Jak má ale jít na ples bez šatů a střevíčků? A jak se na zámek dostane? Vždyť k tomu přece potřebuje kočár! Milí hráči, teď už záleží jen na vašem postřehu, zda se Popelčin sen o účasti na bále vyplní. Snažte se proto najít vše potřebné dříve, než na hodinách odbije půlnoc.



CÍL HRY

V této kooperativní hře se s kamarády snažíte pomoci Popelce najít ve vymezeném čase vše, co bude potřebovat, aby se na ples mohla vypravit.

Hod kostkou vám ukáže, jakým způsobem můžete Popelce pomoci. Vyhrajete jen tehdy, když se vám podaří najít všechny věci a postavy dříve, než se ručička hodin dostane na dvanáctku.



Obsah krabičky:

- hrací plocha s hodinami
- 12 základních kartiček (6 dvojic: 2 myšky, 2 koně, 2 střevíčky, šaty a rukavice, potkan a kočí, dýně a kočár)
- 12 speciálních kartiček (3 zrcátka, 3 kotlíky, 3 přesýpací hodiny, 3 hůlky)
- kouzelná dřevěná kostka
- kartonová figurka Popelky (značka aktivního hráče)
- návod, který právě čtete



ZÁKLADNÍ VARIANTA

PŘÍPRAVA HRY

1. Hrací plochu umístíme do krabičky tak, jak ukazuje obrázek. Krabičku pak položíme doprostřed stolu, aby na ni všichni hráči dobře dosáhli.
2. Ručičku hodin nastavíme na 12.
3. Vezmeme 12 základních kartiček (2 myšky, 2 koně, 2 střevíčky, šaty a rukavice, potkan a kočí, dýně a kočár) a promícháme je. Pak je zakryté (obrázky dolů) rozložíme na stole tak, aby vytvořily obdélník 3 × 4 kartičky. Mezi kartičkami necháme asi centimetrové mezery, díky nimž se s nimi bude během hry lépe manipulovat.
4. Kostku položíme vedle kartiček.
5. Nyní je třeba určit zahajujícího hráče. Stane se jím ten, kdo se jako poslední zúčastnil nějakého plesu nebo večírku. Zahajující hráč si vezme figurku Popelky, a tím se z něj stane aktivní hráč.



PRŮBĚH HRY

Během svého tahu hodí aktivní hráč kostkou a provede akci, která mu na ní padla. Poté předá figurku Popelky sousedovi ve směru pohybu hodinových ručiček – nyní bude aktivním hráčem právě tento hráč.



VÝSLEDEK HODU KOSTKOU



Kouzelná hůlka (je na kostce jen jednou)

Hráč otočí jednu libovolnou kartičku tak, aby všichni viděli, jaký je na její druhé straně obrázek. Pak ji opět obrázkem dolů položí na stejné místo.

Příklad: Hry se účastní Jana, David a Katka. Jako poslední byla na plese Jana, zahájí proto hru. Ve svém tahu nejprve hodí kostkou. Padne jí kouzelná hůlka. Jana si vybere jednu kartičku a ukáže ji ostatním hráčům. Na kartičce je obrázek šatů. Jana položí kartičku obrázkem dolů na stejné místo, odkud ji vzala, a předá figurku Popelky Davidovi.





Kotlík (je na kostce dvakrát)

Hráč si vybere libovolnou kartičku a podívá se na ni tak, aby ostatní neviděli, jaký obrázek se na její druhé straně skrývá. Pak kartičku obrázkem dolů opět položí na stejné místo, aniž by prozradil, co na ní je.

Příklad: David přijde na řadu poté, co svůj tah dokončila Jana. Na kostce mu padl kotlík. David si vybere jednu kartičku a prohlédne si ji potají tak, aby jen on viděl, jaký obrázek na ní je. Ostatním hráčům to neprozradí a kartičku položí obrázkem dolů zpět na stejné místo, odkud ji vzal. Musí si však dobře zapamatovat, co na kartičce viděl, protože by se to mohlo hodit v dalším průběhu hry. Pak David předá figurku Popelky Katce.



Přesýpací hodiny (jsou na kostce třikrát)

V tomto případě se hráčův tah skládá ze dvou akcí, které je třeba provést v určeném pořadí: nejprve hledání dvojice, potom přesunutí ručičky hodin.

Hledání dvojice

Aktivní hráč se snaží najít dvojici prvků, které Popelka potřebuje, aby se mohla vydat na ples. Otočí jednu kartičku tak, aby všichni hráči viděli, co je na ní vyobrazeno. Jestliže ostatní hráči vědí, kde je druhá kartička z této dvojice, mohou aktivnímu hráči napovědět tak, že na příslušnou kartičku ukážou prstem (každý hráč může ukázat jen na jednu kartičku). Aktivní hráč se pak potají podívá na kartičku, o níž si myslí, že tvoří druhou část dvojice. Tvoří-li obě kartičky (první, kterou otočil veřejně, a druhá, kterou



si prohlédl potají) opravdu dvojici, otočí je hráč obrázky vzhůru a pak tuto získanou dvojici položí vedle hodin. Netvoří-li kartičky dvojici, musí je aktivní hráč vrátit zpět na jejich místa obrázky dolů a nesmí ostatním hráčům prozradit, jaký obrázek viděl na druhé kartičce.

Přesunutí ručičky hodin

Aktivní hráč, kterému na kostce padly přesýpací hodiny a který už ukončil hledání dvojice, přesune ručičku přesně o jednu hodinu dopředu.

(Jestliže se ručička otáčí ztuhla, stačí mírně povolit šroubek na zadní straně hrací plochy.)

Příklad: Aktivním hráčem je Katka. Na kostce jí padly přesýpací hodiny, Katka tedy musí najít dvojici kartiček. Otočí kartičku, na které je obrázek střevíčku. Ostatní hráči ukazují prsty na kartičky (každý hráč jen na jednu), na kterých by podle nich měl být druhý střevíček. Katka se potají podívá na kartičku, kterou si vybrala, ale střevíček tam bohužel není. Katka tedy položí obě kartičky obrázky dolů zpět na jejich místa a neprozradí ostatním hráčům, co viděla na druhé kartičce. Na závěr svého tahu pak přesune ručičku hodin o jednu hodinu dopředu a figurku Popelky předá Janě.



KONEC HRY

Hra může skončit dvěma způsoby:

Hráči našli všechny dvojice dřívě, než hodiny odbily dvanáct, a tím hru vyhráli.

Nebo:

Hodiny už ukazují dvanáct, ale hráči ještě nenašli všechny dvojice. V takovém případě hráči prohrávají.

KOUZELNÁ VARIANTA

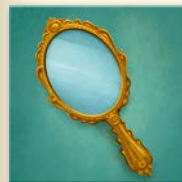
Jakmile zvládnete základní variantu hry, můžete zkusit své síly ve variantě s využitím speciálních kartiček.

1. Hodiny umístíme do krabičky a tu položíme doprostřed stolu tak, aby ni všichni hráči dobře dosáhli.
2. Ručičku hodin nastavíme na 12.
3. Zamícháme speciální kartičky a náhodně rozdáme každému hráči jednu. Hráči si kartičky položí obrázky nahoru před sebe na stůl.
4. Nyní náhodně vezmeme 4 speciální kartičky a zamícháme je se všemi základními kartičkami. Pak rozložíme kartičky obrázky dolů na stůl tak, aby vznikl čtverec 4 × 4 kartičky. Mezi kartičkami ponecháme asi centimetrové mezery, aby se s nimi v průběhu hry lépe manipulovalo.
5. Nepoužité speciální kartičky odložíme stranou – nebudeme je při hře potřebovat.
6. Zahajujícím hráčem se stane nejmladší ze všech hráčů.

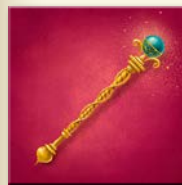


Průběh kouzelné varianty hry

Hra probíhá velmi podobně jako při základní variantě, rozdíl spočívá ve využití speciálních kartiček. Ty, které jsou rozložené na stole mezi základními kartičkami, nemají pro hráče význam, jejich úlohou je pouze ztížit vyhledávání dvojic. Avšak speciální kartičky, které hráči dostali na začátku hry, mají kouzelné vlastnosti. Hráč může kouzelnou vlastnost své speciální kartičky využít v průběhu hry pouze jednou, a to během svého tahu poté, co hodí kostkou. Po použití kartičky ji hráč odloží stranou – dál ji už ve hře nebude potřebovat.



Zrcátko: Padnou-li hráči, který má kartičku zrcátka, na kostce **přesýpací hodiny**, může si v tomto tahu během hledání dvojice prohlédnout tři kartičky (namísto dvou). První kartičku odkryje pro všechny hráče, na další dvě se ale musí podívat potají. Jestliže hned první kartička, kterou si potají prohlédne, tvoří dvojici s odkrytou kartičkou, může si hráč přesto prohlédnout ještě jednu kartičku.



Kouzelná hůlka: Padne-li hráči, který má tuto kartičku, na kostce **kouzelná hůlka**, může v tomto tahu otočit dvě kartičky (namísto jedné) a ukázat je ostatním hráčům. Pak položí obě kartičky obrázky dolů zpět na místa, odkud je vzal.





Kotlík: Padne-li hráči, který má tuto kartičku, na kostce **kotlík**, může si v tomto tahu tajně prohlédnout dvě kartičky (namísto jedné), aniž by je ukazoval ostatním. Poté položí obě kartičky obrázky dolů zpět na místa, odkud je vzal.



Přesýpací hodiny: Padnou-li hráči, který má tuto kartičku, na kostce **přesýpací hodiny**, nebude v tomto tahu posouvat ručičku na hodinách.

POKROČILÁ VARIANTA

Příprava hry i její průběh jsou stejné jako v případě **kouzelné varianty** s jedinou výjimkou: hráči musejí v určitém pořadí hledat dvojice z jednotlivých skupin.

Nejprve je třeba najít dvojice z **fialové skupiny**, tedy:

- pár myšek,
- pár koní.



Až se to hráčům podaří, mohou začít hledat dvojice z **růžové skupiny**, tedy:

- pár střevíčků,
- šaty s rukavicemi.

Jakmile najdou i tyto dvojice, musejí ještě najít dvojice ze **žluté skupiny**, tedy:

- potkana s kočím,
- dýni s kočárem.

Dvojice v rámci každé skupiny už mohou hráči hledat v libovolném pořadí.





DALŠÍ VARIANTY HRY



Chceme-li hru usnadnit nejmladším hráčům, můžeme zavést pravidlo, že poté, co hodiny odbijí dvanáct, mají ještě všichni hráči společně poslední šanci najít zbývající dvojice. Musejí však bez jediné chyby (a při pokročilé variantě i ve správném pořadí) odhalit všechny dvojice. Jestliže se nespletou, hru vyhrají. Dopustí-li se však byť jen jediné chyby, prohrají. Obtížnost hry je také možné snížit či zvýšit tak, že snížíme či zvýšíme počet speciálních kartiček rozložených na stole při kouzelné nebo pokročilé variantě hry. Při změně počtu už pak kartičky samozřejmě nebudou na stole tvořit čtverec 4×4 kartičky.



Vážený zákazníku,

kompletování našich her věnujeme zvláštní péči. Pokud přesto ve vašem balení některá součást hry chybí (za což se velmi omlouváme), můžete reklamaci vyřídit e-mailem na adrese info@pygmalino.cz.

V e-mailu prosím uveďte své jméno, příjmení, přesnou adresu včetně PSČ a název chybějícího prvku hry.

Chcete-li od nás dostávat newsletter s informacemi o našich novinkách, pošlete prosím e-mail s takovýmto požadavkem a svým jménem a příjmením na adresu info@pygmalino.cz.

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

Výhradní zastoupení GRANNA pro Česko:

Pygmalino, s. r. o.

Lípová 1131, 737 01 Český Těšín

www.pygmalino.cz



GRANNA

© Granna 2020.

Všechna práva vyhrazena.

Vyrobeno v Polsku.