

Vilac Hra Palečkův poklad (V7633)

Cílem hry je dostat se do zlobrova zámku, vzít jeho poklad a vrátit se do chaloupky alespoň s jednou zlatou mincí.

Obsah hry:

- 1 hrací deska
- 4 figurky (bratři Palečka)
- 1 kostka „běž“ (drobečky – havran)
- 1 kostka „vrať se“ (drobečky – sedmimílové boty – zlobr)
- 40 drobečků (žluté kostičky)
- 16 zlatých mincí

Příprava hry:

Hrací desku položte doprostřed stolu.

Kostku „běž“ položte vedle startovního pole, kostku „vrať se“ a zlaté mince položte vedle zlobrova zámku.

Každému hráči rozdejte 10 drobečků.

Každý hráč si vybere figurku a položí ji na pole chaloupky.

Pravidla hry:

1. Na cestě do zlobrova zámku:

Hraje se ve směru hodinových ručiček, hráč na řadě hodí kostku „běž“ (drobečky – havran).

Na kostce může padnout:

1 a 2 drobečky: Hráč posune figurku dle hodnoty na kostce, drobeček položí na každé políčko, na které vstoupil.

Havran: Hráč odstraní drobeček z políčka, na kterém stojí. Pokud hráč hodí havrana i na dalším tahu, musí odstranit drobeček i z předchozího políčka. Takto se pokračuje i s dalšími políčky, pokud na kostce stále padá havran.

Pro vstup do zámku musí na kostce padnout přesný počet polí.

Jakmile se dostanete do zlobrova zámku, posbírá hráč 4 zlaté mince, dle barvy figurky (které musí donést zpět do chaloupky).

2. Nebezpečný návrat:

Pozor, zlobr se bude snažit získat svůj poklad zpět. Aby hráč vyhrál, musí se do chaloupky vrátit alespoň s jednou mincí.

Pokud hráči dojdou mince, prohrává.

Nyní hráči používají kostku „vrať se“ (drobečky – sedmimílové boty – zlobr).

Na kostce může padnout:

1 a 2: Hráč posune figurku dle hodnoty na kostce, může se ale posunout pouze na pole s drobečky. Pokud na daném poli není drobeček, jedno kolo stojí.

Zlobr: Hráč toto kolo stojí, zlobr od něj vezme minci a vrátí ji do zámku.

Sedmimílové boty:

1 – Hráč se posune o 3 pole, i pokud zde chybí drobečky. Pokud havrani vyzobou všechny drobečky na cestě, jsou sedmimílové boty jediným prostředkem návratu – musíte mít štěstí!

2 – Hráč může zůstat na dosavadním poli a vzít si zpět minci, pokud mu zlobr nějakou vzal. Někdy si musíte vybrat mezi pohybem s rizikem prohry, nebo setrváním na poli a znovuzískáním mince.

Pro vstup do chaloupky musí na kostce padnout přesný počet polí.

Konec hry:

Hra končí, jakmile se hráči podaří vrátit do chaloupky s alespoň jednou mincí. Tento hráč vítězí.