

Vilac Hra Palčekov poklad (V7633)

Cieľom hry je dostať sa do zlobrovho zámku, vziať jeho poklad a vrátiť sa do chalúčky aspoň s jednou zlatou mincou.

Obsah hry:

- 1 hracia doska
- 4 figúrky (bratia Palečka)
- 1 kocka „bež“ (drobčky – havran)
- 1 kocka „vráť sa“ (drobčky – sedemmilové topánky – zlobor)
- 40 omrvíniok (žlté kocky)
- 16 zlatých mincí

Príprava hry:

Hraciu dosku položte doprostred stola.

Kocku „bež“ položte vedľa štartového poľa, kocku „vráť sa“ a zlaté mince položte vedľa zlobrovho zámku.

Každému hráčovi rozdajte 10 drobčiekov.

Každý hráč si vyberie figúrku a položí ju na pole chalúčky.

Pravidlá hry:

1. Na ceste do zlobrovho zámku:

Hrá sa v smere hodinových ručičiek, hráč na rade hodí kocku „bež“ (drobčky – havran).

Na kocke môže padnúť:

1 a 2 drobčky: Hráč posunie figúrku podľa hodnoty na kocke, drobček položí na každé políčko, na ktoré vstúpil.

Havran: Hráč odstráni drobček z políčka, na ktorom stojí. Pokiaľ hráč hodí havrana aj na ďalšom ťahu, musí odstrániť drobček aj z predchádzajúceho políčka. Takto sa pokračuje aj s ďalšími políčkami, pokiaľ na kocke stále padá havran.

Pre vstup do zámku musí na kocke padnúť presný počet polí.

Akonáhle sa dostanete do zlobrovho zámku, pozbiera hráč 4 zlaté mince, podľa farby figúrky (ktoré musia doniesť späť do chalúčky).

2. Nebezpečný návrat:

Pozor, zlobor sa bude snažiť získať svoj poklad späť. Aby hráč vyhral, musí sa do chalúčky vrátiť aspoň s jednou mincou.

Ak hráčovi dôjdu mince, prehráva.

Teraz hráči používajú kocku „vráť sa“ (drobčky – sedemmilové topánky – zlobor).

Na kocke môže padnúť:

1 a 2: Hráč posunie figúrku podľa hodnoty na kocke, môže sa ale posunúť iba na pole s drobčkami. Pokiaľ na danom poli nie je drobček, jedno kolo stojí.

Zlobor: Hráč toto kolo stojí, zlobor od neho vezme mincu a vráti ju do zámku.

Sedemmílové topánky:

1 – Hráč sa posunie o 3 polia, aj keď tu chýba drobk. Pokiaľ havrany vyzobú všetky omrvinky na ceste, sú sedemmílové topánky jediným prostriedkom návratu – musíte mať šťastie!

2 – Hráč môže zostať na doterajšom poli a vziať si späť mincu, pokiaľ mu zlobor nejakú vzal. Niekedy si musíte vybrať medzi pohybom s rizikom prehry, alebo zotrvaním na poli a znovuzískaním mince.

Pre vstup do chalúčky musí na kocke padnúť presný počet polí.

Koniec hry:

Hra končí, akonáhle sa hráči podarí vrátiť do chalúčky s aspoň jednou mincou. Tento hráč víťazí.