

Alice

V KRAJINĚ

ZÁZRAKOV



Martino Chiacchiera, Remo Conzaboni

Maciej Szymanowicz

GRANNA

Jedného letného dňa sedela Alica vedľa svojej staršej sestry v tieni veľkého stromu. Zasnívala sa, keď sa zrazu hneď vedľa nej objavil Biely králik vo veste. Pozrel sa na hodinky a vzdychol si: „Ach bože, idem neskoro,” a ponáhlal sa ďalej, Alica za ním. Zrazu... spadla do králičej nory! Padala dlho, až pristála v miestnosti s mnohými dverami. Na stole ležal kľúč a fľaša s nápisom: „Vypi ma”. Alica vypila tekutinu a začala sa zmenšovať. Bola však príliš malá na to, aby si zo stola vzala kľúč. Tak si odhryzla koláčik s nápisom „Zjedz ma” a narástla o tri metre! Sotva sa zmestila do izby! Keď začala plakať, opäť uvidela Bieleho králika, ktorý odhodil vejár a rukavice a utiekol preč. Mávnutím vejára sa Alica zmenšila natoľko, že spadla do kaluže z vlastných slz. Našťastie sa jej podarilo doplávať na breh a hneď sa rozbehla za Bielym králikom.

Nechytila ho, ale zažila veľa neuveriteľných dobrodružstiev.

Stretla Húsenicu, ktorá sedela na hríbe...

a fajčila vodnú fajku! Húsenica jej vysvetlila, že keď bude hrýzť hríb zo správnej strany, môže sa zmenšiť alebo zväčšiť. Stretla aj vševediaceho Cheshirského kocúra, ktorý jej povedal, že všetci v tejto ríši sú úplní blázni, a keď zmizol, jeho úsmev ešte chvíľu žiaril vo vzduchu. Zúčastnila sa na šialenom čajovom večierku bláznivého Klobúčnika. Stretla sa so Záhradníkmi v tvare kariet, ktorí natierali biele ruže na červeno zo strachu pred Srdcovou kráľovnou. Dokonca si s Kráľovnou zahrála kriket, pričom ako paličku použila plameniaka a ako loptičku ježkov! Nakoniec Alica otvorila oči a prebrala sa s hlavou v sestrinom lone...

Na motívy knihy Alica v krajine zázrakov od Lewisa Carrolla

Cieľ hry

V hre ste jednou z postáv z knihy **Alica v krajine zázrakov**. Vaším cieľom je čo najrýchlejšie precestovať tento fantastický svet a získať čo najviac bodov z chutných koláčikov a sušienok skôr, ako vám vyprší čas.

Obsah krabice:

- 24 koláčikov

(6×2 ; 6×3 ; 6×4 i 6×5)



- 20 sušienok (20×1)



- 44 kariet (11 v 4 farbách pre hráčov):

2×1 , 2×2 , 2×3 , 2×4 , 2×5

$1 \times \text{Žolík}$ (red star, blue star, yellow star, green star)



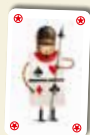
- 4 malé figúrky

- 4 veľké figúrky

- hracia plocha



- hodinová ručička



- 8 plastových stojanov

- 4 stojany na veľké figúrky



Príprava na hru

Pred prvou hrou umiestnite všetky malé a veľké figúrky na stojany a upevnite hodinovú ručičku na hracej ploche podľa obrázka.



1. Umiestnite hraciu plochu na dno krabice. Ručička môže ukazovať ktorýmkoľvek smerom. Krabicu umiestnite do stredu stola tak, aby bola pre všetkých ľahko prístupná.

2. V závislosti od počtu zúčastnených hráčov vezmite a zamiešajte správny počet koláčikov (nepoužité koláčiky odložte - v hre nie sú potrebné). Potom ich naskladajte lícom nadol a umiestnite vedľa hracej dosky, v blízkosti polička **Čaj u Klobúčnika**. Odkryte jeden koláčik a položte ho lícom nahor vedľa nej.

- 4** hráči - spotrebujte všetky koláčiky
- 3** hráči - odložte 1 koláčik z každej hodnoty
- 2** hráči - odložte 2 koláčiky každej hodnoty



3. Umiestnite všetky sušienky vedľa hracej dosky, v blízkosti hracieho poľa **Sušienky**.

4. Každý hráč si vyberie postavu a vezme si veľkú a malú figúrku s jej obrázkom. Malú figúrku umiestnite na pole **Čaj u Klobúčnika**. Veľkú figúrku položia na stôl pred seba.

5. Každý hráč si vezme 11 kariet svojej postavy, zamieša ich a položí pred seba na hromádku lícom nadol. Túto hromádku nazývame hromádka na doberanie. Potom si z nej vytiahne 3 karty a podrží ich tak, aby ostatní hráči **nevideli ich hodnotu**.

Priebeh hry

Hru začína hráč, ktorý najčastejšie mešká alebo najmladší hráč. Na svojom ťahu vykonajte nasledujúce kroky:

1. Zahrajte **pravú** alebo **ľavú** kartu z ruky. **Strednú kartu nemôžete zahrať.** Zahranú kartu položte lícom nahor na stôl, aby ste vytvorili hromádku zahraných kariet.

2. Posuňte svoju figúrku v smere hodinových ručičiek **presne o toľko políčok, koľko ukazuje zahraná karta** (spočítajte všetky políčka vrátane tých, ktoré sú obsadené ostatnými hráčmi). Ak bola zahraná karta **Žolíka** (♠), môžete sa pohnúť o ľubovoľný počet políčok od 1 do 5.

Poznámka: Ak sa na políčku, kde má vaša figúrka ukončiť svoj pohyb, nachádza figúrka iného hráča, umiestnite svoju figúrku na **najbližšie ďalšie voľné políčko**. Na každom políčku sa môže zastaviť **len jedna figúrka** (výnimka: príprava hry)!



3. Skontrolujte, na ktorom poli sa teraz nachádza vaša figúrka. Ak ide o špeciálne pole, **musíte** vykonať akciu, ktorá mu bola priradená (pozri popis špeciálnych polí na stranách 11-15). Niektoré akcie môžu spôsobiť, že vaša figúrka bude cestovať ďalej po hracej ploche a dostane sa na iné špeciálne pole.

4. Vezmite si kartu z vrchnej časti svojej kôpky lícom nadol a umiestnite ju **medzi** dve karty v ruke.

Ďalší hráč potom hrá svoj ťah (v smere hodinových ručičiek).

Prechod cez pole Čaj u Klobúčnika

Zakaždým, keď vaša figúrka prejde po hracej ploche a **prekročí pole Čaj u Klobúčnika**, automaticky získate koláčik, ktorý leží lícom nahor vedľa veľkej hromádky koláčikov. Položte ju **lícom nahor** na stôl pred seba (body získané v hre sú viditeľné pre všetkých hráčov). Otočte nový koláčik z hromádky (ak tam ešte nejaký zostal).



Ak sa vaša figúrka zastaví na políčku **Čaj u Klobúčnika**, vykonajte ďalšiu akciu (pozri stranu 16 **Špeciálne polia**).



Príklad ťahu hráča:

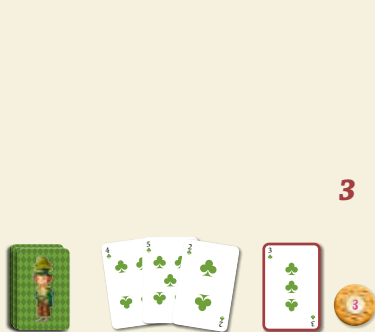
1. Lucia drží karty **3, 4** a **2**. Môže zahrať len **3** alebo **2** (nemôže zahrať **4**, pretože je uprostred kariet v ruke). Lucia zahrá **3**. Jej Klobučník sa pohne o 3 políčka, ale Srdcová kráľovná je na políčku, kde by mal ukončiť svoj ťah. Potom sa Klobučník presunie na prvé voľné políčko za ňou, políčko **Cheshirskeho kocúra**.



2. Lucia si z ponuky vezme **3**-bodový koláč, pretože jej Klobučník prešiel cez pole **Čaj u Klobučníka**. Potom otočí ďalší koláčik z kôpky (**2**) a položí ho vedľa neho. Zahranú kartu (**3**) odloží do kôpky zahranych kariet. Potom si vezme novú kartu (**5**) a položí ju medzi karty, ktoré už má v ruke.

3. Jej Klobučník vstúpi na pole **Cheshirského kocúra**, čím sa figúrka posunie ešte raz presne o toľko políčok, koľko bolo na poslednej zahranej karte, t. j. o 3 políčka (pozri **Špeciálne polia**). Figúrka dokončí svoj pohyb a na rade je ďalší hráč.





Koniec hry

Hra sa končí, keď každý hráč použije **11 kariet**. Hráči si spočítajú body z koláčikov a sušienok (každá sušienka má hodnotu 1 bodu). Vyhráva hráč s najväčším počtom bodov. V prípade rovnosti bodov si hráči porovnajú počet koláčikov (nie body na nich). Kto získal viac kusov – vyhráva.

Ak aj tak dôjde k remíze, vyhráva ten, ktorého figúrka je ďalej od políčka **Čaj u Klobúčnika**.

Jednoduchší variant

Spočiatku môžete hrať s kartami otočenými lícom nahor – najmä ak majú deti problém zapamätať si, že nemôžu hrať strednú kartu. Potom sa uistíte, že všetci pochopili a dodržiavajú pravidlá.

Variant pre najmenších

Všetci hráči dostanú 2 karty namiesto 3. Vo svojom ťahu môže hráč zahrať 1 z 2 kariet, ktoré má v ruke. Potom doplní karty vo svojej ruke tak, že pridá 1 novú kartu z vrcholu doberacej kôpkky. Ostatné pravidlá zostávajú nezmenené.



Špeciálne polia

Čaj u Klobúčnika

Toto je štartovacie pole, na ktoré sa pred začiatkom hry umiestnia všetky figúrky. Zakaždým, keď vaša figúrka **PREJDE toto pole, vezmete si koláčik otočený lícom nahor a položíte ho odkrytý na stôl pred seba**. Potom odhalíte (ak je to možné) nový koláčik z vrcholu kôpky a položíte ho vedľa nej. Keď sa vaša figúrka **ZASTAVÍ na tomto poli, môžete si vybrať, či si vezmete odkrytý koláčik ALEBO zakrytý koláčik z vrcholu kôpky**. Potom už nemôžete svoje rozhodnutie zmeniť.



Príklad: Vedľa kôpky je koláčik v hodnote **3** bodov. Lucia sa rozhodne vziať si koláčik z vrchnej časti kôpky v nádeji, že bude mať šťastie a získa koláčik s vyššou hodnotou (na kôpke sú koláčiky v hodnote od **2** do **5** bodov). Odhalí a vezme si koláčik v hodnote **5** bodov a ukončí svoj ťah.

Sušienky

Otáčajte hodinovou ručičkou tak, aby ste urobili aspoň jeden celý kruh. Máte len **jednu** šancu. Číslo na políčku, kde sa hodinová ručička zastaví, udáva počet sušienok (každá v hodnote 1 bodu), ktoré si zoberiete z banku a položíte na stôl pred seba. Ak tam nie je dostatočný počet



sušienok, vezmite všetky zvyšné sušienky. Po odobratí všetkých sušienok sa pole stane normálnym poľom bez toho, aby ste museli vykonať nejakú špeciálnu akciu.

Príklad: Lucia roztočí hodinovú ručičku a vytočí číslo 3. V krabici sú len 2 sušienky. Lucia si vezme 2 zvyšné sušienky (tretiu sušienku si bohužiaľ vziať nemôže). Od tohto momentu je pole normálnym poľom pre všetkých hráčov.



Húsenica

Ak je vaša figúrka pri vstupe na toto políčko **malá**, **musíte ju nahradiť veľkou figúrkou a umiestniť ju späť na toto políčko**. Ak sa na hracej ploche už nachádza veľká figúrka iného hráča, tento ju musí nahradiť malou figúrkou a umiestniť ju na to isté políčko. Na hracej ploche môže byť **len jedna veľká figúrka**. Ak je vaša figúrka veľká, keď vstúpi na toto políčko, **musíte ju nahradiť malou figúrkou a umiestniť ju späť na toto políčko**. Pokiaľ je vaša figúrka veľká, môžete (ale nemusíte!) pridať +1 k hodnote zahranej karty (napríklad ju zvýšiť z 5 na 6). Veľká figúrka (na rozdiel od malej) nespadne do **Kráľickej nory** (čo je potom políčko bez špeciálnej akcie pre ňu).



Kráľičia nora: Ak je vaša veľká figúrka na políčku **Kráľičia nora** a iný hráč vykoná akciu z políčka **Húsenica**, potom sa vaša figúrka stane malou a spadne do **Kráľickej nory**. Od tohto momentu toto pole funguje podľa bežných pravidiel (musíte sa riadiť pravidlami pre **Kráľičiu noru**).

Kocúr z Cheshire

Okamžite posuňte svoju figúrku o toľko polí, koľko je uvedené na zahraninej karte. To môže spôsobiť ďalšiu špeciálnu akciu (ak figúrka končí svoj pohyb na špeciálnom políčku).

Žolík (♠): Ak bola zahraná **karta Žolíka**, posuňte svoju figúrku o rovnaký počet políčok, aký ste si vybrali na začiatku svojho ťahu.

Kráľičia nora: Ak sa hodinová ručička zastaví na políčku **Kocúr z Cheshire** a vy musíte alebo chcete ukončiť pohyb hodinovej ručičky, potom po umiestnení svojej figúrky na toto pole posuňte figúrku o počet polí určený poslednou zahranou kartou (t. j. kartou, ktorá určila, koľkokrát môžete otočiť hodinovú ručičku).



Kráľičia nora

Ak je vaša **figúrka malá**, spadne do **Kráľičej nory** a musí sa dostať von.



V ďalšom ťahu zahraná karta neurčuje, o koľko polí sa vaša figúrka posunie. **Číslo na zahraninej karte je maximálny počet otočení hodinovej ručičky, ktoré môžete urobiť** (v prípade **Žolíka** je to číslo, ktoré ste uviedli pri jeho vyložení). Teraz otočte hodinovú ručičku tak, aby urobila aspoň jeden celý kruh.

Príklad: V predchádzajúcom ťahu spadol Luciin Klobučník do **Kráľičej nory**. Lucia zahrala kartu **3**, takže môže ručičku hodín otočiť až trikrát. Dúfa, že sa jej podarí dostať figúrku z diery a posunúť ju čo najďalej na hracej ploche.

Po každom otočení hodinovej ručičky sa rozhodnite, či chcete výsledok prijať, alebo či by ste ju radšej otočili znova. Výsledok posledného otočenia musí byť akceptovaný. **Potom posúvajte svoju figúrku v smere hodinových ručičiek, až kým nedosiahne políčko označené hodinovou ručičkou.**

Ak potom figúrka stojí na poli **Čaj u Klobúčnika**, môžete si vziať buď koláčik otočený lícom nahor, alebo koláčik ležiaci lícom nadol na vrchole hromádky. Ak figúrka počas ťahu prejde cez políčko **Čaj u Klobúčnika**, vezmete si koláčik otočený lícom nahor, ktorý leží vedľa kôpky.

Špeciálne pole: Ak vaša figúrka stojí na špeciálnom poli ako výsledok ťahu v smere hodinových ručičiek, aktivuje svoju akciu.

Kocúr z Cheshire: Ak vasa figúrka stojí na tomto poli, okamžite ju posuňte o počet polí uvedených na karte, ktorú ste zahrali (alebo v prípade **Žolíka** o počet polí, ktoré ste deklarovali na začiatku tohto ťahu).

Poznámka: Ak hodinová ručička ukazuje na **obsadené políčko alebo Králičiu noru**, **nesmiete sa na tomto políčku zastaviť**. Pokiaľ máte túto možnosť, musíte hodinovú ručičku opäť otočiť. Ak to bola vaša posledná možnosť, figúrka zostáva v **Kráľičej nore!** V ďalšom ťahu sa opäť pokúsíte dostať svoju figúrku z **Kráľičej nory** - podľa rovnakých pravidiel.

Nezabudnite: Ak je vaša figúrka veľká, nespadne do **Kráľičej nory**. Umiestnite ju teda na políčko **Kráľičej nory**, ale vedľa diery v hracej doske.

Tip: Pre menšie deti môže byť ťažké posúdiť riziká. Je dobré stanoviť pravidlo, že hráč, ktorý neopustí **Kráľičiu noru**, ju môže vo svojom ďalšom ťahu opustiť zahráním karty, ako keby to bolo normálne políčko.



 **Martino Chiacchiera,**
Remo Conzabori

Osobitné poďakovanie patrí:
Patrizia, Sophie, Chloe, Vinia, Tommy.

 **Maciej Szymanowicz**

Vážený zákazník!

Naše hry sú balené s veľkou starostlivosťou. Ak sa však s vašou hrou vyskytnú nejaké problémy (za ktoré sa vám vopred úprimne ospravedlňujeme), môžete ich reklamovať prostredníctvom e-mailu: info@pygmalino.cz. Nezabudnite uviesť svoje meno a adresu (ulica, číslo domu a bytu, mesto, PSČ, štát) a aký prvok hry chýba. Ak chcete dostávať newsletter e-mailom, pošlite e-mail na adresu info@pygmalino.cz a uveďte svoje meno.

© 2024 Granna
Všetky práva vyhradené
Vyrobené v Číne

Výhradný dovozca na Slovensko:
Pygmalino, s.r.o.
Lipová 113, 737 01 Český Tešín
www.pygmalino.sk

GRANNA


Pygmalino

Špeciálne polia v skratke

Kocúr z Cheshire



Kráľíčia nora



Sušienky



Húsenica



Čaj u Klobúčnika



Opakovanie ťahu s poslednou zahraniou kartou.

Vaša figúrka spadne do **Kráľíčej nory**. V ďalšom ťahu zahrajte kartu. **Číslo na karte predstavuje maximálny počet ťahov, ktoré môžete vykonať v smere hodinových ručičiek**. Presuňte svoju figúrku na prázdne políčko označené v smere hodinových ručičiek. Skontrolujte políčko **Čaj u Klobúčnika**.

Poznámka: Ak pri poslednom otáčaní hodinová ručička ukazuje na obsadené miesto alebo **Kráľíčiu noru**, figúrkou nepohybujte.

Otočte hodinovou ručičkou raz a nazbierajte toľko sušienok, koľko je vyznačených na označenom políčku.

Zmeňte veľkosť svojej figúrky. Veľká figúrka: **+1** k pohybu (nepovinné); **Nespadne do Kráľíčej nory**.

Toto je štartovacie políčko, na ktoré sa pred začiatkom hry umiestnia všetky figúrky. Ak sa vaša figúrka **zastaví** na tomto políčku: vezmite si koláčik ležiaci lícom hore vedľa kôpky alebo vrchný koláčik z kôpky. Ak vaša figúrka **prejde** týmto políčkom: vezmite si koláčik ležiaci lícom hore vedľa kôpky.