

Ste rytiermi zmäteného rytiera Conrada. Vašou najväčšou túžbou je stať sa rytierom! Rytierom rovnako silným, odvážnym a slávnym ako je rytier „Brandon odvážny“. Aby ste sa stali rytierom, musíte zvládnuť kráľovské úlohy a dokázať, že máte dobrú intuíciu. Vašou úlohou je hľadať obrov, drakov, čarodejnice a ďalšie nebezpečenstvá!

Aby ste to dosiahli, musíte usporiadať svoje hracie polia tak, aby ste nastavili správne umiestnenia pre úlohy. Prvý hráč, ktorý zvládne všetky výzvy, vyhráva hru a okamžite sa pripojí k Brandonovi odvážnemu na svojej ceste túlaním sa po zemi.

Hra rozvíja:

- Rýchlosť a súťaživosť
- Zábavnú atmosféru

Obsah balenia a príprava:

Balenie obsahuje 36 trojuholníkových dielikov, 1 zmätený rytier, 18 kariet s úlohami a návod na hru.

Nájdite dielik, na ktorom je hrad a umiestnite ho do stredu stola. Zamiešajte zvyšok dielikov a vytvorte niekoľko kôpok lícom nadol. Položte figúrku

Zmäteného rytiera vedľa vytvorených kôpok.

Karty úloh

- Poraziť draka
- Slobodná princezná
- Chytiť lupiča
- Nájdenie pokladu
- Podmaniť si obra
- Vyhnať čarodejnicu

Rozdajte karty úloh, kým každý hráč nebude mať správny počet kariet na základe nasledujúcich skutočností:

- dvaja hráči: každý po šesť kariet;
- traja hráči: každý po päť kariet;
- štyria hráči: každý hráč dostane štyri rôzne karty.

Karty úloh položte lícom nahor pred seba. Karty ďalších úloh nebudú potrebné, odložte ich bokom.

Pravidlá hry:

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Hru začína hráč, ktorý naposledy videl draka. Ťah hráča sa vždy skladá z dvoch po sebe nasledujúcich krokov:

1. Umiestnenie dieliku
2. Splnenie úlohy

1. Umiestnenie trojuholníkového dieliku na plochu.

Z jednej z kôp vezmite dielik poľa a pozorne ju preskúmajte. Všetky dieliky zobrazujú časť krajiny a na každom dieliku je buď farebný kríž (= umiestnenie úlohy) alebo časť arény na hranie. Musíte sa pokúsiť umiestniť príslušný dielik, ktorý vyhovuje situácii.

- Kríž môže byť umiestnený iba vedľa krížov rovnakej farby (1) a nemôžu byť umiestnené vedľa boku s otvoreným priestorom (3). Strany s otvorenými priestormi môžu byť vždy umiestnené vedľa seba (2).
- Časti arény na hranie turnajov nemožno umiestniť vedľa priestoru otvorených priestorov a môžu sa umiestniť iba vedľa seba, aby sa dokončil dielik lokality arény.
- Nemôžem nájsť žiadny bod na umiestnenie dielika, požiadam o pomoc ostatných hráčov. Ak nemáte inú možnosť, položte dielik dole pod ktorúkoľvek z kôp a vezmite si nový dielik.

2. Splnenie úloh.

Skontrolujte, či v dôsledku umiestnenia vášho prvého dielika existuje jeden alebo viac z nasledujúcich scenárov:

- Dokončenie úlohy: Dvojfarebné krížiky sú vždy zobrazené na strane terénu vašej karty s úlohou. Krížiky predstavujú súčasné polohy a na splnenie konkrétnej úlohy musíte dosiahnuť jedno z týchto umiestnení. Ak sú na danom poli umiestnené dva krížiky rovnakej farby, ktoré sú umiestnené a jedna z vašich kariet úloh zobrazuje rovnaké farby, dosiahli ste toto miesto a úlohu ste si preto splnili. Vezmite kartu s úlohami a položte ju na plochu.

- Účasť na turnaji: Prirodzene sa stáva, že turnajové kruhové turnaje sú postavené pri umiestňovaní polí. Ak umiestnením svojich poľných dielikov umiestnite posledný dielik do zápasovej oblasti, získate víťaza v turnaji! Za odmenu vám kráľ umožní umiestniť ktorúkoľvek z vašich kariet úloh obrázkovou stranou nahor v priestore.
- Stretnutie Zmäteného Konráda. Ak umiestnite svoje pole vedľa dieliku obsadeného Conradom, pomôže vám, aby ste okamžite dostali ďalšie kolo.
- Pozor: Konrád vám pomôže iba raz za jedno kolo. Ak sa pri svojom ďalšom ťahu umiestnite pokojne vedľa človeka, ktorého obýva, nemôžete v tomto kole znova pokračovať.
- Nájdenie koňa Konráda Zmäteného. Kedykoľvek uvidíte koňa Konráda Zmäteného na poli, ktoré ste umiestnili, môžete vyzdvihnúť rytiera a umiestniť ho na bodliak. Takto Konrad Zmätený križuje krádež.
- Ak sa žiaden z týchto scenárov nevyskytne, váš ťah je na konci. Potom je na ťahu nasledujúci hráč, ktorý umiestni dielik.

Záver hry:

Hra sa skončila, keď:

- hráč zložil svoju poslednú kartu úlohy, čím vyhral hru.
- boli umiestnené všetky políčka. Potom vyhrá hru hráč s najmenším počtom kariet s úlohami. Hráči, ktorým zostane najmenší počet kariet, vyhrávajú celú hru.

Variácia sólovej hry:

Teraz, keď ste preukázali, že máte dobrú intuíciu, vyskúšajte samostatnú hru! Na poslednej stránke návodu nájdete rôzne hádanky. Každá z nich je v tvare kráľovstva. Vyberte tvar a pokúste sa umiestniť polia tak, aby sa znova vytvoril rovnaký tvar ako dané kráľovstvo. Čierny trojuholník symbolizuje poľný dielik s hradom. Začnite budovať kráľovstvo pomocou tohto dieliku. Dodržujte pravidlá umiestňovania zo základnej hry. Karty úloh a rytier nie sú pre túto hru potrebné.

Tipy:

- Každá hádanka má viac ako jedno riešenie!
- Môžete sa sami rozhodnúť, akú chcete skladačku vytvoriť: zelené kráľovstvá pre mladých múdrych rytierov, modré kráľovstvá pre skúsených, rytierskych poradcov a červené kráľovstvá pre ostrieľaných kráľov.

Máte nápad na nové pravidlá alebo ako túto hru využiť na edukatívne účely, rozvoj a precvičenie rôznych kompetencií u detí iným spôsobom? Napište nám! Vaše nápady sa môžu dostať do tipov pre ostatných zákazníkov. Email: kontakt@playatelier.eu.

Jste rytíři zmateného rytíře Conrada. Vaší největší touhou je stát se rytířem! Rytířem stejně silným, odvážným a slavným jako je rytíř "Brandon odvážný". Abyste se stali rytířem, musíte zvládnout královské úkoly a dokázat, že máte dobrou intuici. Vaším úkolem je hledat obrů, draků, čarodějnice a další nebezpečí!

Abyste toho dosáhli, musíte uspořádat své hrací pole tak, abyste nastavili správné umístění pro úlohy. První hráč, který zvládne všechny výzvy, vyhrává hru a okamžitě se připojí k Brandon odvážnému na své cestě touláním se po zemi.

Hra rozvíjí:

- Rychlost a soutěživost
- Zábavnou atmosféru

Obsah balení a příprava:

Balení obsahuje 36 trojúhelníkových dílků, 1 zmatený rytíř, 18 karet s úkoly a návod na hru.

Najděte dílek, na kterém je hrad a umístěte ho do středu stolu. Zamíchejte zbytek dílků a vytvořte několik hromádek lícem dolů. Položte figurku Zmateného rytíře vedle vytvořených hromádek.

Zmateného rytíře vedle vytvořených hromádek.

Karty úloh

- Porazit draka
- Svobodná princezna
- Chytit lupiče
- Nalezení pokladu
- Podmanit si obra
- Vyhnat čarodějnici

Rozdejte karty úloh, dokud každý hráč nebude mít správný počet karet na základě následujících skutečností:

- dva hráči: každý po šest karet;
- tři hráči: každý po pět karet;
- čtyři hráči: každý hráč dostane čtyři různé karty.

Karty úloh položte lícem nahoru před sebe. Karty dalších úkolů nebudou zapotřebí, odložte je stranou.

Pravidla hry:

Hrá se v směru hodinových ručiček. Hru začíná hráč, který naposledy viděl draka. Ťah hráča sa vždy skladá z dvoch po sebe nasledujúcich krokov:

1. Umiestnenie dieliku
2. Splnenie úlohy

1. Umiestnenie trojuholníkového dieliku na plochu.

Z jednej z kôp vezmite dielik poľa a pozorne ju preskúmajte. Všetky dieliky zobrazujú časť krajiny a na každom dieliky je buď farebný kríž (= umiestnenie úlohy) alebo časť arény na hranie. Musíte sa pokúsiť umiestniť príslušný dielik, ktorý vyhovuje situácii.

- Kríž môže byť umiestnený iba vedľa krížov rovnakej farby (1) a nemôžu byť umiestnené vedľa boku s otvoreným priestorom (3). Strany s otvorenými priestormi môžu byť vždy umiestnené vedľa seba (2).
- Časť arény na hranie turnajov nemožno umiestniť vedľa priestoru otvorených priestorov a môžu sa umiestniť iba vedľa seba, aby sa dokončil dielik lokality arény.
- Nemôžem nájsť žiadny bod na umiestnenie dielika, požiadam o pomoc ostatných hráčov. Ak nemáte inú možnosť, položte dielik dole pod ktorúkoľvek z kôp a vezmite si nový dielik.

2. Splnenie úloh.

Skontrolujte, či v dôsledku umiestnenia vášho prvého dielika existuje jeden alebo viac z nasledujúcich scenárov:

- Dokončenie úlohy: Dvojfarebné krížiky sú vždy zobrazené na strane terénu vašej karty s úlohou. Krížiky predstavujú súčasné polohy a na splnenie konkrétnej úlohy musíte dosiahnuť jedno z týchto umiestnení. Ak sú na danom poli umiestnené dva krížiky rovnakej farby, ktoré sú umiestnené a jedna z vašich kariet úloh zobrazuje rovnaké farby, dosiahli ste toto miesto a úlohu ste si preto splnili. Vezmite kartu s úlohami a položte ju na plochu.
- Účasť na turnaji: Prirodzene sa stáva, že turnajové kruhové turnaje sú postavené pri umiestňovaní polí. Ak umiestnením svojich poľných dielikov umiestnite posledný dielik do zápasovej oblasti, získate víťaza v turnaji! Za odmenu vám kráľ umožní umiestniť ktorúkoľvek z vašich kariet úloh obrázkovou stranou nahor v priestore.

- Stretnutie Zmäteneho Konráda. Ak umiestnite svoje pole vedľa dieliku obsadeného Conradom, pomôže vám, aby ste okamžite dostali ďalšie kolo.
- Pozor: Konrád vám pomôže iba raz za jedno kolo. Ak sa pri svojom ďalšom ťahu umiestnite pokojne vedľa človeka, ktorého obýva, nemôžete v tomto kole znova pokračovať.
- Nájdenie koňa Konráda Zmäteneho. Kedykoľvek uvidíte koňa Konráda Zmäteneho na poli, ktoré ste umiestnili, môžete vyzdvihnúť rytiera a umiestniť ho na bodliak. Takto Konrad Zmäteneý križuje krádež.
- Ak sa žiaden z týchto scenárov nevyskytne, váš ťah je na konci. Potom je na ťahu nasledujúci hráč, ktorý umiestni dielik.

Záver hry:

Hra skončila, keď:

- hráč složil svoju poslednú kartu úlohy, čímž vyhral hru.
- byli umiestnené všetky políčka. Pak vyhraje hru hráč s najmenším počtom karet s úkoly. Hráči, ktorým zůstane najmenší počet karet, vyhrávajú celou hru.

Variácie sólovej hry:

Nyní, když jste prokázali, že máte dobrou intuici, vyzkoušejte samostatnou hru! Na poslední stránce návodu najdete různé hádanky. Každá z nich je ve tvaru království. Vyberte tvar a pokuste se umístit pole tak, aby se znovu vytvořil stejný tvar jako dané království. Černý trojúhelník symbolizuje polní dílek s hradem. Začněte budovat království pomocí tohoto dílku. Dodržujte pravidla umísťování ze základní hry. Karty úloh a rytíř nejsou pro tuto hru potřebné.

Tipy:

Každá hádanka má více než jedno řešení!

Můžete se sami rozhodnout, jakou chcete skládačku vytvořit: zelené království pro mladé moudré rytíře, modré království pro zkušené, rytířských poradců a červené království pro ostřílené krále.

Máte nápad na nová pravidla nebo jak tuto hru využít pro edukativní účely, rozvoj a procvičení různých kompetencí u dětí jiným způsobem? Napište nám! Vaše nápady se mohou dostat do tipů pro ostatní zákazníky. Email: kontakt@playatelier.eu.