

Na hrade doteraz panoval pokoj a jedinou starostou žaby Francesca bolo loviť zlatú loptu zo zámočného rybníka. Náhle jednému obyvateľovi hradu niečo vypadlo z okna a zagúľalo sa do rybníka: slúžka nemôže nájsť svoje kľbko vlny, kúzelník zúfale hľadá krištáľovú guľu a kuchár stratil hlávku kapusty. Len Francesco "šplhajúca žaba" môže tieto predmety nájsť.

Všetky okenice sú však zatvorené a Francesco najprv potrebuje nájsť príslušných obyvateľov hradu, než začne šplhať po strmej hradnej veži. Pomôžete Francescovi vrátiť všetky stratené predmety správnym obyvateľom hradu? Hra má viac úrovní obťažnosti, je možné ju hrať ako kooperatívnu hru, alebo hrať každý za seba.

Hra rozvíja:

- Rýchlosť a súťaživosť
- Zábavnú atmosféru

Obsah balenia a príprava:

Balenie obsahuje hraciu dosku s hradným rybníkom, spodný diel škatule, 4 kartónové priečky, 1 presýpacie hodiny, 4 svorky (na spojenie plánika), plánik hradu A a B, skladací plán C, 10 guľôčok (= predmety patriace obyvateľom hradu), 1 žaba na 2 povrázkoch s 2 drevenými guľôčkami, 20 kartičiek s portrétmi, 10 okien s obyvateľmi hradu

Pred prvou hrou: najprv zostavte hrad! (môžete požiadať spoluhráča o pomoc so zostavením):

1. Vyberte 4 herné dosky (opatrne zatlačte na časti označené symbolom na plániku hradu A a B, skladaciu hernú dosku a hraciu dosku s hradným rybníkom). Puzzle-dieliky v plániku veže A sa v základnej hre nepoužívajú. Opatrne vyberte okná s obyvateľmi hradu. Časti hry s týmto symbolom sa už nebudú používať a môžete ich vyhodiť. Všetko ostatné sa využije na hru.
2. Pripravte si prázdnu spodnú časť škatule. Vezmite štyri priečky, zostavte ich dohromady, vždy dve priečky rovnobežne a vytvorenú mriežku položte na dno škatule.
3. Na mriežku položte hraciu dosku s hradným rybníkom.
4. Zostavte hradnú vežu a šplhajúcu žabu; položte na seba skladací herný plán, plán veže B a plán veže A (v tomto poradí). Využite 4 svorky na spojenie hracích dosiek na označených políčkach.
5. Vsuňte stranu hradnej veže s oknami do širšieho otvoru za rybník a druhú časť do zadného otvoru.
6. Vezmite žabu na povrázkoch a na strane s oknami prevlečte oba konce dvoma kovovými svorkami v hornej časti hradnej veže tak, aby bolo žabu vidieť. Potom navlečte na oba konce povrázkov drevené guľôčky a na konci zaviazte pevný uzol.

Šplhajúca žaba je hotová!

Keď budete neskôr hru baliť späť do škatule, vyberte z hracej dosky hradnú vežu. V škatuli môžete nechať zostavenú mriežku. Všetky ostatné menšie časti vložte do škatule. Vežu nechajte zostavenú, pripevnite svorky na hernú dosku a položte ju na kartónovú mriežku tak, aby i žaba s povrázkami šla uložiť do škatule. Navrch umiestnite návod hry a hraciu dosku s rybníkom. Potom môžete zavrieť škatuľu vekom.

Pokiaľ hráte hru po prvýkrát, vyskúšajte si niekoľkokrát vyvažovanie žaby pomocou drevených guľôčok. Umiestnite guľôčku na hlavu žaby a vezmite do rúk oba konce povrázkov. Ťahom a uvoľňovaním jedného alebo oboch koncov povrázku môžete pohybovať žabou nahor na hradnú vežu alebo do strán.

Snažte sa pohybovať žabou okolo otvorov v stene na hracej doske (lepšie sa vám potom pri hre bude šplhať).

Príprava na hru

Umiestnite hrad do stredu stola tak, aby každý z hráčov videl na hradnú vežu. Jednu súpravu s jedným obyvateľom hradu odložte stranou (1x okno, 2x kartičky s portrétom). Zamiešajte zostávajúcich 9 kartičiek okien s obyvateľmi hradu a obráťte ich obrázkami nadol (=obrázky s obyvateľmi hradu smerujú nadol) a umiestnite ich na 9 z 10 okenných otvorov tak, aby nikto dopredu nevidel, kde sa obyvatelia hradu nachádzajú. Zamiešajte zostávajúcich 18 kartičiek s portrétmi a vytvorte z nich doberací balíček (obrázky smerujú nadol), ktorý položte pred hradnú vežu. Blízko si nechajte položené presýpacie hodiny. Príklad súpravy s jedným obyvateľom hradu.

Pravidlá hry:

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Otočte vrchnú kartičku s portrétom z balíčka kariet: obyvateľovi hradu, ktorý je na karte, vypadla guľôčka z okna a žiada šplhajúcu žabu, aby mu cennú vec priniesla späť. Žabe s úlohou pomáhate. Hra sa skladá z dvoch častí:

1. Nájsť obyvateľa hradu za okenicami.
2. Vrátiť predmety obyvateľom hradu.

Časť 1: Nájsť obyvateľov hradu za okenicami.

V ktorom okne je teraz obyvateľ hradu?

Otočte okno, za ktorým si myslíte, že sa skrýva obyvateľ hradu, ktorý je zobrazený na kartičke. Je to ten istý obyvateľ hradu?

- Nie, bohužiaľ to nie je hľadaný obyvateľ hradu. Otočte kartičku s oknom späť a umiestnite ju do iného otvoreného okna. Ďalší hráč otočí kartičku s oknom a snaží sa nájsť obyvateľov hradu.
- Áno, je to hľadaný obyvateľ hradu. Vráťte obyvateľa hradu späť do okna, tak, aby bol vidieť. Teraz prejdite k 2. časti hry.

Časť 2: Vrátenie predmetov obyvateľom hradu.

Našli ste správneho obyvateľa hradu? Položte žabu pred trón pred hradnou vežou. Vezmite guľôčku (rovnakej farby ako tá, ktorú má obyvateľ hradu na obrázku) a položte ju na hlavu žaby. Do oboch rúk chyťte guľôčky na koncoch povrázku. Ťahaním za jeden a druhý koniec povrázku manévrujte s figúrkou žaby a šplhajte s ňou po kamennej stene nahor alebo do strán a snažte sa premiestniť guľôčku k obyvateľom hradu.

Meranie času

Hráč naľavo si vezme presýpacie hodiny a postaví ich pred seba. V tomto kole bude jeho úlohou kontrolovať presýpacie hodiny po dobu, kedy žaba hľadá cestu k obyvateľovi hradu. Hneď ako dá signál ku štartu, otočí presýpacie hodiny a môžete začať šplhať. Presýpacie hodiny sa musia strážiť a zavolať „stop“, hneď ako je vymeraný čas na konci (ostatní hráči mu môžu pomáhať).

Tip: Pokiaľ ste v hre nováčik alebo hráte s mladšími hráčmi, odporúčame hrať spočiatku bez presýpacích hodín.

Podarilo sa vám vrátiť predmet (gulôčku) obyvateľovi hradu včas?

- Nie! Potom ste bohužiaľ nezvládli vrátiť predmet obyvateľovi hradu! Pokiaľ uplynul vymeraný čas, vhodili ste gulôčku do iného okna, alebo gulôčka spadla na zem, potom otočte kartu okna s obyvateľom hradu tak, aby sa okno znovu zavrelo. Odstráňte kartičku s portrétom z hry.
- Áno! Obyvateľ hradu je šťastný, že má svoj predmet späť! Gulôčka sa dostala do otvoru pod oknom správneho obyvateľa hradu, bezpečne a včas. Za odmenu získavate kartičku s portrétom obyvateľa hradu. Otočte kartičku s obyvateľom hradu späť tak, že sa okno znovu zavrie.

Vyberte gulôčku z otvoru v zadnej časti herného plánu a vráťte ju späť do rybníka. Potom si ďalší hráč vezme novú kartičku s portrétom a umiestni ju obrázkom nahor pred hrad. Nové kolo (časť 1) začína, hľadá sa ďalší obyvateľ hradu.

Záver hry:

Hra končí vo chvíli, kedy sa použili všetky kartičky s portrétmi a rozdelili sa medzi hráčov – pomocníkov žaby. Víťazí hráč, ktorý doručil najviac gulôčok a získal tak najväčší počet kartičiek s portrétmi. Pokiaľ je výsledok nerozhodný, víťazia všetci hráči s najväčším počtom kartičiek s portrétmi.

Tipy:

Hru je možné skrátiť: Pred začiatkom hry, po zamiešaní kariet, odoberte časť kariet z hry. Je možné zvýšiť obtiažnosť hry: Pokiaľ odstránite niektoré alebo dokonca všetky puzzle-dieliky hradnej veže, otvoria sa dodatočné otvory v hradnej veži. Pokiaľ neskôr budete chcieť hrať jednoduchší variant hry s menej otvormi, jednoducho vráťte puzzle-dieliky späť a uzatvorte otvory. Môžete využiť natlačené symboly na priradenie dielikov na správne miesta.

Kooperatívna tímová hra (pre 3 – 4 hráčov)

Platia pravidlá pre základnú hru, s nasledujúcimi zmenami:

- Odstráňte polovicu puzzle-dielikov z hradnej veže.
- Zamiešajte karty s portrétmi, obrázky smerujú nadol, odpočítajte 12 kariet a položte týchto 12 kariet pred hradnú vežu. Ostatné karty s portrétmi uložte do veka škatule, nebudú sa v tejto hre používať.
- Zamiešajte 10 kariet okien, obrázkami dole a umiestnite ich do okenných otvorov tak, aby boli vidieť.
- Všetky gulôčky položte do otvorov do hradného rybníka.
- Rozhodnite sa, či chcete v hre používať presýpacie hodiny.

Priebeh hry

- V tomto variante hry hrajú všetci hráči spoločne a iba druhú časť hry.
- Otočte vrchnú kartu s portrétom z balíčka. Teraz dvojica hráčov pohybuje spoločne žabou. Hráč naľavo chytí gulôčku na konci povrázku do jednej ruky a hráč napravo vezme do ruky gulôčku na druhom konci povrázku. Hráči teraz spolupracujú a snažia sa pohybovať žabou a gulôčkou na nej a dopraviť predmety k obyvateľom hradu.
- Pokiaľ hráči úlohu spoločne zvládnu, získajú za odmenu kartu a položia ju pred hrad.
- Pokiaľ hráči úlohu nezvládli, vráťta kartu do veka škatule a už sa v hre nebude používať.
- Potom je na rade ďalšia dvojica, hráči otočia vrchnú kartu a opäť spolupracujú. Všetci hráči by sa mali v hre spravodlivo vystriedať. Hra končí, hneď ako sa použijú všetky karty s portrétmi.

Koľko kariet s portrétmi ste získali?

- 7 – 12 kariet: Ste najlepšia šplhajúca žaba v kráľovstve!
- 3 – 6 kariet: Dobrý výkon, ale môžete sa ešte zlepšovať!
- 0 – 3 karty: Možno by ste mali skúsiť radšej plávanie?

Túto hru môže hrať tiež iba 1 hráč tak, že drží gulôčky na povrázkoch v oboch rukách. Hráč môže používať presýpacie hodiny, merať si čas a snažiť sa každým ďalším kolom hry zlepšovať.

Na hradě dosud panoval klid a jedinou starostí žáby Francesca bylo lovit zlatou míč ze zámeckého rybníka. Náhle jednomu obyvateli hradu něco vypadlo z okna a zagúlalo se do rybníka: služka nemůže najít své klubko vlny, kouzelník zoufale hledá křišťálovou kouli a kuchař ztratil hlavku zelí. Jen Francesco "šplhající žába" může tyto předměty najít.

Všechny okenice jsou však zavřené a Francesco nejprve potřebuje najít příslušných obyvatel hradu, než začne šplhat po strmé hradní věži. Pomůžete Francescovi vrátit všechny ztracené předměty správným obyvatelům hradu? Hra má více úrovní obtížnosti, je možné ji hrát jako kooperativní hru, nebo hraje každý za sebe.

Hra rozvíjí:

- Rychlost a soutěživost
- Zábavnou atmosféru

Obsah balení a příprava:

Balení obsahuje hrací desku s hradním rybníkem, spodní díl krabice, 4 kartónové příčky, 1 přesýpací hodiny, 4 svorky (na spojení plánku), plánek hradu A a B, skládací plánek C, 10 kuliček (= předměty patřící obyvatelům hradu), 1 žába na 2 provázcích s 2 dřevěnými kuličkami, 20 kartiček s portréty, 10 oken s obyvateli hradu.

Před první hrou: nejprve sestavte hrad! (Můžete požádat spoluhráče o pomoc s sestavením):

1. Vyberte 4 herní desky (opatrně zatlačte na části označené symbolem na plánu hradu A a B, skládací herní desku a hrací desku s hradním rybníkem). Puzzle-díly v plánu věže A se v základní hře nepoužívají. Opatrně vyjměte okna s obyvateli hradu. Části hry s tímto symbolem se už nebudou používat a můžete je vyhodit. Vše ostatní se využije na hru.
2. Připravte si prázdnou spodní část krabice. Vezměte čtyři příčky, sestavte je dohromady, vždy dvě příčky rovnoběžně a vytvořenou mřížku položte na dno krabice.
3. Na mřížku položte hrací desku s hradním rybníkem.
4. Sestavte hradní věž a šplhající žabu; položte na sebe skládací herní plán, plán věže B a plán věže A (v tomto pořadí). Využijte 4 svorky pro spojení hracích desek na označených políčkách.
5. Vsuňte stranu hradní věže s okny do širšího otvoru za rybník a druhou část do zadního otvoru.
6. Vezměte žabu na provázcích a na straně s okny provlečte oba konce dvěma kovovými svorkami v horní části hradní věže tak, aby bylo žabu vidět. Potom navlečte na oba konce provázků dřevěné kuličky a na konci zavažte pevný uzel.

Šplhající žába je hotová!

Když budete později hru balit zpět do krabice, zvolte z hrací desky hradní věž. V krabici můžete nechat sestavenou mřížku. Všechny ostatní menší části vložte do krabice. Věž nechte sestavenou, připevněte svorky na herní desku a položte ji na kartónovou mřížku tak, aby i žába s provázky šla uložit do krabice. Navrch umístěte návod hry a hrací desku s rybníkem. Poté můžete zavřít krabici věkem.

Pokud hrajete hru poprvé, vyzkoušejte si několikrát vyvažování žáby pomocí dřevěných kuliček. Umístěte kuličku na hlavu žáby a vezměte do rukou oba konce provázků. Tahem a uvolňováním jednoho nebo obou konců provázku můžete pohybovat žabou vzhůru na hradní věž nebo do stran. Snažte se pohybovat žabou kolem otvorů ve zdi na hrací desce (lépe se vám pak při hře bude šplhat).

Příprava na hru

Umístěte hrad do středu stolu tak, aby každý z hráčů viděl na hradní věž. Jednu soupravu s jedním obyvatel hradu odložte stranou (1x okno, 2x kartičky s portrétem). Zamíchejte zbývajících 9 kartiček oken s obyvateli hradu a obraťte jejich obrázky dolů (= obrázky s obyvateli hradu směřují dolů) a umístěte je na 9 z 10 okenních otvorů tak, aby nikdo dopředu neviděl, kde se obyvatelé hradu nacházejí. Zamíchejte zbývajících 18 kartiček s portréty a vytvořte z nich doplňovací balíček (obrázky směřují dolů), který položte před hradní věž. Blízko si nechte položené přesýpací hodiny. Příklad soupravy s jedním obyvatel hradu.

Pravidla hry:

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Otočte vrchní kartičku s portrétem z balíčku karet: obyvateli hradu, který je na kartě, vypadla kulička z okna a žádá šplhající žabu, aby mu cennou věc přinesla zpět. Žábě s úlohou pomáháte. Hra se skládá ze dvou částí:

1. Najít obyvatele hradu za okenicemi.
2. Vrátit předměty obyvatelům hradu.

Část 1: Najít obyvatele hradu za okenicemi.

Ve kterém okně je nyní obyvatele hradu?

Otočte okno, za kterým si myslíte, že se skrývá obyvatele hradu, který je zobrazen na kartičce. Je to tentýž obyvatele hradu?

- Ne, bohužel to není hledaný obyvatele hradu. Otočte kartičku s oknem zpět a umístěte ji do jiného otevřeného okna. Další hráč otočí kartičku s oknem a snaží se najít obyvatele hradu.
- Ano, je to hledaný obyvatele hradu. Vraťte obyvatele hradu zpět do okna, tak, aby byl vidět. Nyní přejděte k 2. části hry.

Část 2: Vracení předmětů obyvatelům hradu.

Naši jste správného obyvatele hradu? Položte žabu před trůn před hradní věží. Vezměte kuličku (stejně barvy jako ta, kterou má obyvatele hradu na obrázku) a položte ji na hlavu žáby. Do obou rukou chyťte kuličky na koncích provázku. Tažením za jeden a druhý konec provázku manévrujte s figurkou žáby a šplhejte s ní po kamenné stěně nahoru nebo do stran a snažte se přemístit kuličku k obyvatelům hradu.

Měření času

Hráč nalevo si vezme přesýpací hodiny a postaví je před sebe. V tomto kole bude jeho úkolem kontrolovat přesýpací hodiny po dobu, kdy žába hledá cestu k obyvateli hradu. Jakmile dá signál ke startu, otočí přesýpací hodiny a můžete začít šplhat. Přesýpací hodiny se musí hlídat a zavolat "stop", jakmile je vyměřen čas na konci (ostatní hráči mu mohou pomáhat).

Tip: Pokud jste ve hře nováček nebo hrajete s mladšími hráči, doporučujeme hrát zpočátku bez přesýpacích hodin.

Podařilo se vám vrátit předmět (kuličku) obyvateli hradu včas?

- Ne! Pak jste bohužel nezvládli vrátit předmět obyvateli hradu! Pokud uplynul vyměřen čas, vhodili jste kuličku do jiného okna nebo kulička spadla na zem, pak otočte kartu okna s obyvatelem hradu tak, aby se okno znovu zavřelo. Odstraňte kartičku s portrétem z hry.
- Ano! Obyvatel hradu je šťastný, že má svůj předmět zpátky! Kulička se dostala do otvoru pod oknem správného obyvatele hradu, bezpečně a včas. Za odměnu získáváte kartičku s portrétem obyvatele hradu. Otočte kartičku s obyvatelem hradu zpět tak, že se okno znovu zavře.

Vyberte kuličku z otvoru v zadní části herního plánu a vraťte ji zpět do rybníka. Pak si další hráč vezme novou kartičku s portrétem a umístí ji obrázkem nahoru před hrad. Nové kolo (část 1) začíná, hledá se další obyvatel hradu.

Závěr hry:

Hra končí ve chvíli, kdy se použily všechny kartičky s portréty a rozdělili se mezi hráčů - pomocníky žáby. Vítězí hráč, který doručil nejvíce kuliček a získal tak největší počet kartiček s portréty. Pokud je výsledek nerozhodný, vítězí všichni hráči s největším počtem kartiček s portréty.

Tipy:

Hru je možné zkrátit: Před začátkem hry, po zamíchání karet, odeberte část karet ze hry. Je možné zvýšit obtížnost hry: Pokud odstraníte některé nebo dokonce všechny puzzle-dílky hradní věže, otevrou se dodatečné otvory v hradní věži. Pokud později budete chtít hrát jednodušší varianta hry s méně otvory, jednoduše vraťte puzzle-dílky zpět a uzavřete otvory. Můžete využít natištěné symboly na přiřazení dílků na správná místa.

Kooperativní týmová hra (pro 3 - 4 hráčů)

Platí pravidla pro základní hru, s následujícími změnami:

- Odstraňte polovinu puzzle-dílků z hradní věže.
- Zamíchejte karty s portréty, obrázky směřují dolů, odečtete 12 karet a položte těchto 12 karet před hradní věž. Ostatní karty s portréty uložte do víka krabice, nebudou se v této hře používat.
- Zamíchejte 10 karet oken, obrázky dole a umístěte je do okenních otvorů tak, aby byly vidět.
- Všechny kuličky položte do otvorů do hradního rybníka.
- Rozhodněte se, zda chcete ve hře používat přesýpací hodiny.

Průběh hry

- V této variantě hry hrají všichni hráči společně a pouze druhou část hry.
- Otočte vrchní kartu s portrétem z balíčku. Nyní dvojice hráčů pohybuje společně žábou. Hráč nalevo chytí kuličku na konci provázku do jedné ruky a hráč napravo vezme do ruky kuličku na druhém konci provázku. Hráči nyní spolupracují a snaží se pohybovat žábou a kuličkou na ní a dopravit předměty k obyvatelům hradu.
- Pokud hráči úkol společně zvládnou, získají za odměnu kartu a položí ji před hrad.
- Pokud hráči úkol nezvládnou, vrátí kartu do víka krabice a už se ve hře nebude používat.
- Pak je na řadě další dvojice, hráči otočí vrchní kartu a opět spolupracují. Všichni hráči by se měli ve hře spravedlivě vystřídat. Hra končí, jakmile se použijí všechny karty s portréty.

Kolik karet s portréty jste získali?

- 7 - 12 karet: Jste nejlepší šplhající žába v království!
- 3 - 6 karet: Dobrý výkon, ale můžete se ještě zlepšovat!
- 0 - 3 karty: Možná byste měli zkusit raději plavání?

Tuto hru může hrát také pouze 1 hráč tak, že drží kuličky na provázcích v obou rukách. Hráč může používat přesýpací hodiny, měřit si čas a snažit se každým dalším kolem hry zlepšovat.