

Haba_305872 Múdre klúče

Vzrušujúca hra na pamäť pre 2 – 5 hráčov od 5 rokov.

Dĺžka hry: 20 min.

Autori hry: Leo Colovini & Teodoro Mitidieri

Ilustrácie: Gus Batts

Vývoj hry: Thade Precht

Licencia: studiogiochi

*Spolu s vašimi priateľmi preskúmavate starý opustený hrad. Zvedavo prechádzate mnohými chodbami a komorami, až sa dostanete do veľkej veže. Nájdete tri veľké klúče a všimnete si, že kamenná podlaha je posiatá hlbokými otvormi. Rýchlo si dáte dva a dva dohromady, vložíte jeden z klúčov do otvoru a sledujete, ako sa uprostred miestnosti otvára poklop. V odhalenej klenotnici krátko zazriete veľké množstvo žiarivých drahokamov. Začína veľká honba za pokladom! S dobrou pamäťou, trochu šťastia a zdravou dávkou odvahy sa pokúsíte dať klúče do správnych otvorov a získať čo najviac drahokamov. Ale buďte opatrní – pokiaľ vyberiete zlý otvor, nezískate nič! **Hráč s najväčším počtom drahokamov na konci hry vyhráva.***

Obsah hry

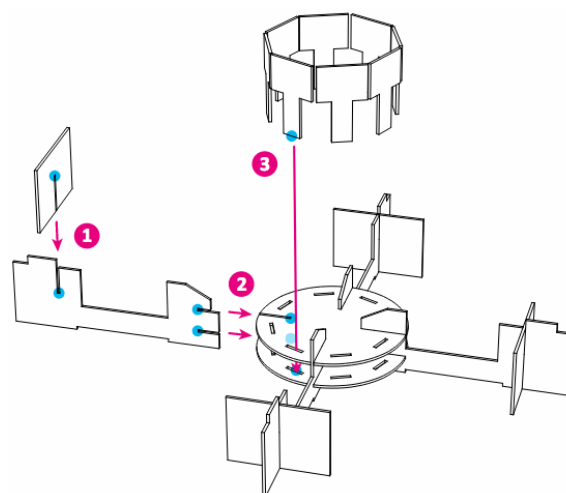
3 klúče (1), 1 veko (2), 52 farebných drahokamov (3), 1 herná doska (4), 2 dosky s otvormi na klúč (5), 18-dielna herná základňa (6), 1 ilustrovaná spodná časť škatule, 1 pravidlá hry

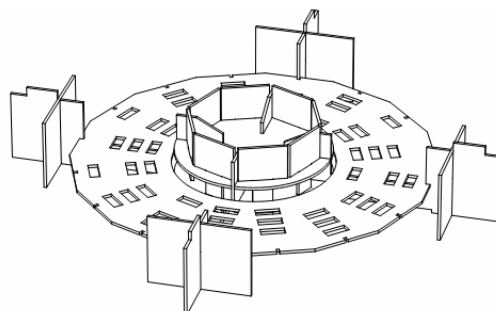
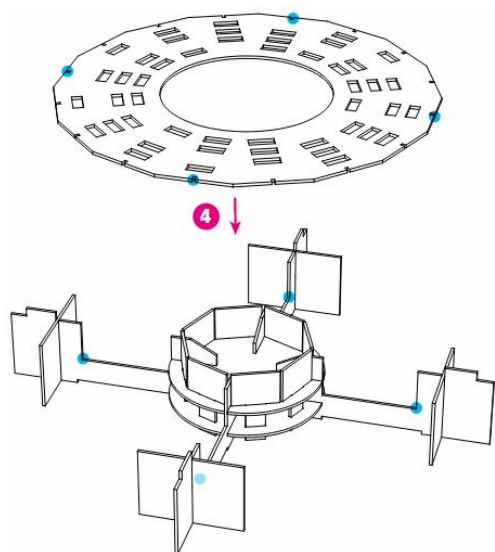


Príprava hry

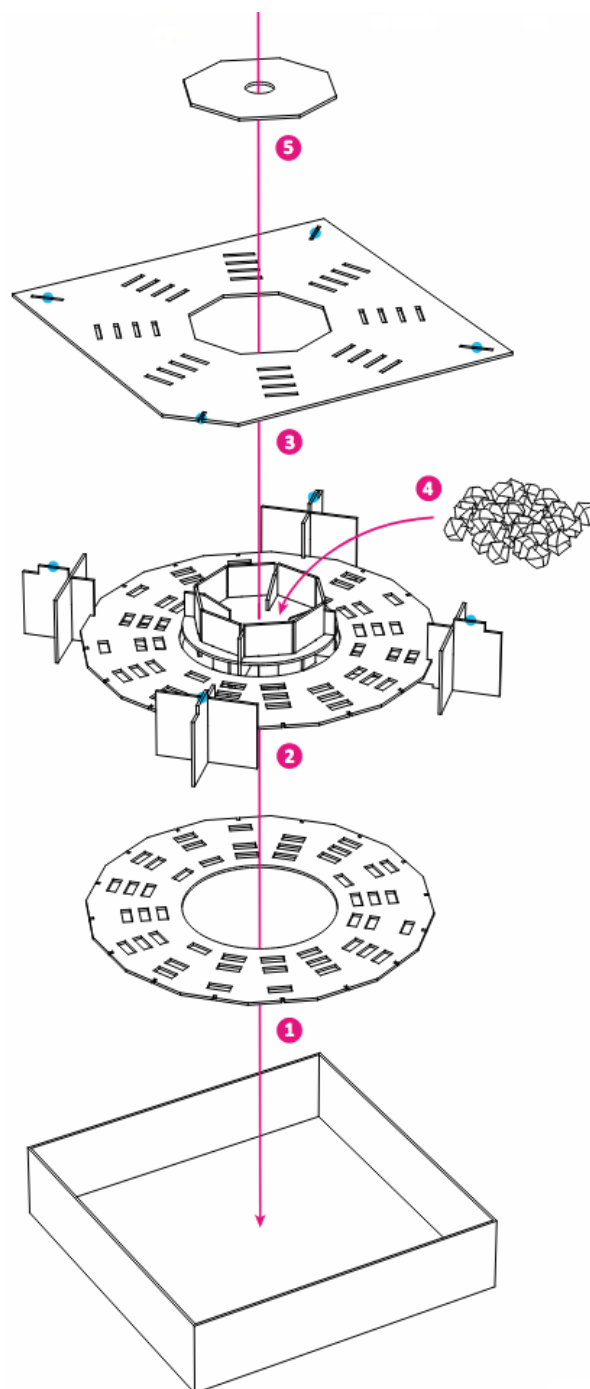
Pred prvou hrou: Opatrne vytlačte dieliky z kartónových dosiek. Pôjde to rýchlejšie, pokiaľ všetci hráči spolupracujú. Rámy a malé kartónové dieliky môžete potom zlikvidovať.

Teraz zložte 18 dielikov hernej základne dohromady tak, ako je vidieť na obrázku a navrch položte jednu dosku s otvormi na klúč. Dospelý vám s tým môže pomôcť. Orientácia dosky s otvormi nie je dôležitá. Po zostavení sa herná základňa nerozoberá, iba sa mení alebo otáča doska s otvormi na klúč.

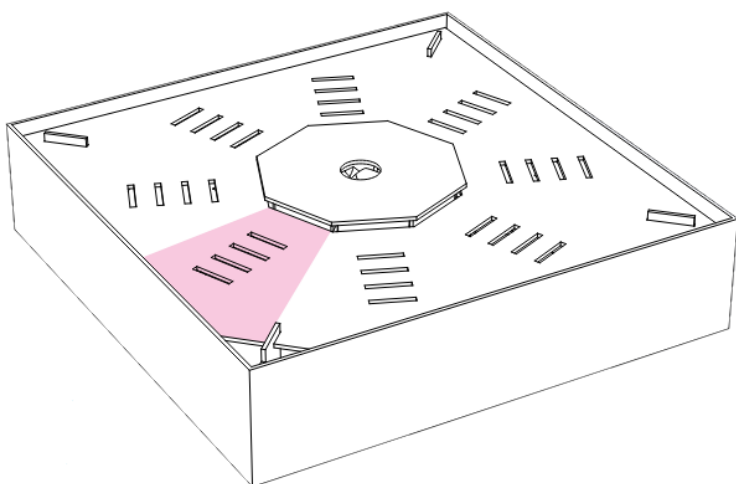




Druhú dosku s otvormi na kľúč nebudete najprv potrebovať – používa sa pri variante hry (viac informácií nájdete na konci pravidiel). Vložte ju podľa obrázka do spodnej časti škatule (1), na ňu položte hernú základňu s prvou doskou s otvormi na kľúč (2), navrch položte hernú dosku (3). Teraz vyplňte klenotnicu drahokamami (4) a prikryte ju vekom (5). Izba vo veži je teraz hotová a môžete začať hrať. Pripravte si tri kľúče.



Poznámka: Herné pole v okolí klenotnice je rozdelené na 8 častí. Každá sekcia má 4 otvory. Kľúč sa môže vložiť iba do 3 zo 4 otvorov. Do 4. otvoru nebude kľúč pasovať a na kľúči sa zobrazí červená značka.



Priebeh hry

Hráči sa striedajú v smere hodinových ručičiek. Začína hráč, ktorý naposledy navštívil skutočný hrad. Pri svojom ťahu si vezmete jeden z 3 kľúčov a snažíte sa odomknúť klenotnicu.

Chcete použiť kľúč, ktorý ešte nie je v žiadnom otvore?

Vezmite si tento kľúč a vložte ho do akéhokoľvek voľného otvoru v sekcii, ktorá nie je uzamknutá.



Sekcia je **zamknutá**, pokiaľ má kľúč vložený do jedného z otvorov na sebe červenú značku.



Kľúče vždy vkladajte **opatrne** a **zvislo dole** tak, aby ste ich nevsúvali šikmo.

Chcete použiť kľúč, ktorý je už v niektorom z otvorov?

Vezmite si tento kľúč a vložte ho do ľubovoľného voľného otvoru v nasledujúcej odomknutej oblasti. Vždy posúvajte kľúč v smere hodinových ručičiek a preskakujte všetky uzamknuté oblasti.



Príklad:

Na rade je Valéria. Môže vložiť kľúč A do ľubovoľnej sekcie okrem tej, ktorá je aktuálne uzamknutá kľúčom C. Pokiaľ si vyberie kľúč B, nemôže ho vložiť do ďalšej sekcie, pretože tá je uzamknutá kľúčom C a musela by sa posunúť o sekciu ďalej. Pokiaľ si vyberie kľúč C, mohla by ho vložiť do ďalšej sekcie.



Teraz skontrolujte, či ste odomkli klenotnicu:

Dokázali ste zasunúť celý kľúč do otvoru?

• Nie – červená značka stále vykukuje

Škoda! Nedostávate nič. Vezmite jeden drahokam z klenotnice a vhodte ho do otvoru v rohu hernej dosky – je tak mimo dosah všetkých hráčov. Nechajte kľúč tam, kde je a táto sekcia je pre túto chvíľu uzamknutá. Váš ťah končí a na rade je ďalší hráč.

• Áno – červenú značku nie je vidieť.

Výborne, poklad je tak blízko, že sa ho takmer môžete dotknúť! Môžete získať toľko drahokamov, koľko kľúčov je v sekcii, do ktorej ste vsunuli kľúč – 1 až 3 drahokamy. Všetci hráči spoločne vyslovia počet drahokamov, ktoré získavate.

Teraz máte dve možnosti:

• Možnosť 1: Zastaviť

Vezmite si daný počet drahokamov z klenotnice a položte si ich pred seba. Nechajte kľúč tam, kde je. Týmto váš ťah končí a na rade je ďalší hráč.

• Možnosť 2: Riskovať a pokračovať v hre

Vytiahnite ten istý kľúč a vložte ho do ľubovoľného voľného otvoru v ďalšej neuzamknutej sekcii.

Farba drahokamov nie je dôležitá, záleží iba na čísle.



Znovu teraz skontrolujte, či získavate odmenu:

Dokázali ste úplne zasunúť kľúč do nového otvoru?

- **Nie – červená značka stále vykukuje**

Škoda! Nezískavate žiadnu odmenu. Vezmite jeden drahokam z klenotnice a vhodte ho do otvoru v rohu hernej dosky. Nechajte kľúč tam, kde je a táto sekcia je pre túto chvíľu uzamknutá. Váš ťah končí a na rade je ďalší hráč.

- **Áno – červenú značku nie je vidieť**

Fantastické! Okrem odmeny, ktorú ste už získali, pridáte k celkovému počtu toľko drahokamov, koľko je celkom kľúčov v tejto novej sekcii. Všetci hráči spoločne povedia celkový počet drahokamov, ktoré môžete vyhrať. Teraz sa musíte rozhodnúť, či zastaviť a vziať si odmenu, alebo riskovať a pokúsiť sa odomknúť ešte jednu sekciu. Pokiaľ budete hrať ďalej, môžete svoju odmenu znovu zvýšiť – alebo prísť o všetko. Tak či tak, váš ťah je na konci potom, čo kľúč umiestnite po tretíkrát, pretože kľúč môžete v jednom kole posunúť iba trikrát.



Príklad:

Valéria sa na svojom ťahu rozhodla použiť kľúč A. Najprv vloží kľúč do prázdneho otvoru v sekcii, vo ktorej je už kľúč B. Kľúč ide úplne vsunúť dovnútra a Valéria môže za odmenu získať 2 drahokamy (pretože v tejto sekcii sú teraz 2 kľúče). Hráči spoločne oznámia číslo „2“. Valéria teraz môže ukončiť svoj ťah a vziať si 2 drahokamy. Rozhodne sa ale namiesto toho riskovať a pokračovať v hre. Vyberie znovu kľúč A a vloží ho do otvoru v druhej sekcii v smere hodinových ručičiek, pretože ďalšia najbližšia sekcia je uzamknutá kľúčom C. Kľúč ide opäť plne vložiť do otvoru a Valéria by mohla dostať ako odmenu 1 drahokam navyše (pretože v tejto sekcii je teraz 1 kľúč). Hráči spoločne oznámia súčet dvoch možných odmien, „3“. Valéria môže teraz ukončiť svoj ťah a vziať si 3 drahokamy. Namiesto toho sa naposledy rozhodne riskovať a hrať ďalej. Vyberie znovu kľúč A a zasunie ho do otvoru v ďalšej sekcii v smere hodinových ručičiek. Tentoraz ale nemožno kľúč plne zasunúť do otvoru

a červená značka zostáva viditeľná. Namiesto toho, aby zvýšila svoju odmenu na celkom 4 drahokamy, nezíska nič. Vezme jeden drahokam z klenotnice a umiestni ho do otvoru v rohu hernej dosky, čím drahokam odstráni z hry. Jej ťah končí a na rade je teraz ďalší hráč.

Koniec hry

Hra končí vo chvíli, kedy je klenotnica prázdna. Môže sa stať, že posledný hráč si nebude môcť vziať celú svoju odmenu. Víťazí hráč, ktorý nazbieral najviac drahokamov. V prípade, že je výsledok nerozhodný, víťazí viac hráčov.

Herná základňa a herná doska môžu zostať po skončení hry zostavené. Položte kľúče na hornú časť dosky a drahokamy späť do klenotnice, aby sa po nasadení veka všetko vošlo do škatule.

Veľký hon na poklady môže zostať stále nepredvídateľný a vzrušujúci:

Pre prípravu na budúcu hru, najlepšie po skončení hry, zdvihnite a odoberte herný plán pomocou otvoreného rohu. Potom opatrne vyberte dosku s otvormi z hernej základne. Môžete ju otočiť, otočiť o jeden stupeň ďalej alebo vymeniť za druhú dosku s otvormi pre kľúč. Všetko zložte dohromady a ste pripravení na ďalšiu hru.

UPOZORNENIE: Nevhodné pre deti do 3 rokov, obsahuje malé časti, hrozí nebezpečenstvo prehltnutia alebo vdýchnutia.