



CZ

Habermäß-hra 4094

Princezna Kouzelná víla



HABA[®]

Princezna Kouzelná víla

Paměťová a kreslící hra pro družstva pro 2-4 víly od 4 do 10 let.

Autor: Thilo Hutzler
Ilustrace: Anja Rieger
Délka hry: přibližně 10-15 minut

Princezna kouzelná víla a její přátelé soutěží v kouzlení! Za použití vlastních hůlek vytváří ve vzduchu jiskřivé obrázky. Ale dávejte si pozor! Víla svým zářivým leskem přitahuje rozpustilého skřítko Tretku. Skřítek Tretka se ale tajně plíží okolo a krade magické obrázky. Kdo zvládne dohlédnout nad tím vším a vyhraje hru?

Obsah

- 1 magická hůlka
 - 5 kruhových desek (4 víly, 1 skřítek)
 - 4 kouzelné desky
 - 32 kouzelných kartiček
(24 kouzelných obrázků, 8 skřítků)
- návod ke hře



Základní myšlenka hry

Společně soutěžíte proti skřítkovi Tretkovi a sbíráte kouzelné kartičky. K tomuto soutěžení jeden po druhém kreslíte obrázky ve vzduchu nebo na záda jiného hráče, a to vše pomocí kouzelné hůlky. Pokud poznáte, který obrázek se váš spoluhráč snažil nakreslit, vyhráváte jako odměnu jednu kouzelnou kartičku. Pokud ale obrázek neuhádnete nebo otočíte kartičku se skřítkem, dostane kartičku skřítek. Když zvládnete uzavřít kruh z osmi magických kartiček okolo své víly rychleji než skřítek Tretka, společně vyhráváte hru.

Příprava hry

Umístěte kruhovou desku se skřítkem Tretkou uprostřed stolu. Společně si vyberte jednu ze čtyř kouzelných víl a také ji umístěte doprostřed stolu, a to v určité vzdálenosti od skřítky. Všechny magické kartičky zamíchejte a umístěte je na stůl lícem dolů. Každý hráč dostane jednu magickou kartičku a umístí ji před sebe. Teď je kouzelná hůlka připravena. Zbývající tři víly vrátíte zpět do hrací krabice.

Jak hrát

Hraje se po směru hodinových ručiček. Hráč s nejvíce okouzujícími úsměvem začíná. Pokud se nemůžete dohodnout, začíná nejmladší hráč. Tento nejmladší hráč dostane kouzelnou hůlku a otočí kouzelnou kartičku tak, aniž by to ostatní hráči viděli.

Co je zobrazeno na kouzelné kartičce?

- **Skřítek Tretka**

Smůla! Skřítek Tretka totiž krade kouzelné kartičky. Kartičku se skřítkem ukaž svým spoluhráčům a následně ji lícem dolů polož okolo kruhové desky se skřítkem.

- **Kouzelná kartička s modrým pozadím**

Vezmi si kouzelnou hůlku a nakresli zobrazený obrázek, pomocí hůlky, do vzduchu. Ostatní hráči hádají, který obrázek si se snažil nakreslit.

Pozor:

Na kouzelných kartičkách jsou zastoupeny všechny kouzelné obrázky. Pokud si nejste jisti, co obrázek znamená, podívejte se na hrací desku. Jsou tam užitečné rady! Důkladně se dohodnete, co daný obrázek znamená, jelikož hádat můžete pouze jednou.

- **Kouzelná kartička se žlutým pozadím**

Vezmi si tuto kartičku a obrázek, který je na ní zobrazen, nakreslete na záda svého spoluhráče. A pouze tento hráč může hádat, který obrázek jste se snažili nakreslit, pomocí kouzelné hůlky. Ostatní hráči musí zůstat potichu.

Poté svým spoluhráčům magickou kartičku ukažte.

- **Uhádli jste správně?**

Skvěle! Umístěte kouzelnou kartičku lícem dolů vedle kruhové desky s vílou tak, aby se obě kartičky vzájemně dotýkaly.

- **Neuhádli jste?**

To je škoda! Umístěte kouzelnou kartičku lícem dolů vedle kruhové desky se skřítkem Tretkou.



Poté stejným způsobem pokračuje další hráč.

Konec hry

Hra končí, jakmile je kolem kruhové destičky s vílou nebo se skřítkem uspořádáno kolem dokola všech osm kouzelných kartiček, čímž se z kouzelných kartiček vytvoří kruh.

Hru jste vyhráli, pokud je kruh z kouzelných kartiček kolem kouzelné víly. Pokud je to ale naopak, a kruh z kouzelných kartiček je vytvořen kolem skřítky Tretky, hru jste prohráli.

Kouzelná hra pro 3-4 pokročilé kouzelné víly

Pravidla hry

Pravidla jsou stejná jako u předchozí základní verze hry mimo tyto následující změny:

- Každý hráč dostane svou vlastní vílu a umístí ji před sebe. Kouzelná kruhová destička se skřítkem Tretkou není v této verzi třeba.
- Jakmile pomocí kouzelné hůlky nakreslíte do vzduchu obrázek, každý hráč může ihned hádat. Kdokoliv, kdo nejrychleji pozná kreslený kouzelný obrázek, vyhrává danou kouzelnou kartičku.
- Také, pokud je obrázek uhodnut správně, můžete si jakoukoliv magickou kartičku ponechat, a to jako odměnu, za své skvělé umělecké ztvárnění obrázku. Vezměte si ji zprostředk stolu a ostatním hráčům ukažte motiv. Poté umístíte tuto kouzelnou kartičku lícem dolů, vedle své kruhové destičky s vílou.
- Pokud jste ale obrázek neuhádli správně, tak kartičku neobdrží nikdo. Tato kartička je vrácena zpět do hry.

- Pokud otočíte kouzelnou kartičku se skřítkem Tretkou, můžete od jakéhokoliv spoluhráče ukrást jinou kouzelnou kartičku, kterou má kolem své kruhové destičky s vílou. Tuto kouzelnou kartičku opět hádáte, tudíž se musíte snažit si zapamatovat, kam kterou kartičku vaši spoluhráči pokládají.

- **Uhádli jste správně?**

Tuto kartičku si vezměte a umístěte ji kolem své kruhové destičky s vílou, samozřejmě lícem dolů. Hráč, kterému jste kartičku vzali, si najde kouzelnou kartičku se skřítkem Tretkou a doplní jí, chybějící místo po sebrané kartě kolem své kruhové kartičky s vílou.

- **Neuhádli jste?**

Kouzelné kartičky se skřítkem Tretkou odstrčte ze hry.

- Hra končí, když se kolem kruhové destičky s vílou vytvoří kruh z osmi kouzelných kartiček. Hráč, kterému se toto podaří, vyhrává. Hra také může skončit, když na stole už nejsou žádné kouzelné kartičky a vyhrává ten hráč, který sesbíral nejvíce kouzelných kartiček okolo své kouzelné víly. V případě, kdy více hráčů má stejný počet kartiček, je výherců více.