



VĚŽ ČARODĚJNIC

4+



2-4

10-20 min



Příběh

Vysoko nad střechami malé vesničky se na kamenném útesu do výše vypíná tajemná věž čarodějnic. Celé okolí je zahaleno ve tmě, ale na střeše věže barevně září magická koule. Čarodějní rodiče před chvílí odletěli na velké magické setkání a malé čarodějnice a kouzelníci přemýšlejí: „Co teď budeme dělat?“ Pohled jedné z nich se otočí k zářící kouli a zvolá: „Už vím, co uděláme. Přineste si košťata! Budeme závodit, kdo bude první u magické koule!“

Herní materiál

- herní plán
- 4 žetony postaviček s kovovými plíšky
- 1 kostka se symboly
- 1 čarodějnické koště s magnetem
- tato pravidla hry

Príbeh

Vysoko nad strechami malej dedinky sa na kamennom útese do výšky vypína tajomná veža čarodejníc. Celé okolie je zahalené do tmy, ale na streche veže farebne žiari magická guľa. Čarodejní rodičia pred chvíľou odleteli na veľké magické stretnutie a malé čarodejnice a kúzelníci premýšľajú: „Čo teraz budeme robiť?“ Pohľad jednej z nich sa otočí k žiariacej guli a zvolá: „Už viem, čo urobíme. Prineste si metly! Budeme pretekať, kto bude prvý pri magickej guli!“

Herný materiál

- herný plán
- 4 žetóny postavičiek s kovovými plieškami
- 1 čarodejnica metla s magnetom
- 1 kocka so symbolmi
- tieto pravidlá hry

Příprava hry



1. Umístěte herní plán doprostřed stolu.
2. Kostku a koště umístěte vedle herního plánu, všem po ruce.
3. Každý hráč si vybere jednu postavičku a položí ji na kroužek své barvy na startovním poli.
4. Nyní pomocí koštěte zkontrolujte, jestli všechny postavičky leží nahoru stranou, kterou je lze koštětem zvednout. Případně postavičky otočte, aby ležely touto stranou nahoru. Teď může hra začít.

Každá malá čarodějka a malý kouzelník se snaží vyhrát závod tak, že se jako první dostane k magické kouli.

Príprava hry



1. Umiestnite herný plán doprostred stola.
2. Kocku a metlu umiestnite vedľa herného plánu, všetkým po ruke.
3. Každý hráč si vyberie jednu postavičku a položí ju na krúžok svojej farby na štartovnom políčku.
4. Teraz pomocou metly skontrolujte, či všetky postavičky ležia nahor stranou, ktorú je možné metlou zdvihnúť. Prípadne postavičky otočte, aby ležali touto stranou nahor. Teraz môže hra začať.

Každá malá čarodejnica a malý kúzelník sa snaží vyhrať preteky tak, že sa ako prvá alebo prvý dostane k magickej guli.



Není to ovšem tak jednoduché, jak by se na první pohled mohlo zdát. Koště má svoji vlastní hlavu a samo rozhodne koho ponese a koho ne. Když jsou doma rodiče, nic si nedovolí, ale teď, když čarodějné děti slíbily, že nebudou zlobit, může jejich hrou pořádně zamíchat.

Tajemství je v tom, že každá postavička má dvě strany, avšak pouze z jedné strany ji lze zvednout koštětem. Pouze postavička otočená správnou stranou nahoru může na koštěti letět! Dávejte vždy pozor, kterou stranou nahoru vaše postavička leží.

Jak hrát?

Hru začne hráč, který naposledy držel v ruce opravdové koště.

Poté se hráči střídají na tahu po směru hodinových ručiček.

Hráč, který je na tahu, vždy hodí kostkou.



Padlo na kostce číslo se šipkou?

Posuňte svou postavičku dopředu o tolik políček, kolik vám padlo na kostce. Kromě toho **musíte**, buď ještě **před pohybem**, nebo **po něm**, otočit buď svoji postavičku, nebo postavičku některého ze spoluhráčů, na druhou stranu.



Padlo na kostce číslo?

Posuňte svou postavičku dopředu o tolik políček, kolik vám padlo na kostce. Žádnou postavičku neotáčejte.



Padlo na kostce koště?

Vezměte si čarodějnické koště a podržte ho přímo nad svou postavičkou. Pokud se na něj postavička přichytí, můžete s ní přeletět **na nejbližší následující políčko se symbolem koštěte**. Pokud se postavička na koště nepřichytí, zůstává tam, kde je.

Poté je na tahu, a hází kostkou, další hráč.



Nie je to však také jednoduché, ako by sa na prvý pohľad mohlo zdať. Metla má svoju vlastnú hlavu a sama rozhodne, koho poniesie a koho nie. Keď sú doma rodičia, nič si nedovolí, ale teraz, keď čarodejné deti sľúbili, že budú poslušné, môže ich hru poriadne zamiešať.

Tajomstvo je v tom, že každá postavička má dve strany, ale len z jednej strany je možné ju zdvihnúť metlou. Len postavička otočená správnou stranou nahor môže na metle letieť! Dávajte vždy pozor, ktorou stranou nahor vaša postavička leží.

Hru začne hráč, ktorý naposledy držal v ruke skutočnú metlu. Potom sa hráči striedajú na ťahu v smere hodinových ručičiek.

Hráč, ktorý je na ťahu, vždy hodí kockou.

Ako sa hrá?



Padlo na kocke číslo so šípkou?

Posuňte svoju postavičku dopredu o toľko políčok, koľko vám padlo na kocke. Okrem toho **musíte**, buď ešte **pred pohybom**, alebo **po ňom**, otočiť buď svoju postavičku, alebo postavičku niektorého zo spoluhráčov, na druhú stranu.



Padlo na kocke číslo?

Posuňte svoju postavičku dopredu o toľko políčok, koľko vám padlo na kocke. Žiadnu postavičku neotáčajte.



Padla na kocke metla?

Vezmite si čarodejnícku metlu a podržte ju priamo nad svojou postavičkou. Pokiaľ sa na ňu postavička prichytí, môžete s ňou preletieť **na najbližšie nasledujúce políčko so symbolom metly**. Pokiaľ sa postavička na metlu neprichytí, zostáva tam, kde je.

Potom je na ťahu, a hádže kockou, ďalší hráč.

Konec hry

První hráč, jehož postavička dorazí na cílové políčko, se stává vítězem celého čarodějného závodu!

Koniec hry

Prvý hráč, ktorého postavička dorazí na cieľové políčko, sa stáva víťazom celého čarodejníckeho preteku!



Klaus Kreowski



Ahoj,

Jmenuji se Klaus Kreowski. Jsem ženatý, mám dvě dcery a dvě vnoučata a žiji s manželkou a dvěma psy blízko Severního moře. Hry pro děti vymýšlím už mnoho let a moc mě to baví. Mám velkou radost, že hrajete Věž čarodějnic a doufám, že se vám bude líbit aspoň tak, jak se líbí mně.

Závod s koštětem je vždycky napínavý a hráči obvykle brzy zapomenou, kterou stranou jsou jejich postavičky otočené. Proto je vždycky překvapení, jestli malá čarodějka, nebo kouzelník, může letět na koštěti, nebo ne.

Přeji vám u Věže čarodějnic hodně dobré zábavy a doufám, že se k ní budete vracet.

Váš Klaus Kreowski



Autor: Klaus Kreowski

Ilustrace: Anne Pätzke

Grafika a produkce: Mühlenkind Kreativagentur

Preklad do slovenčiny: Martina Barboríková,

Ondrej Pudmerický

MINDOK

© 2019 Pegasus Spiele GmbH, Německo, www.pegasus.de.

Všechna práva vyhrazena.

Zveřejňování pravidel, herního materiálu a jednotlivých ilustrací není dovoleno bez souhlasu majitele licence.

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK s.r.o., Korunní 104/810, Praha 10

www.mindok.cz