



DIAMANTOVÝ LES

CIEĽOM TRPASLÍKOV JE NAZBIERAŤ KOLEKCIU ŠTYROCH RÔZNE FAREBNÝCH DIAMANTOV A VYNIESŤ ICH VON Z LESA.



HRA OBSAHUJE:

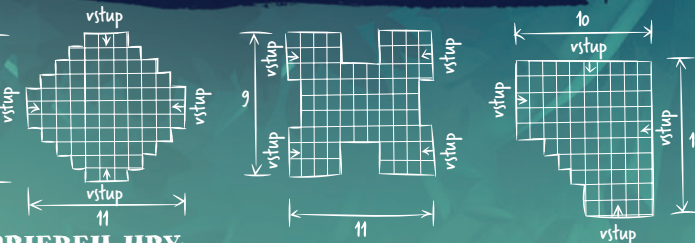
- 81 herných dielikov (31 ciest, 19 raráškov, 10 skál, 5 močiarov, 5 štôlní, 4 vstupy do lesa, 4 diamanty, 2 ohne, 1 pavúka)
- 16 diamantov (4 x 4 farby)
- 15 žetónov vybavenia
- 4 figúrky trpaslíkov
- 4 stojančeky k figúrkám
- 1 kocku s bodmi
- 1 kocku so symbolmi

PRÍPRAVA HRY:

- Pred prvou hrou opatrne vylúpnite herné komponenty a figúrky umiestnite do stojančekov.
- Všetky herné dieliky okrem 4 vstupov do lesa dobre zamiešajte a vyskladajte na stôl do herného plánu. Herný plán má tvar štvorca 9 x 9 dielikov. Dieliky kladte lícovou stranou nadol (s obrázkom stemneného lesa nahor = rub) tak, aby nikto z hráčov nevidel líce dielikov.
- Dieliky so vstupmi do lesa pri príprave umiestnite po krajoch herného plánu, každý na jednu stranu.
- Každý hráč si vyberie jedného trpaslíka, za ktorého bude hrať, a umiestni ho na jeden dielik vstupu do lesa. Každý trpaslík stojí sám na jednom dieliku.
- Vytvorte spoločnú zásobu žetónov vybavenia a farebných diamantov. Kocky umiestnite vedľa herného plánu.



TIP: Pre prvú hru, potrebu kratšej hernej doby alebo pre hru s najmenšími deťmi odporúčame do hry zaradiť len dieliky so symbolom . V tomto ľahšom variante bude mať herný plán rozloženie 6 x 6. Trpaslíci budú hľadať iba 3 farebné diamanty. Žaťažnosť hry môžete zvyšovať pozvoľne pridávaním ďalších dielikov až do maximálneho počtu. (Symbolom sú označené tieto dieliky: 10 ciest, 8 raráškov, 6 skál, 4 vstupy do lesa, 3 diamanty, 3 štôlnie, 2 močiare.)



PRIEBEH HRY:

- Začína hráč, ktorý je najmenší.
- Hráč na ťahu otočí jeden herný dielik susediaci kolmo s dielikom, na ktorom stojí jeho figúrka trpaslíka. Dielik otáča tak, aby ho aj ostatní hráči dobre videli (obr. 1). Teraz sa musí rozhodnúť:
 - Pokiaľ sa hráč rozhodne na dielik **vstúpiť**, nechá ho otočený lícom nahor a presunie na neho svojho trpaslíka. DIELIK, NA KTOROM STÁL PREDTÝM, OTOČÍ LÍCOM NADOL (obr. 2) (okrem špeciálnych prípadov – pozri popis Efekty. Dielik, ktorý opustil, neotáča lícom nadol ani vtedy, pokiaľ na ňom stojí ešte iná figúrka trpaslíka).
 - Pokiaľ sa hráč rozhodne na dielik **nevstúpiť** (alebo na neho vstúpiť nemôže), nikam nepostupuje, len sa rozhlíadal a preskúmal okolie. Dielik otočí opäť lícom nadol a v hre pokračuje ďalší hráč na ťahu (obr. 3).
- Vstúpiť môžete aj na už otočené pole obsadené iným trpaslíkom.
- Hneď ako hráč vstúpi na herný dielik, spustí jeho efekt (pokiaľ nejaký efekt má).
- Po zahranií efektu hrá ďalší hráč v smere hodinových ručičiek.
- Takto sa hráči striedajú a postupujú, až dosiahnu konce hry.

KONIEC HRY:

Hru vyháva hráč, ktorý ako prvý nazbiera štyri diamanty v štyroch rôznych farbách a dôjde so svojim trpaslíkom na ktorýkoľvek dielik vstupu do lesa. Tým hra končí. (Pokiaľ chcú hráči určiť celkové konečné poradie, hrajú až dokiaľ nezostane v lese posledný trpaslík.)

EFEKTY HERNÝCH DIELIKOV:

Cesta – Umetená cestička. Prejsť ťadiaľ? Pohodička. Pokiaľ objavíte dielik s cestou, môžete na neho vstúpiť i odísť podľa základných pravidiel. Pokiaľ sa na neho rozhodnete vstúpiť, môžete navyše odkryť ďalší dielik (a predchádzajúci opäť otočiť lícom nadol). Pokiaľ by opäť išlo o dielik s cestou, môžete otočiť ďalší dielik. To môžete robiť tak dlho, dokiaľ nenarazíte na iný typ dielika, prípadne sa rozhodnete na ďalší dielik nevstúpiť.

Vstup do lesa – Hurá za pokladmi! Kadiaľ? Ťadiaľ!

Je to štartovacie a cieľové pole. Cez tento dielik môžete počas hry prejsť, nemá však žiadne špeciálne efekty. Nefunguje ani ako dielik s cestou, čiže po vstupe na neho neotáčate ďalší dielik. Neotáča sa, keď z neho odídete a nemá rubovú stranu. Nesmie sa s ním v priebehu hry hýbať (ani vplyvom efektu raráška pozri str. 5).

Diamant

– Spln, keď sa v noci ligoce, kameň sa potom krásne trbliecie. Diamanty sú v 4 farbách. Hneď ako vstúpite na tento dielik, môžete si vziať jeden diamant zodpovedajúcej farby zo spoločnej zásoby. Diamanty tejto farby v hre opakovane nezberate a dielik pre vás nemá žiadny ďalší efekt. Pokiaľ trpaslík vstúpi na dielik s diamantom, váš ťah tu končí (aj pokiaľ už tento diamant vlastníte). Neodkrývate ani ďalší dielik ako v prípade cesty.

Oheň

– Oheň, čo žiari cez noc, pútnikom môže pomôcť. Pri vstupe na dielik s ohňom otočte v pravouhľom smere všetky susediace dieliky lícom nahor (maximálne teda 4 dieliky, pokiaľ je oheň na kraji herného plánu potom menej). Akcia prebehne len raz počas hry. Oheň a dieliky ním ožiarené zostávajú otočené lícom nahor až do konca hry. Dielik s ohňom potom už v hre nemá ďalší efekt.

Močiar

– Cez močiare ľahko prejdeš, pokiaľ po krk nezapadneš. Keď vstúpite na dielik s močiarom, hádzate dvakrát bodovou kockou. Hodnotenie Žaťažnosti močiara je určené prvým hodom. Aby sa trpaslík dostal z močiara, musí mať druhý hod kockou rovnakú alebo vyššiu hodnotu než hod prvý. Môžu nastať dve situácie: Pokiaľ sa hod podarí, pokračujete v ďalšom kole ďalej podľa pravidiel. Pokiaľ je druhý hod nižšie, zostávate na mieste uväznený (po dobu uväznenia položíte figúrku na herný dielik) a musíte sa o oba hody pokúsiť vo svojom nasledujúcom ťahu (budete iba hádzať kockou, nebudete otáčať herné dieliky). Keď sa vám hod tentoraz podarí, postavíte opäť svoju figúrku a v nasledujúcom kole pokračujete v hre. Na močiar nemožno využiť žetóny vybavenia (str. 4).

Pavúk

– Pavúk spriada svoju sieť, rýchlo uteč, alebo ťa stihne zjesť! Pavúk je jediný dielik v celej hre, na ktorý nemožno vstúpiť ani ním prejsť. Hneď ako otočíte dielik s pavúkom, nezostáva vám nič iné, než ho otočiť opäť lícom nadol a nechať hrať ďalšieho hráča v poradí.

Rarášok

– Lesné strašidlo, čo kúzla pozná a s tulákmi sa zahráva. Hneď ako vstúpite na dielik s raráškom, hodíte kockou so symbolmi a ihneď vykonáte akciu, ktorá na nej padla, pozri str. 5. Vo svojom ďalšom ťahu opäť postupujete podľa pravidiel.

Štôlna

– Podzemné chodbičky ťetria čas i nožičky. Hneď ako váš trpaslík po prvýkrát vstúpi na dielik so štôľňou, objavíte ju a dielik necháte otočený lícom hore až do konca hry (pri odchode ho neotáčate ako pri bežnom pohybe). Pokiaľ je na hernom pláne otočená jedna alebo viac iných štôlní lícom nahor, môžete využiť jej efekt: okamžite po vstupe na štôľňu presuniete svojho trpaslíka na ktorúkoľvek inú zo štôlní viditeľných na hernom pláne. V ďalšom kole pokračujete v hre už z novej pozície. Pokiaľ na hernom pláne nie je viditeľná žiadna iná štôlna, alebo pokiaľ nechcete využiť jej efekt, trpaslík na dielik iba vstúpi (bez efektu). Po vstupe na tento dielik neotáča ďalší, nemá rovnaký efekt ako dielik s cestou.

Skala

– Pre obra len malý kameň, trpaslíkov veľký problém. Keď vstúpite na dielik so skalou, hádzate bodovou kockou. Aby trpaslík preliezol cez skalú, musíte hodiť na kocke rovnakú alebo vyššiu hodnotu, než je hodnota, ktorá je uvedená v rohu dielika skaly. (Hodnotu na kocke možno doplniť i žetónmi vybavenia, ktoré trpaslík vlastní, pozri nižšie.) Môžu nastať tri situácie:

- Pokiaľ sa hod podarí, získate jeden žetón vybavenia a v budúcom kole pokračujete podľa pravidel otočením ďalšieho dielika.
- Pokiaľ svojich nižšiu hodnotu, môžete sa rozhodnúť použiť žetóny vybavenia, ktoré ste získali počas svojich predchádzajúcich ťahov (pozri nižšie). Použijete ich tak, aby ste hodnotu skaly súčtom svojho hodu a počtom použitých žetónov vyrovnali. Žetóny vrátite do spoločnej zásoby. Skalu ste preliezli, ale keďže ste použili žetóny vybavenia, žiadne ďalšie za preliezenie skaly nezískate.
- Pokiaľ hodíte nižšiu hodnotu a rozhodnete sa nepoužiť žetóny vybavenia (prípadne ich nemáte dostatok), skalú ste nepreliezli. Zostávate na mieste uväznený (po dobu uväznenia položíte figúrku na herný dielik) a musíte sa o hod pokúsiť vo svojom budúcom ťahu (v budúcom kole budete iba hádzať kockou, nebudete otáčať ďalší dielik). Pokiaľ sa vám potom hod podarí, postavíte opäť figúrku a v ďalšom kole pokračujete v hre. Pokiaľ sa vám podarilo skalú preliezť bez použitia žetónov vybavenia, jeden získate.

ŽETÓNY VYBAVENIA:

V hre sú k dispozícii žetóny vybavenia. Za každé úspešné preliezenie skaly „vlastnými silami“ (tzn. hodíte na kocke rovnakú alebo vyššiu bodovú hodnotu, než je hodnota skaly), získate jeden žetón vybavenia. Maximálne však smiete naraz vlastniť tri tieto žetóny. Žetón vybavenia môžete použiť na zníženie Žaťažnosti ďalších skál, cez ktoré sa rozhodnete preliezať.

PRÍKLAD 1: Hráč vstúpi na dielik so skalou s Žaťažnosťou 3 a na kocke hodí 4. Skalú teda preliezol vlastnými silami a získal žetón vybavenia.

PRÍKLAD 2: Hráč vstúpi na skalú s hodnotou 4, hodí však len 2 a rozhodne sa utrátiť (vrátiť do spoločnej zásoby) dva žetóny vybavenia, ktoré získal predtým. Skalú týmto spôsobom preliezol, ale keďže si pomohol vybavením, nové žetóny vybavenia nezískal. (Môže sa i dobrovoľne rozhodnúť, že vybavenie nevyužije, a zostane na skale uväznený, aj napriek tomu, že vybavenie na prekonanie skaly vlastní.)

SYMBOLY NA KOCKE – EFEKT RARÁŠKA:

Chceš byť tam, kde kamarát? Rarášok to splní rád.

Určite, s ktorou figúrkou súpera si prehodíte pozície a figúrky vymeníte. Tejto akcie sa nemožno vzdať. Figúrky na novej pozícii už nerobia efekt dielikov (ani skaly či močiara) a v budúcom kole pokračujú bežným pohybom podľa pravidiel.

Rarášok sa rád vystatuje, že o lese všetko vie.

Môžete sa tajne pozrieť na líce jedného ľubovoľného herného dielika a zase ho vrátiť na pôvodnú pozíciu. Ostatným hráčom ho neukazujete.

Čary máry, cink a zmizneš. Hneď si inde. Kde? To nevieš.

Všetci ostatní hráči (okrem vás) sa dohovoria a prehodia dielik s raráškom a na ňom stojacou figúrkou vášho trpaslíka s iným neodkrytým a neobsadeným dielikom (nie s dielikom vstupu do lesa). Presúvaný dielik si nikto neprezerá z líčnej strany.

Rarášok si s lesom hrá, stromy, skaly presúva.

Všetci ostatní hráči (okrem vás) musia podľa poradia v hre prehodit pozíciu dvoch susediacich neodkrytých dielikov kdekoľvek na hernom pláne (nesmie to byť dielik vstupu do lesa a nesmie byť obsadený figúrkou). Hráči smú prehodit aj dieliky, ktoré pred nimi prehodil iný hráč. Presúvané dieliky si nikto neprezerá z líčnej strany. V prípade hry dvoch hráčov, urobí protihráč túto akciu 2x (prehodí dve dvojice dielikov).

AUTOR: Olda Rejl

ILUSTRÁCIE: Petr Štefek



Dino Toys s. r. o.

K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz
Made in Czech Republic

