



PRAVIDLA HRY



CÍL HRY



Po vyklouznutí z pokřivených pařátů Baby Jagy se vám povedlo utéct z jejího domu. A právě tehdy vás čarodějnice začíná pronásledovat ve svém létajícím kotli. Pokud jí chcete uniknout, musíte seslat tři kouzla. Musíte nasbírat nezbytné kouzelné přísady, které jsou rozeté v tomto podivném lese... Pospěšte si, Baba Jaga je vám neustále v patách.



HERNÍ MATERIÁL



- 16 žetonů **lesa**, každý má na jedné straně **les**  a na druhé **přísadu** 
- 10 žetonů **dráhy letu** Baby Jagy 
- 1 žeton **domu** Baby Jagy 
- 20 karet **kouzel**
- 1 figurka Baby Jagy



PŘÍPRAVA



Počáteční
police figurky
Baby Jagy.



- Podle obrázku výše připravte les tak, aby se skládal z 16 žetonů **lesa** (1) a 9 žetonů **dráhy letu** (2).

Žetony **lesa** položte obrázkem **lesa** nahoru .

- Prozatím odložte stranou přebývající žeton **dráhy letu**, figurku Baby Jagy a žeton **domu** Baby Jagy (3).

● Každému hráči rozdejte 3 karty **kouzel**, *aniž by se na ně kdokoliv podíval*. Tyto tři karty položte na hromádku před každého hráče lícem dolů (4). Zbylé karty **kouzel** vraťte do krabice.

Před začátkem hry můžete na 20 vteřin otočit žetony lesa na stranu přísad, aby hráči měli představu o tom, kde se jednotlivé přísady nachází.



Ve hře Baba Jaga hrají všichni současně.

Jeden hráč (aktivní hráč) hledá přísady schované v lese, zatímco ostatní hráči přemísťují figurku Baby Jagy.

Nejstarší hráč je prvním **aktivním hráčem**. Po skončení každého kola se aktivním hráčem stane další hráč v pořadí po směru hodinových ručiček. Před tím, než aktivní hráč odhalí svou první kartu **kouzla**, hráč po jeho levici umístí figurku Baby Jagy () na jeden ze čtyř konců dvou drah letu baby Jagy, aby co nejvíce potrápil aktivního hráče v jeho nadcházejícím tahu.

Aktivní hráč

● Kolo začíná, když aktivní hráč otočí první kartu **kouzla** ze své hromádky.

● Poté začne hledat **tři přísady** ze čtyř, které karta kouzla zobrazuje. Žetony **lesa** otáčí jeden po druhém. Všimněte si, že každý žeton **lesa** napovídá, jaká ingredience je na druhé straně.

● Pokaždé, když aktivní hráč otočí správný žeton, nechá ho na svém místě a pokračuje v hledání. Pokud ale žeton zobrazuje přísadu, která **není** na jeho kartě **kouzla**, musí ji otočit zpět stranou **lesa nahoru**, pak teprve může pokračovat v hledání.



Při hledání přísad smíte používat pouze jednu ruku!

Ostatní hráči...

Jakmile aktivní hráč zahájí svůj tah odhalením karty **kouzla**, ostatní hráči začínají přesouvat figurku Baby Jaga po její dráze letu o jedno políčko:

- Začíná hráč **po levici aktivního hráče**.
- Postupně každý hráč sedící po směru hodinových ručiček přesouvá Babu Jaga o jedno políčko.

Takto Baba Jaga podnikne let tam a zpět po své letové dráze, a to rovně, políčko po políčku, zatímco aktivní hráč hledá přísady.

V tomto příkladu vpravo **Libor** přesouval Babu Jaga jako první, poté byla na řadě **Jana**, po ní **Jirka**, po něm znovu **Libor**, pak **Jana**, **Jirka**, a tak dále, dokud se Baba Jaga nevrátila na svou startovní pozici.



Konec tahu

Jakmile se Baba Jaga vrátí na svou startovní pozici, kolo končí. Nyní zkontrolujte, jestli jsou tři otočené žetony **přísad** mezi přísadami zobrazenými na kartě **kouzla** aktivního hráče.

- Pokud tomu tak je, aktivní hráč kouzlo seslal a jeho vlastník musí aplikovat jeho účinek (hráč, který má kartu kouzla před sebou, viz dále **KOUZLA A JEJICH ÚČINKY**).
- V případě, že aktivní hráč nechal otočenou **alespoň jednu nesprávnou přísadu** nebo mu nějaká přísada chybí, kouzlo neseslal. Kartu kouzla si vloží lícem dolů pod ostatní své karty **kouzel**. Nakonec otočte všechny žetony lesa lícem dolů, aby byly přísady opět skryté.

Pokud aktivní hráč úspěšně seslal své poslední kouzlo, je **KONEC HRY**. Jinak se hráč po jeho levici stává novým aktivním hráčem a může začít další kolo.



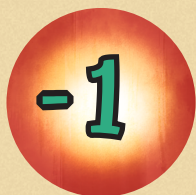
Hráč, který úspěšně seslal své třetí a poslední kouzlo (není potřeba aplikovat jeho účinek), **okamžitě vyhrává hru**. Podařilo se mu uprchnout z lesa a získal právo posmívat se Babě Jaze.



Když aktivní hráč sešle kouzlo, musí aplikovat jeho účinek buď okamžitě, nebo na začátku svého příštího kola, kdy opět bude aktivním hráčem (kouzlo se může aplikovat jak na aktivního hráče, tak na jiného hráče).

Pokud je kouzlo namířeno na jiného hráče, aktivní hráč před něj danou kartu **kouzla** položí, aby ho označil, že je cílem tohoto kouzla. Kouzlo začne účinkovat, když se cílový hráč stane aktivním hráčem. Jakmile je účinek kouzla vyřešen, vraťte kartu do krabice.

*Kouzla **Oslepující světlo** a **Maličký** nemohou mít za cíl stejného hráče. Jejich účinky se tudíž nesčítají.*

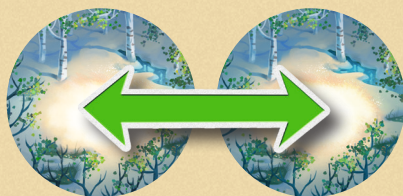


Prst v nose

Během příštího kola, kdy budete aktivním hráčem, se pro vás snižuje počet přísad, které potřebujete k seslání kouzla o 1.

Zvláštní mlha

Okamžitě prohodte pozice dvou libovolných žetonů **lesa**.





Oslepující světlo

Vyberte protivníka. Ten se během příštího kola v roli aktivního hráče musí jedním okem dívat skrz prsty své ruky, jak ukazuje obrázek vlevo.



Maličký

Vyberte protivníka, který během následujícího kola, kdy bude mít roli aktivního hráče, musí zaujmout zvláštní pozici. Ruku sevře v pěst a položí ji na stůl. Celé kolo musí hrát s bradou položenou na ruce, jak ukazuje obrázek vlevo.



Silná únava

Vyberte protivníka. Na začátku jeho kola v roli aktivního hráče, po umístění figurky Baby Jagy na startovní pozici, **odeberte jeden žeton z dráhy letu Baby Jagy**. Na konci tahu ho vraťte zpět.



Ať je jak vítr!

Na začátku svého příštího tahu v roli aktivního hráče, po umístění figurky Baby Jagy na startovní pozici, **přidejte k dráze letu jeden žeton navíc**. Po skončení tahu ho opět odstraňte.



Kuří nožky

Umístěte žeton **domu** na libovolný žeton **lesa**. Můžete to udělat buď okamžitě, nebo na začátku příštího kola, kdy budete v roli aktivního hráče.



Žeton domu



*Když chce aktivní hráč otočit žeton **lesa**, který je schovaný pod žetonem **domu**, musí nejdříve odstranit žeton domu a položit ho před sebe.*

*Pokud je přísada na druhé straně žetonu **lesa** ta, kterou hledal, nechá žeton **lesa** otočený stranou **přísady** nahoru a nevrací na ni žeton **domu**.*

*V opačném případě žeton **lesa** opět obrátí a schová ho pod žeton **domu**.*



TŘI STUPNĚ OBTÍŽNOSTI



Hra má tři stupně obtížnosti. Novým hráčům to usnadní seznámení s hrou. Hru můžete také ztížit těm, kteří jsou zkušenější nebo ji již dobře znají.

Tři stupně zvyšování obtížnosti hry:

- **Procházka lesem (snadná):** K seslání kouzla posbírejte tři libovolné přísady ze čtyř zobrazených na kartě kouzla. Účinek kouzla ignorujte. Pokud se vám kouzlo seslat nepodaří, umístěte kartu kouzla lícem dolů na vrch své hromádky kouzel.
- **Utíkej, Forreste, utíkej! (normální):** K seslání kouzla posbírejte tři libovolné přísady ze čtyř zobrazených na kartě kouzla. Účinky kouzel ve hře využívejte.
- **Hrubý jako kůra! (těžká):** K seslání kouzla posbírejte všechny čtyři přísady zobrazené na kartě kouzla. Účinky kouzel ve hře využívejte.

Při hře hráčů s různou úrovní znalosti hry či zkušeností doporučujeme obtížnosti kombinovat. Začátečníci mohou například hrát podle obtížnosti **Utíkej, Forreste, utíkej!** a zkušení hráči podle obtížnosti **Hrubý jako kůra**.





VARIANTY



Sám v lese... (pro dva hráče)

Tato verze vám umožní zahrát si ve dvou hráčích. Hráči se střídají v roli aktivního hráče a hráče, který přesouvá Babu Jagu. Hráč ovládající Babu Jagu si musí prohodit ruce pokaždé, když posune figurku. Ruku, kterou nepoužívá, si přitom musí dát na hlavu. Ostatní pravidla zůstávají v platnosti.

Všude dobře, doma nejlip... (pro experty, kteří se nebojí ničeho)

Na konci kola přesune aktivní hráč žeton **domu** na libovolný žeton **lesa**, aby zpomalil příštího hráče. Účinek kouzla **Kuří nožky!** zůstává nezměněn. Takže přesunutím **domu** na jiný žeton na začátku svého tahu pomocí kouzla **Kuří nožky!** se aktivní hráč může naprosto vyhnout nepříjemnosti zamýšlené předchozím hráčem. Ostatní pravidla se nemění.



Vytvořili



Autor hry: Jérémie Caplanne

Ilustrátor: Vincent Joubert

Příběh upravil: Benoît Forget

Do češtiny přeložil: Vít Hejný

Poděkování: Vám všem, na kterých záleží, vy víte, kteří to jsou.

Výrobce a distributor pro ČR:

Albi Česká republika a.s.

Thámová 13, 186 00 Praha 8

www.albi.cz

www.modernihry.cz

hry@albi.cz

Infolinka: +420 737 221 010

Distribútor pre SR:

Albi, s. r. o.

Oravská ulica 8557/22, 010 01 Žilina

www.albi.sk

Tři malá prasátka



Objeďte Tři malá prasátka
a Velkého zlého ulka v prvním díle
ze série Pohádkové hry!



*Chytrá kostková hra pro celou rodinu.
Dva stupně obtížnosti pro malé i pro větší.*

Hra od Laurtenta Pouchaina s ilustracemi Xaviera Colletteho.