

Alenka

V ŘÍŠI DIVŮ



Martino Chiacchiera, Remo Conzaboni
Maciej Szymanowicz

GRANNA

Jednoho letního dne seděla Alenka vedle své starší sestry ve stínu velkého stromu. Zasnila se, když se najednou přímo vedle ní objevil Bílý králík ve vestě. Podíval se na hodinky, povzdechl si: „Ach jo, jdu pozdě,“ a spěchal dál, Alenka ho následovala. Najednou...

spadla do králičí nory! Padala dlouho, až přistála v místnosti s mnoha dveřmi. Na stole ležel klíč a láhev s nápisem „Vypij mě“. Alenka se napila tekutiny a začala se zmenšovat. Byla však příliš malá na to, aby si ze stolu vzala klíč. Tak okusila sušenku s nápisem „Sněž mě“ a vyrostla o tři metry! Sotva se vešla do pokoje! Když začala plakat, uviděla znovu Bílého králíka, který upustil vějíř, rukavice a utekl pryč. Mávnutím vějíře se Alenka zmenšila natolik, že spadla do kaluže vytvořené z jejích vlatních slz. Naštěstí se jí podařilo doplavat na břeh a hned běžela za Bílým králíkem. Sice ho nedohonila, ale zažila spoustu neuvěřitelných dobrodružství.

Potkala Housenku, která seděla na houbě a...

kouřila vodní dýmku! Housenka jí vysvětlila, že kousnutím do houby ze správné strany se může zmenšit nebo zvětšit. Setkala se také s vševědoucím Kocourem z Cheshire, který jí řekl, že všichni v této říši jsou úplně potrhlí, a když zmizel, jeho úsměv zůstal ve vzduchu ještě chvíli zářit. Zúčastnila se bláznivého čajového dýchánku podivínského Kloboučníka. Setkala se se Zahradníky ve tvaru karet, kteří malovali bílé růže načerveno ze strachu před hněvem Srdcové královny. Dokonce si s Královnou zahrála kriket, přičemž jako palici použila plameňáka a jako míček ježky! Nakonec Alenka otevřela oči a probudila se s hlavou v sestřině klíně...

Na motivy knihy „Alenka v říši divů“ od Lewise Carrolla

Cíl hry

Ve hře jste jednou z postav z **Alenčina dobrodružství v říši divů**. Vaším cílem je co nejrychleji procestovat tento fantastický svět a získat co nejvíce bodů z chutných koláčků a sušenek, než vám dojde čas.

Obsah krabičky:

- 24 koláčků

(6×2 ; 6×3 ; 6×4 i 6×5)



- 20 sušenek (20×1)



- 44 karet (11 ve 4 barvách hráčů):

2×1 , 2×2 , 2×3 , 2×4 , 2×5

$1 \times \text{Žolík}$    



- 4 malé figurky



- 4 velké figurky

- hrací plocha



- hodinová ručička



- 8 plastových stojánek

- 4 stojánky pro velké figurky



Příprava na hru

Před první hrou vložte všechny malé a velké figurky do stojanů a upevněte hodinovou ručičku na hrací ploše podle obrázku.



1. Umístěte hrací plochu na spodní díl krabice. Ručička může ukazovat kterýmkoli směrem. Krabici umístěte doprostřed stolu tak, aby byla pro všechny snadno přístupná.

2. V závislosti na počtu zúčastněných hráčů vezměte a zamíchejte správný počet koláčků (nepoužité koláčky odložte - ve hře nejsou potřeba). Poté je naskládejte lícem dolů a položte vedle hrací desky, poblíž herního pole **Čaj u Kloboučníka**. Odkryjte jeden koláček a položte jej vedle obrázkem nahoru.

- 4 hráči - spotřebujte všechny koláčky
- 3 hráči - odložte 1 koláček z každé hodnoty
- 2 hráči - odložte 2 koláčky z každé hodnoty



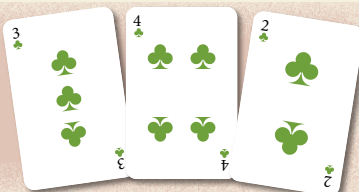
3. Položte všechny sušenky vedle hrací desky, poblíž herního pole **Sušenky**.

4. Každý hráč si vybere postavu a vezme si velkou a malou figurku s jejím obrázkem. Malou figurku postaví na políčko **Čaj u Kloboučníka**. Velkou figurku umístí před sebe na stůl.

5. Každý hráč si vezme 11 karet své postavy, zamíchá je a položí je před sebe na hromádku lícem dolů. Tato hromádka se nazývá hromádka na dobírání. Poté si z ní vezme 3 karty a podrží je tak, aby ostatní hráči **neviděli jejich hodnotu**.

Poznámka: Hráč musí umístit karty do ruky v pořadí, v jakém si je vzal. Nemůže je vyměnit, seřadit podle hodnoty apod.

Příklad: Lucie si vzala kartu **3**, pak **4** a nakonec **2**, a tímto způsobem si je umísť do ruky



6. Po přečtení textu pravidel je rozložte na stůl tak, aby poslední strana se souhrnným popisem speciálních polí byla dobře viditelná pro všechny hráče.

Příprava hry pro 3 hráče



Průběh hry

Hru zahajuje hráč, který se nejčastěji opozdí, nebo nejmladší hráč. Ve svém tahu proveďte následující kroky:

1. Zahrajte **pravou** nebo **levou** kartu z ruky. **Prostřední kartu zahrát nemůžete.** Zahranou kartu položte lícem nahoru na stůl a vytvořte tak hromádku zahranych karet.

2. Posuňte svou figurku po směru hodinových ručiček **přesně o tolik polí, kolik ukazuje zahraná karta** (počítejte všechna pole, včetně těch, která jsou obsazena ostatními hráči). Pokud byla zahrána karta **Žolík** (♠), můžete se posunout o libovolný počet políček od 1 do 5.

Poznámka: Pokud se na políčku, kde má vaše figurka ukončit svůj pohyb, nachází figurka jiného hráče, umístíte tu svoji **na nejbližší následující volné políčko**. Na každém poli se může zastavit **pouze jedna figurka** (výjimka: příprava hry)!



3. Zkontrolujte, na kterém poli se nyní nachází vaše figurka. Pokud je to speciální pole, **musíte** provést akci, která je mu přiřazena (viz popis speciálních polí na stranách 11-15). Některé akce mohou způsobit, že vaše figurka bude cestovat dál po desce a může vstoupit na další speciální pole.

4. Vezměte si kartu z vrcholu své hromádky lícem dolů a položte ji **mezi** dvě karty v ruce.

Další hráč pak hraje svůj tah (po směru hodinových ručiček).

Průchod polem Čaj u Kloboučníka

Pokaždé, když vaše figurka projde po hrací ploše a **překročí pole Čaj u Kloboučníka**, automaticky získáváte koláček,

který leží **lícem nahoru** vedle hromádky koláčků. Položte jej lícem nahoru na stůl před sebe (body získané ve hře jsou viditelné pro všechny hráče). Otočte nový koláček z hromádky (pokud na ní ještě nějaké zbývají).



Pokud se vaše figurka zastaví na poli **Čaj u Kloboučníka**, provedete další akci (viz str. 16 **Speciální pole**).



Příklad tahu hráče:

1. Lucie má v ruce karty **3, 4 a 2**. Může zahrát pouze **3** nebo **2** (**4** zahrát nemůže, protože se nachází uprostřed karet držných v ruce). Lucie zahraje kartu **3**.

Její Kloboučník se posune o 3 políčka, ale na políčku, kde by měl svůj tah ukončit, stojí Srdcová královna. Kloboučník se tedy přesune na první volné políčko za ní, tj. na pole **Kocoura z Cheshire**.



2. Lucie si vezme z nabídky koláček s hodnotou **3**, protože její Kloboučník prošel polem **Čaj u Kloboučníka**. Poté otočí další koláček z hromádky (**2**) a položí jej vedle. Zahranou kartu (**3**) odloží na hromádku zahraných karet. Poté si dobere novou kartu (**5**) a položí ji mezi karty, které již má v ruce.

3. Její Kloboučník vstoupí na pole **Kocoura z Cheshire**, čímž se figurka posune ještě jednou přesně o tolik políček, kolik je číslo na poslední zahrané kartě, tedy o 3 pole (viz **Speciální pole**). Figurka dokončí svůj pohyb, a na tahu je další hráč.





Konec hry

Hra končí, když každý hráč použije **11 karet**. Hráči si spočítají body z koláčků a sušenek (každá sušenka má hodnotu 1 bodu) a vyhrává hráč s největším počtem bodů. V případě rovnosti bodů si hráči porovnají počet koláčků (nikoliv bodů na nich). Kdo získal více koláčků - vyhrává. Pokud i přesto dojde k remíze, vyhrává ten, jehož figurka je dále od políčka **Čaj u Kloboučníka**.

Jednodušší varianta

Zpočátku můžete hrát s odkrytými kartami - zejména pokud mají děti problém si zapamatovat, že nemohou hrát prostřední kartu. Poté se ujistěte, že pravidla všichni chápete a dodržíte.

Varianta pro nejmladší

Všichni hráči dostanou 2 karty místo 3. Ve svém tahu může hráč zahrát 1 ze 2 karet, které drží v ruce. Poté doplní karty v ruce tak, že přidá 1 novou kartu z vrcholu dobírací hromádky. Ostatní pravidla zůstávají beze změny.



Speciální pole

Čaj u Kloboučníka

Toto je startovní pole, na kterém jsou umístěny před začátkem hry všechny figurky. Pokaždé, když vaše **figurka PŘEJDE toto pole, vezmete si koláček otočený lícem nahoru** a položíte jej odkrytý na stůl před sebe. Poté odhalíte (pokud je to možné) nový koláček z vrcholu hromádky a položíte jej vedle ní.

Když vaše figurka **ZASTAVÍ na tomto poličku, můžete si zvolit, zda si vezmete odkrytý koláček, NEBO si vezmete zakrytý koláček z vrcholu hromádky**. Poté již nemůžete své rozhodnutí změnit.



Příklad: *Luciin Kloboučník stojí na poli Čaj u Kloboučníka. Vedle hromádky leží koláček v hodnotě 3 bodů. Lucie se rozhodne vzít si koláček z horní části hromádky a doufá, že bude mít štěstí a získá koláček vyšší hodnoty (na hromádce leží koláčky v hodnotě od 2 do 5 bodů). Odhalí a vezme si koláček v hodnotě 5 bodů a ukončí svůj tah.*

Sušenky

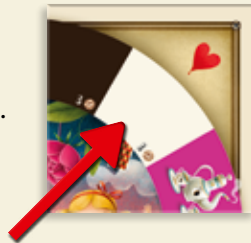
Roztočte hodinovou ručičku tak, aby udělala alespoň jeden celý okruh. Máte pouze **jednu** šanci. Číslo na poli, kde se hodinová ručička zastaví, udává počet sušenek (každá má hodnotu 1 bodu), které si vezmete z hromádky sušenek



a položíte před sebe na stůl. Pokud tam není dostatečný počet sušenek, vezměte všechny zbývající sušenky. Po odebrání všech sušenek se políčko stane normálním polem, aniž by bylo nutné provádět nějakou zvláštní akci.

Příklad: Lucie roztočí hodinovou ručičku a vytočí číslo 3.

Na hromádce zbývají pouze 2 sušenky. Lucie si vezme 2 zbylé sušenky (třetí si bohužel vzít nemůže). Od tohoto okamžiku je pole normálním polem pro všechny hráče.



Housenka

Pokud je **vaše figurka při vstupu na toto pole malá, musíte ji nahradit velkou a tu umístit zpět na toto pole.** Pokud se na hrací desce nachází velká figurka jiného hráče, musí ji tento ihned vyměnit za malou figurku a tu postavit na původní místo své velké figurky. Na hrací desce může být **pouze jedna velká figurka.**

Pokud je vaše figurka při vstupu na toto pole velká, musíte ji vyměnit za malou a umístit zpět na toto pole. Dokud je vaše figurka velká, můžete (ale nemusíte!) přidat **+1** k hodnotě zahrané karty (zvýšit ji třeba z **5** na **6**). Velká figurka (na rozdíl od malé) nespadne do **Králičí nory** (ta je pak pro něj místem bez zvláštní akce).

Králičí nora: Pokud se vaše velká figurka nachází na poli **Králičí nora** a jiný hráč provede akci z pole **Housenka**, pak se vaše figurka stane malou a spadne do **Králičí nory**. Od této chvíle toto pole funguje podle normálních pravidel (musíte se řídit pravidly pro **Králičí noru**).

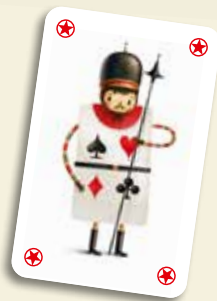


Kocour z Cheshire

Posuňte ihned svoji figurku o tolik polí, kolik je uvedeno na kartě, kterou jste zahráli. To může způsobit další speciální akci (pokud figurka končí svůj pohyb na speciálním poli).

Žolík (♠): Pokud byla zahrána karta **Žolík**, posuňte svoji figurku o stejný počet polí, jaký jste si vybrali na začátku svého tahu.

Králičí nora: Pokud se hodinová ručička zastaví na poli **Kocour z Cheshire**, a vy musíte nebo chcete ukončit otáčení hodinové ručičky, pak po umístění své figurky na toto pole posuňte tuto o tolik polí, kolik určuje poslední zahraná karta (tj. karta, která určila počet, kolikrát můžete otáčet hodinovou ručičkou).



Králičí nora

Pokud je **vaše figurka malá, spadne do Králičí nory a musí se z ní dostat ven.**



Ve svém dalším tahu zahraná karta neuvádí, o kolik políček se posunete se svou figurkou. **Číslo na zahrané kartě je maximální počet otočení hodinové ručičky, které můžete provést** (v případě **Žolíka** to je číslo, které jste uvedli při jeho vyložení). Nyní roztočte hodinovou ručičku tak, aby provedla alespoň jeden celý okruh.

Příklad: V předchozím tahu spadl Luciin Kloboučník do Králičí nory. Lucie zahrála kartu **3**, takže může ručičku hodin otočit až třikrát. Doufá, že se jí podaří dostat figurku z nory a posunout ji na hrací ploše co nejdále.

Po každém otočení hodinové ručičky se rozhodněte, zda chcete výsledek přijmout, nebo zda raději otočíte znovu. Výsledek posledního roztočení musíte akceptovat. **Poté pohybujte svou figurkou ve směru hodinových ručiček, dokud nedosáhne políčka označeného hodinovou ručičkou.** Pokud pak figurka stojí na poli **Čaj u Kloboučníka**, můžete si vzít buď koláček obrácený lícem nahoru, nebo koláč ležící na vrcholu hromádky lícem dolů. Pokud během pohybu figurka projde přes pole **Čaj u Kloboučníka**, vezmete si koláček ležící lícem nahoru vedle hromádky.

Speciální pole: Pokud vaše figurka v důsledku otočení hodinové ručičky stojí na speciálním poli, aktivuje svou akci.

Kocour z Cheshire: Pokud vaše figurka stojí na tomto políčku, okamžitě ji posuňte o tolik polí, kolik je uvedeno na kartě, kterou jste zahráli (nebo v případě **Žolíka** o tolik polí, kolik jste deklarovali na začátku tohoto tahu).

Poznámka: Pokud ručička hodin ukazuje na **obsazené pole nebo Králičí noru, nesmíte se na tomto poli zastavit.** Hodinovou ručičku musíte znovu otočit, dokud máte takovou možnost. Pokud to byla vaše poslední příležitost, figurka zůstává v **Králičí noře!** V dalším tahu se znovu pokusíte dostat svoji figurku z **Králičí nory** - podle stejných pravidel.

Pamatujte: Pokud je vaše figurka velká, nespadne do **Králičí nory**. Umístěte ji tedy na políčko **Králičí nory**, ale vedle díry v hrací desce.

Tip: Pro mladší děti může být obtížné odhadnout rizika. Je vhodné ustanovit pravidlo, že hráč, kterému se nepodaří opustit **Králičí noru** ve svém dalším tahu, ji může opustit zahráním karty, jako by se jednalo o normální pole.



 **Martino Chiacchiera,**
Remo Conzabori

Zvláštní poděkování:
Patrizia, Sophie, Chloe, Vinia, Tommy.

 **Maciej Szymanowicz**

Milý zákazníku,

Naše hry jsou zabaleny s velkou pečlivostí. Pokud se však ve vaší hře vyskytnou nějaké problémy (za které se předem upřímně omlouváme), můžete je reklamovat na e-mailové adrese: info@pygmalino.cz. Nezapomeňte uvést své jméno a adresu (ulice, číslo domu a bytu, město, PSČ, stát) a napsat, jaký herní prvek chybí. Pokud chcete dostávat novinky e-mailem, pošlete e-mail na adresu info@pygmalino.cz a uveďte své jméno.

© 2024 Granna
Všechna práva vyhrazena
Vyrobeno v Číně

Výhradní dovozce do ČR a SR:
Pygmalino, s.r.o.
Lípová 113, 737 01 Český Těšín
www.pygmalino.cz

GRANNA


Pygmalino

Speciální pole ve zkratce

Kocour z Cheshire



Králičí nora



Sušenky



Housenka



Čaj u Kloboučníka



Opakování tahu s poslední zahranou kartou.

Vaše malá figurka spadne do **Králičí nory**. V dalším tahu zahrajte kartu. **Číslo na kartě představuje maximální počet otáček, které můžete provést hodinovou ručičkou**. Přesuňte figurku na prázdné pole označené hodinovou ručičkou. Zkontrolujte políčko **Čaj u Kloboučníka**.

Poznámka: Pokud při posledním roztočení hodinová ručička ukazuje na obsazené místo nebo na **Králičí noru**, figurkou nehýbete.

Otočte jedenkrát hodinovou ručičkou a nasbírejte tolik sušenek, kolik je uvedeno na označeném políčku.

Změňte velikost své figurky.
Velká figurka: **+1** k pohybu (nepovinné);
nepadne do Králičí nory.

Toto je startovní pole, na které se před začátkem hry umístí všechny figurky. Pokud vaše figurka **zastaví** na tomto poli: vezměte si koláček ležící lícem nahoru vedle hromádky nebo vrchní koláček z hromádky. Pokud vaše figurka **projde** tímto polem: vezměte si koláček ležící lícem nahoru vedle hromádky.