

# LITTLE WITCH MIDNIGHT



PRI TÚLANÍ SA CEZ FANTASY MULTIVERZUM V PREĎALEKOM VESMÍRE  
VAŠA VÝPRAVA UVIDELA TAJOMNÝ LES.

STROMY PODIVNE ŠUMIA, AKOBY CHCELI VYZRADIŤ TAJOMSTVO. ROZHODNETE SA TEDA  
TEMNÝ LES PREHĽADAŤ. AKO TAK KRÁČATE PO KRIVOLAKÝCH CESTIČKÁCH, CEZ KTORÉ  
KORENE STROMOV TVORIA ŤAŽKO PRECHODNÉ VZORCE, PREPADNE VÁS TAJOMNÁ ČARODE-  
JMICA. ABY STE ZLOMILI JEJ KÚZLO, MUSÍTE PREJŤ CEZ KRUH Z RŮN. VYZERÁ TO AKO  
LANKÁ SKÚŠKA, ALE POTOM VÁM TAJOMNÝM HLASOM PRIAMO DO ZMERAVENÝCH MYSLÍ  
POVIE, ŽE PUSTÍ IBA JEDNÉHO Z VÁS.

VY STE VŠAK SKÚSENI DOBRODRUHOVIA, A TAK MÁTE PLÁN, AKO JU PORAZÍŤ.  
(O. Ľ., MOŽNO NEMÁTE, ALE MY VÁM HO POPÍŠEME NIŽŠIE.)



## STRUČNÝ ZOZNAM PRAVIDIEL

- ▶ **POHYB** – RUMOVÁ PLOCHA – POSUN NA ROVNAKÚ RUMU V KRUIHU
- ▶ NA JEDNEJ RUME NEMÔŽU STÁŤ DVE FIGÚRKY. V PRÍPADE, AK SA MÁ FIGÚRKA POSUNUŤ NA UŽ OBSADENÚ RUMU, VYHODÍ Z NEJ PREDOŠLÚ FIGÚRKU NASPÄŤ NA NAJBLIŽŠIU ROVNAKÚ RUMU.
- ▶ RUNA ✨ = ŽOLÍK – TEDA AKÁKOLIEK RUMA.
- ▶ RUNA ✂ = LIEČENIE, FIGÚRKA IDE MAD OBRYŠ RUMOVÉHO KRUIHU.
- ▶ RUNA ⬄ = VÝMENA POZÍCIÍ FIGÚROK.
- ▶ AK PADNE NÁZDADLO NA ROZMEDZIE DVOCH A VIAC RUMOVÝCH PLOCH, HRÁČ SI VYBERÁ, KTORÚ RUMU CHCE.
- ▶ RUNA ✂ MÁ PREDNOSŤ PRED OSTATNÝMI RUMAMI.
- ▶ DVAJA A TRAJA HRÁČI MAJÚ PO DVE FIGÚRKY. ŠTYRIA, PIATI A ŠIESTI HRÁČI PO JEDNEJ.
- ▶ VÍŤAZNÝ HOD MUSÍ BYŤ NA TĚLO ČARODEJNICE.

## CIEĽ HRY

V TEJTO HRE MUSÍTE PREJSŤ DOOKOLA PO RUMOVOM KRUIHU SO VŠETKÝMI SVOJIMI FIGÚRKAMI (FIGÚRKOUI) DO CIEĽA AKO PRVÝ.



## PRÍPRAVA

AJ TISÍCMÍDOVÁ CESTA SA ZAČÍNA PRVÝM KROKOM. A TÝM JE PRÍPRAVA.

TÁ JE VŠAK PRI TEJTO HRE AŽ NEUVERITEĽNE **JEDNODUCHÁ** A DOKONCA AJ **ZÁBAVNÁ**



NAJPRV SI POTREBUJETE ZOHNAŤ JEDEN PREDMET NA HÁDZANIE (ĎALEJ LEN HÁDZADLO). MÔŽE TO BYŤ KAMENOK, KÚSOK POKRČENÉHO ALOBALU ALEBO ČOKOLCEK INÉ. MAL BY TO VŠAK BYŤ PREDMET S DOSTATOČNE NEPRÁVDELNÝM TVAROM. HÁDZADLO JE DÔLEŽITÉ NA URČENIE POHYBU V HRE, A PRETO VYBERTE TAKÉ, ČO SA KOTÚĽA ČO **MAJŠIALENEJŠIE**.



(DAJTE URČITE VEDIEŤ, AKÝ MAJŠIALENEJŠÍ PREDMET STE POUŽILI AKO HÁDZADLO.)

SAMOZREJME, DÔLEŽITÁ JE **VEĽKOSŤ** HÁDZADLA. SPRÁVNŤU VEĽKOSŤ SI SKONTROLUJTE PODĽA ŠPECIÁLNEHO POLÍČKA NA TRIČKU. POLÍČKO NÁJDETE NA SPODNEJ ČASTI RUMOVÉHO KRUHU A JE TO SAMOSTATNÝ KRÚŽOK. HÁDZADLO NEMIE PREŠIAHNÚŤ VEĽKOSŤ PLNÉHO KRÚŽKU.

KRUH PRE ZMERANIE HÁDZADLA



FAREBNÉ VYZNAČENIE



MAX

DRUHÝ KROK JE **PRIPRÁVA FIGÚROK**.

POCVIČTE TROCHU SVOJZU FANTÁZIU A IMPROVIZAČNÚ SCHOPNOSŤ. TO HLAVNÉ, ČO MUSÍTE PRI „VÝROBE“ FIGÚROK DOBRŽIŤ, JE, ABY BOLI OD SEBA CAHKO ROZPOZNATEĽNÉ A NEMÝLIU STE SA PRI HRE. REPREZENTUJÚ PREDSA VÁS. ICH VEĽKOSŤ BY MALA BYŤ ADEKVÁTNA K POSTUPOVÝM POLÍČKAM NA HRACEJ PLOCHE. OPTIMÁLNE JE, AK JE FIGÚRKA VEĽKÁ AKO OTVÁRACÍ DIELIK Z PLECHOVKY OD MÁPOJA ALEBO ŠKRUPINKA Z PISTÁCIE.



TU SA NEBOJTE POPUSTIŤ UZDU FANTÁZII A VYMYSLITE SI TAKÉ FIGÚRKY, NA KTORÉ BUDETE HRDÍ. A POTOM PODĽA MOŽNOSTÍ A FANTÁZIE SI VYROBTE POSTAVIČKY, KTORÉ VÁS BUDÚ VÝSTIŽNE REPREZENTOVAŤ.

**POZOR!** PRI HRE DVOCH A TROCH HRÁČOV MÁ KAŽDÝ HRÁČ DVE FIGÚRKY!


AK TO PROSTREDIE NEDOVOĽUJE (STE NA PŮSTI ALEBO NA ČLNE UPROSTRED OCEÁNU), TÚTO HRU SI BEZ PROBLÉMOV ZAHRÁTE PRAKTICKY S ČÍMKOZVEK (NAPRÍKLAD VRCHNÁČIK, KÚSOK ŠKRUPINKY, MIMCA A POD.)  
AK SA VÁM PODARILO VYMYSLEŤ NAOZAJ ORIGINALNEHO PANÁČIKA, TAK NÁM URČITE POŠLETE FOTKU.

TRETÍ KROK JE PRÍPRAVA HRACEJ PLOCHY.

TRIČKO S HROU POLOŽTE NA ROVNÚ PLOCHU (UDUPANÁ ZEM, NÍZKA TRÁVA, KARIMATKA A POD.). AK TRIČKO POLOŽÍTE OBRÁZKOM NADOL, TAK HRA OKAMŽITE KONČÍ A VŠETCI PREHRÁVAJÚ. 😞  
AK BUDE OBRÁZOK NA VRCHNEJ STRANE, MÔŽETE POKRACOVAŤ V PRÍPRAVE. POSLEDNÝ KROK PRED SAMOTNOU HROU JE UMIESTNENIE PANÁČIKOV VEDIA POLÍČKA ŠTART/CIEĽ MIMO HRACEJ PLOCHY. A TO JE VŠETKO.  
**HRA MÔŽE ZAČAŤ.**



## ROZŠÍRENÝ POPIS PRAVIDIEL

POSÚVAŤ SA V HRE JE VEĽMI JEDNODUCHÉ. VŠETKO ZÁLEŽÍ OD RŮN, KTORÉ SA VÁM PODARÍ HODIŤ. AK HODÍTE HÁDZADLO NAPRÍKLAD NA PLOCHU ZPLNENÚ TAKÝMTO RUVNÝM VZOROM  POSUNÍTE SVOJHO PANÁČIKA NA NAJBLIŽŠIU TAKÚ RUVNÚ V KRUHU. A TO AJ V PRÍPADE, ŽE MÁTE FIGÚRKU EŠTE MIMO HRY.



=



AK NA PRÍSLUŠNEJ RUME UŽ STOJÍ INÁ FIGÚRKA, VYHODÍTE JU SMEROM DOZADU NA RUVNÚ ROVNAKÉHO TYPU, NA AKEJ STÁLA. AK UŽ TAKÁ RUVNÁ MEDZI FIGÚRKOU A ŠTARTOM NIE JE, TAK IDE FIGÚRKA MIMO HRY (VEDIA POLÍČKA ŠTART).

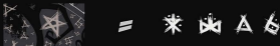


V PRÍPADO AK HÁDZADLO DOPADNE NA ROZMEDZIE VIACERÝCH RUMOVÝCH POLÍ. VTEĎ SI HRÁČ. ČO HÁDZADLO HODIL VYBERIE KTOROUKOVĚK Z RŮN Z RUMOVÝCH POLÍ, KTORÝCH SA HÁDZADLO DOTÝKA A POSUNIE SA NA PRÍSĽUŠNŤ RUVU.

PRÍKLAD: HODÍTE HÁDZADLO A ONO PREKÝVA RUMOVÉ POLIA VYPLNENÉ TÝMITO RUMAMI  
VYBERIETE SI TÚ RUVU, KTORÁ VÁS POSUNIE NAJĎALEJ ALEBO JE INAK VÝHODNÁ - NAPRÍKLAD DVOJTSKOK.



RUMA ✧ Tzv. UNIVERZÁLNE POLE - JE TO ŽOLÍK A MÔŽETE SI VTEĎ VYBRAŤ AKÚKOVĚK RUVU.



LIEČENIE. JE TO POLÍČKO S RUMOU ✧. KEĎ NAŇ DOPADNE HÁDZADLO KTOROUKOVĚK JEHO ČASŤOU, TAK HO MUSÍTE HRAŤ. V TOMTO PRÍPADO SI NEMÔŽETE VYBRAŤ INŤ RUVU A MÁ PREDNOSŤ AJ PRED ✧ A ( )



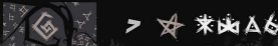
NÁSLEDNE V HRE STOJÍTE, POKIAĽ SA VÁM VO VAŠOM ĎALŠOM ŤAHU NEPODARÍ HODÍŤ ROVMARŤ RUVU, AKŤ MÁ POLÍČKO, NAD KTORÝM SA LIEČITE (V PRÍKLADO NIŽŠIE BY TO BOLA RUMA ( )) ALEBO HODÍTE UNIVERZÁLNE POLE: ✧

HRÁČ, KTORÝ SA LIEČI, POSTAVÍ SVOJU FIGŮRKU NAD BODKOVANÝ OKRAJ KRUVU.



POLÍČKO S RUMOU ( ) JE KÚZELNÁ ROŠÁDA. VŤIAHNE VÁS A VYSADÍ NA AKOMKOVĚK POLÍČKU, KDE JE INŤ HRÁČ. VY SI VYBERÁTE, S KTORÝM HRÁČOM SI VYMENÍTE POZÍCIU.

**POZOR! JE TO POUVŤNÉ.** MUSÍTE SA VYMENÍŤ, AJ KEĎ TO PRE VÁS NIE JE MOMENTÁLNE VÝHODNÉ. NEVYMIENATE SA S HRÁČOM, KTORÝ EŠŤE NEMÁ FIGŮRKU NA HRACOM POLI, ALEBO SA LIEČI.





=



► AK JE RUNA, NA KTORÚ SA POSTAVÍTE, ZDVOJEMÁ, TAK MÔŽETE HNEĎ HÁDZAŤ EŠTE RAZ (UROBÍTE DVOJTSKOK). NEPLATÍ TO VŠAK V PRÍPADE, AK VÁS NA ňU NIEKTO VYHODÍ ALEBO NA ňU ZOSTÚPITE Z POLÍČKA LIEČENIA.

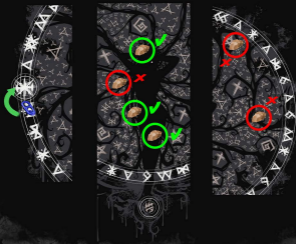
PRI HRE DVOCH A TROCH HRÁČOV ŤAHÁ HRÁČ S TOU FIGÚRKOU, KTORÁ MU VIAC VYHODUJE. HRÁČ VŠAK MUSÍ PRÍSŤ DO CIEĽA S OBOMA FIGÚRKAMI. V PRÍPADE, ŽE SA ROZHODNETE HRAŤ S VIACERÝMI FIGÚRKAMI, TAK MUSÍTE PRÍSŤ DO CIEĽA SO VŠETKÝMI.

**ZÁKLADNÉ PRAVIDLO – NIKDY MEMÔŽU BYŤ DVE FIGÚRKY NA JEDNOM POLÍČKU.**

KEĎ SÚ VŠETKY FIGÚRKY NA POLÍČKU LIEČENIE, HRA NEKONČÍ, NÁDŽE SA ĎALEJ NA OPUSTENIE TONTO POLÍČKA.

**KONIEC HRY** NASTÁVA, AK STE NA POSLEDNOM POLÍČKU PRED CIEĎOM A HODÍTE HÁDZADLO TAK, ŽE SA KTOROUKOLIEK ČASŤOU DOTÝKA/PREKRÝVA **TELE ČARODEJNICE!**

V PRÍPADE, ŽE SI CHCETE V HRE NASTAVIŤ IANŠIU OBŤAŽNOSŤ, MÔŽETE NA VÝHRU V HRE POUŽIŤ AJ HOD NA VLASY. NAOPAK, AK SI CHCETE HRU SŤAŽIŤ, TAK POUŽITE PRAVIDLO, KDE MUSÍ HÁDZADLO LEŽAŤ CELÝM OBJEMOM NA TELE ČARODEJNICE.



## ŠPECIÁLNE SITUÁCIE

V PRÍPADO, ŽE SA VAŠA FIGÚRKA LIEČI A INÝ HRÁČ PRÍDE NA POLÍČKO POD VAMI, MÔŽE TAM BYŤ, POKIAČ SA NEDOSTANETE SPÄŤ DO HRY. V TEDI HO JEDNODUCHO VYHODÍTE SMEROM DOZADU NA NAJBLIŽŠIE POLÍČKO ROVNAKEJ RYNY. A NAOPAK, AK HRÁČ HODÍ LIEČENIE, VYHADZUJE VÁS SMEROM DOZADU NA NAJBLIŽŠIE POLÍČKO ROVNAKEJ FARBY (OSTÁVATE V LIEČBE).

AK MÁTE V HRE DVE FIGÚRKY, VŽDY SI VYBERÁTE, KTOROU BUDETE ŤAMAŤ. MÔŽETE TAU ISTOU FIGÚRKOU POTIAHNUŤ AJ KAŽDÉ KOLO. ŠTÁLE VŠAK PLATÍ, ŽE MÔŽETE VYHRAŤ AŽ V TEDI, KEĎ MÁTE VŠETKY FIGÚRKY V CIELI.

AK HÁDZADLO DOPADNE NA FAREBNÚ RYNU NA OBVODE, TAK SA TO RÁTA TAK, AKOBY DOPADLO NA PRÍSLUŠNÚ FARBU.

AK HÁDZADLO DOPADNE MIMO PLOCHY, TAK NA RADE JE ĎALŠÍ HRÁČ. NEHÁDŽETE ZNOVU – TO NIE MY, TO ČARODEJNICA TAK CHCELA.

V PRÍPADO, ŽE HÁDZADLO VĎAKA SVOJMU TVARU ZASAHUJE DO NIEKTOREJ Z FARIEB, ALE NELEŽÍ NA NEJ (JENO ČASŤ JE VYKLENUTÁ VO VZDUŠNOM PRIESTORE NAĎ FARBOU), NEMÔŽETE SI TÚTO FARBU VYBRAŤ.

V PRÍPADO, ŽE JE VAŠA FIGÚRKA VYHODENÁ NA POLÍČKO, KDE SA UŽ NACHÁDZA INÁ VAŠA FIGÚRKA, MUSÍTE SI JU VYHODIŤ NA PRÍSLUŠNÉ POLÍČKO VZAD.



## POKROČILÉ PRAVIDLÁ

AK UŽ STE HRU ZVLÁDU MATOKKO, ŽE JE PRE VÁS PRÍLIŠ KAHKÁ, MÔŽETE SI JU STAŽIŤ. MÁME PRE VÁS ZOPÁR TIPOV NA ÚPRAVU PRAVIDIEL.

► VYHRAŤ HRU MÔŽE IBA HRÁČ, KTORÝ HODÍ HÁDZADLO NA TELO ČARODEJNICE TAK, ŽE NEBUDE ZASANOVAŤ DO ŽIADNEJ INEJ PLOCHY.

► AK BUDÚ VŠETKY FIGÚRKY NA POLÍČKU LIEČENIE, MUSIA VŠETCI ZAČAŤ ODZNOVA.

► V PRÍPADO, ŽE HODÍTE HÁDZADLO TAK, ŽE BUDE PREKRÝVAŤ VIACERO VZOROV, MUSÍTE SI VYBRAŤ TÚ, KTORÁ JE K VAŠEJ FIGÚRKE NAJBLIŽŠIE.

► AK VÁM NAPADLO EŠTE NEJAKÉ PRÍSNE PRAVIDLO, URČITE MAM TEN NÁPAD NAPIŠTE DO E-MAILU.

## KATEGORIZÁCIA HRY

VEK: 8 - 99

ŤYP: HRA JE ZALOŽENÁ NA ŠŤASTÍ A TROCHU NA ŠIROKOSTI

ČAS: 15 - 45 MINÚT

POČET HRÁČOV: 2 - 6 OPTIMÁLNE, VIAC JE NA VAŠEJ DOHODE

NÁROČNOSŤ NA FIGÚRKY: 5-7 MALÝCH PREDMETOV

ŤBŤIAŽNOSŤ HRY: VEĎMI LAKKÁ



ĎALŠIE HRY NA TRIČKU:



COPYRIGHT WEARGAMES S.R.O.

AUTOR KRESBY: PETER PRIBOL

DIZAJN HRY: WEARGAMES ©

E-MAIL: WITCH@WEAR-GAMES.COM