

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-
JNICA. ABY STE ZLOMILI JEJ KÚZLO, MUSÍTE PREJSŤ CEZ KRUH Z RÚN. VYZERÁ TO AKO
LAHKÁ SKÚŠKA, ALE POTOM VÁM TAJOMNÝM HLASOM PRIAMO DO ZMERAVENÝCH MYSLÍ
POVIE, ŽE PUSTÍ IBA JEDNÉHO Z VÁS.

VY STE VŠAK SKÚSEŇ DOBRODRUHOVIA, A TAK MÁTE PLÁN, AKO JU PORAZIŤ.
(O. K., MOŽNO NEMÁTE, ALE MY VÁM HO POPIŠEME NIŽŠIE.)



STRUČNÝ ZOZNAM PRAVIDIEL

- ▶ **POHYB** - FARBA POZA = POSUN NA RUNU PRÍSLUŠNEJ FARBY.
- ▶ **NA JEDNEJ RUNE NEMÔŽU STÁŤ DVE FIGÚRKY.** V PRÍPADE, AK SA MÁ FIGÚRKA POSUNÚŤ NA UŽ OBSADENÚ RUNU, VYHODÍ Z NEJ PREDOŠLÚ FIGÚRKU NASPÄŤ NA NAJBLIŽŠIU ROVNAKÚ RUNU.
- ▶ **RUNA X** = ŽOLÍK - TEDA AKÁKOLVEK FARBA.
- ▶ **RUNA**  = LIEČENIE, FIGÚRKA IDE NAD OBRYS RUNOVÉHO KRUHU.
- ▶ **RUNA**  = VÝMENA POZÍCIÍ FIGÚROK.
- ▶ **AK PADNE HÁDZADLO NA ROZMEDZIE DVOCH A VIAC FARBIEB ČI RÚN, HRÁČ SI VYBERÁ, KTORÚ FARBU/RUNU CHCE.**
- ▶ **RUNA**  **MÁ PREDNOSŤ PRED OSTATNÝMI RUNAMI ČI FARBAMI.**
- ▶ **DVAJA A TAJA HRÁČI MAJÚ PO DVE FIGÚRKY. ŠTYRIA, PIATI A ŠIESTI HRÁČI PO JEDNEJ.**
- ▶ **VÍŤAZNÝ HOD MUSÍ BYŤ NA Telo ČARODEJNICE.**

CIEĽ HRY

V TEJTO HRE MUSÍTE PREJSŤ DOOKOLA PO RUNOVOM KRUHU SO VŠETKÝMI SVOJIMI FIGÚRKAMI (FIGÚRKOUB) DO CIEĽA AKO PRVÝ.



PRÍPRAVA

AJ TISÍCMILOVÁ 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 KAMIENOK, KÚSOK POKRČENÉHO ALOBALU ALEBO ČOKOLIEK INÉ. MAL BY TO VŠAK BYŤ PREDMET S DOSTATOČNE NEPRAVIDELNÝM TVAROM. HÁDZADLO JE DÔLEŽITÉ NA URČENIE POHYBU V HRE, A PRETO VYBERTE TAKÉ, ČO SA KOTÚKA ČO NAJNÁHODNEJŠIE.



(Dajte určite vedieť, aký najšialenejší predmet ste použili ako hádzadlo.)

SAMOZREJME, DÔLEŽITÁ JE VEĽKOSŤ HÁDZADLA. SPRÁVNNU VEĽKOSŤ SI SKONTROLUJTE PODĽA Špeciálneho políčka na tričku. Políčko nájdete na spodnej časti runového kruhu a je to samostatný krúžok. HÁDZADLO NESMIE PRESIAHNUŤ VEĽKOSŤ plného krúžku.

KRUH PRE ZMERANIE HÁDZADLA



FAREBNÉ VYZNAČENIE



MAX

DRUHÝ KROK JE PRÍPRAVA FIGÚROK.

POCVIČTE TROCHU SVOJU FANTÁZIU A IMPROVIZAČNÚ SCHOPNOSŤ. TO HLAVNÉ, ČO MUSÍTE PRI „VÝROBE“ FIGÚROK DODRŽAŤ, JE, ABY BOLI OD SEBA ĽAHO ROZPOZNATEĽNÉ A NEMÝLI SI 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 NÁPOJA 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 PÚŠTI ALEBO NA ČLNE UPROSTRED OCEÁNU), TÚTO HRU SI BEZ PROBLÉMOV ZAHRÁTE PRAKTICKY S ČÍMKOJEVK (NAPRÍKLAD VRCHNÁČIK, KÚSOK ŠKRUPINKY, MINCA A POD.)

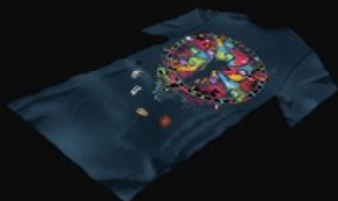
AK SA VÁM PODARILO VYMYSLIEŤ NAOZAJ ORIGINÁLNEHO PANÁČIKA, TAK NÁM URČITE POŠLETE FOTKU.

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 FARIEB, KTORÉ SA VÁM PODARÍ HODIŤ. AK HODÍTE NAPRÍKLAD ZELENÚ FARBU, TAK SA POSUNIETE S PANÁČIKOM NA NAJBLIŽŠIU ZELENÚ RUNU, A TO AJ V PRÍPADE, ŽE MÁTE FIGÚRKU EŠTE MIMO HRY.



=



AK NA PRÍSLUŠNEJ RUNE UŽ STOJÍ INÁ FIGÚRKA, VYHODÍTE JU SMEROM DOZADU NA RUNU ROVNAKEJ FARBY, NA AKEJ STÁLA. AK UŽ TAKÁ RUNA MEDZI FIGÚRKOU A ŠTARTOM NIE JE, TAK IDE FIGÚRKA MIMO HRY (VEDIA POLÍČKA ŠTART).



ČO V PRÍPADE, AK HÁDZADLO PADNE NA ROZMEDZIE FARIEB A BUDE MEDZI DVOMI ČI TROMI FARBA-
MI? VTEDY SI HRÁČ, ČO HÁDZADLO HODIL, VYBERIE KTORÚKOLIEK Z FARIEB, KTORÝCH SA HÁDZADLO
DOTÝKA, A POSUNIE SA NA RUNU PRÍSLUŠNEJ FARBY.

PRÍKLAD: HODÍTE HÁDZADLO A ONO PREKRÝVA ORANŽOVÚ, ČERVENÚ A MODRÚ FARBU. VYBERIETE SI
TÚ FARBU, KTORÁ VÁS POSUNIE NAJĎALEJ ALEBO JE INAK VÝHODNÁ - NAPRIKLA DVOJSKOK.



RUNA X Tzv. UNIVERZÁLNE POLE - JE TO ŽOLÍK A MÔŽETE SI VTEDY VYBRAŤ AKÚKOLIEK RUNU.



LIEČENIE. JE TO POLÍČKO S RUNOU X. KEĎ NAŇ DOPADNE HÁDZADLO KTOROUKOLIEK JEHO
ČASŤOU, TAK HO MUSÍTE HRAŤ. V TOMTO PRÍPADE SI NEMÔŽETE VYBRAŤ INÚ FARBU A MÁ PREDNOSŤ
AJ PRED X A X.)



NÁSLEDNE V HRE STOJÍTE, POKIAK SA VÁM VO VAŠOM ĎALŠOM ŤAHU NEPODARÍ HODIŤ ROVNAKÚ FARBU,
AKÚ MÁ POLÍČKO, NAD KTORÝM SA LIEČITE (V PRÍKLADE NIŽŠIE BY TO BOLA ŽLTÁ FARBA) ALEBO
HODÍTE UNIVERZÁLNE POLE: X

HRÁČ, KTORÝ SA LIEČI, POSTAVÍ SVOJU FIGÚRKU NAD BODKOVANÝ OKRAJ KRUHU.



POLÍČKO S RUNOU X JE KÚZELNÁ ROŠÁDA. VTAHNE VÁS A VYSADÍ NA AKOMKOLIEK POLÍČKU, KDE JE
INÝ HRÁČ. VY SI VYBERÁTE, S KTORÝM HRÁČOM SI VYMENÍTE POZÍCIU.

POZOR! JE TO POUVINNÉ. MUSÍTE SA VYMENIŤ, AJ KEĎ TO PRE VÁS NIE JE MOMENTÁLNE VÝHODNÉ.
NEVYMIENATE SA S HRÁČOM, KTORÝ EŠTE NEMÁ FIGÚRKU NA HRACOM POLI, ALEBO SA LIEČI.





► AK JE RUNA, NA KTORÚ SA POSTAVÍTE, ZDVOJENÁ, TAK MÔŽETE HNEĎ HÁDZAŤ EŠTE RAZ (UROBÍTE DVOJSKOK). 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 VYHOVUJE. 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 NEMÔŽU BYŤ DVE FIGÚRKY NA JEDNOM POLÍČKU.

KEĎ SÚ VŠETKY FIGÚRKY NA POLÍČKU LIEČENIE, HRA NEKONČÍ, HÁDŽE SA ĎALEJ NA OPUSTENIE TOHTO POLÍČKA.

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

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



ŠPECIÁLNE SITUÁCIE

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

AK MÁTE V HRE DVE FIGÚRKY, VŽDY SI VYBERÁTE, KTOROU BUDETE ŤAHAŤ. MÔŽETE TOU ISTOU FIGÚRKOU POTIAHNUŤ AJ KAŽDÉ KOLO. STÁLE VŠAK PLATÍ, ŽE MÔŽETE VYHRAŤ AJ VTEDY, KEĎ MÁTE VŠETKY FIGÚRKY V CIELI.

AK HÁDZADLO DOPADNE NA FAREBNÚ RUNU 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 PRÍPADE, ŽE HÁDZADLO VĎAKA SVOJMU TVARU ZASAHUJE DO NIEKTOREJ Z FARIEB, ALE NELEŽÍ NA NEJ (JEHO ČASŤ JE VYKLENUTÁ VO VZDUŠNOM PRIESTORE NAD FARBOU), NEMÔŽETE SI TÚTO FARBU VYBRAŤ.

V PRÍPADE, 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 ZVLÁDLI NATOZKO, ŽE JE PRE VÁS PRÍLIŠ LAKÁ, MÔŽETE SI JU SŤAŽIŤ. MÁME PRE VÁS ZOPÁR TIPOV NA ÚPRAVU PRAVIDIEL.

- ▶ VYHRAŤ HRU MÔŽE IBA HRÁČ, KTORÝ HODÍ HÁDZADLO NA TELO ČARODEJNICE TAK, ŽE NEBUDE ZASAHOVAŤ DO ŽIADNEJ INEJ PLOCHY.
- ▶ AK BUDÚ VŠETKY FIGÚRKY NA POLÍČKU LIEČENIE, MUSIA VŠETCI ZAČAŤ ODZNOVA.
- ▶ V PRÍPADE, ŽE HODÍTE HÁDZADLO TAK, ŽE BUDE PREKRÝVAŤ VIACERO FARIEB, MUSÍTE SI VYBRAŤ TÚ, KTORÁ JE K VAŠEJ FIGÚRKE NAJBLIŽŠIE.
- ▶ AK VÁM NAPADLO EŠTE NEJAKÉ PRÍSNE PRAVIDLO, URČITE NÁM TEN NÁPAD NAPIŠTE DO E-MAILU.

KATEGORIZÁCIA HRY

VEK: 6 - 99

TYP: HRA JE ZALOŽENÁ NA ŠŤASTÍ A TROCHU NA ŠIKOVNOSTI

ČAS: 15 - 45 MINÚT

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

NÁROČNOSŤ NA FIGÚRKY: 5-7 MALÝCH PREDMETOV

OBŤIAŽNOSŤ HRY: VEĽMI LAKKÁ



ĎALŠIE HRY NA TRIČKU:



COPYRIGHT WEARGAMES S.R.O.

AUTOR KRESBY: PETER PRÍBOL

DIZAJN HRY: WEARGAMES ©

E-MAIL: WITCH@WEAR-GAMES.COM