

Hrad Strašidlákov – karetní hra



Hrad Strašidlákov – karetní hra

Roztřesená hra pro 2 - 4 malé duchy ve věku 4 do 99 let.

Autoři: Kai Haferkamp & Markus Nikisch

Ilustrace: Sabine Kraushaar

Délka hry: 10 až 15 minut

Je tu velký strašidlácký test! Malí duchové mají prokázat, že umí vystrašit obyvatele hradu svým hlasitým: „Bu bu bu“. Není to ale snadné, protože na každého obyvatele hradu platí něco jiného.

Kdo má nejlepší paměť a dokáže vystrašit nejvíce obyvatel hradu a stane se tak strašidláckým mistrem?

obsah

4 duchové (ve čtyřech barvách)

36 strašidlových karet

20 karet s obyvateli hradu

Návod ke hře



karta obyvatele hradu

Přední strana strašidlové karty
s 12 obyvateli hradu



Zadní strana strašidlové karty
s cestou pro duchy



Myšlenka hry

Na hradě Strašidlákov žije 20 jeho obyvatel. V každém kole je otočena jedna strašidlová karta s 12 obyvateli hradu, které si hráči snaží zapamatovat a vystrašit. Na konci kola se zjistí, kdo jak strašil. Ten, kdo strašil ty správné obyvatele hradu, posune svého ducha po cestě duchů vpřed. Ten, kdo strašil špatně, naopak posune svého ducha zpět. Cílem hry je posunout se po cestě duchů co nejdříve dopředu.

Příprava hry

Zamíchejte strašidlové karty a 12 z nich položte do balíčku doprostřed stolu cestou pro duchy nahoru. Okolo balíčku rozmístěte 20 karet s obyvateli hradu. Z deseti zbývajících strašidlových karet vytvořte na stole cestu pro duchy tak, že je položíte vedle sebe cestou pro duchy nahoru. Každý hráč si vybere jednoho ducha a položí ho na začátek cesty duchů. Zbývajícím herním materiálem dejte zpět do krabice na hru.

Jak hrát

Začne nejstarší hráč, který je pro toto kolo vedoucí duch. Otočí jednu strašidlovou kartu z balíčku a položí jí na stůl tak, aby na ní všichni hráči dobře viděli. Všichni hráči se nyní snaží zapamatovat si, jací obyvatelé hradu na této kartě jsou. Vedoucí duch rozhodne, kdy zase kartu otočí lícem dolů, může to být už po 5 vteřinách nebo až po 30.

Důležité:

Strašidlovou kartu si prohlížejte pozorně, je na ní 12 obyvatel hradu. Někteří jsou velcí, jiní malí a jiní se schovávají za někým nebo něčím a jsou vidět jen částečně.

Strašení začíná!

Jakmile je strašidlová karta zase otočena lícem dolů, hráč po směru hodinových ručiček vedle vedoucího ducha začne kolo a snaží se vzpomenout si, jací obyvatelé hradu na kartě byli. Nyní má dvě možnosti:

- vystrašit obyvatele hradu!

S hlasitým: „Bu bu bu“ vezme kartu obyvatele hradu, kterého si zapamatoval a položí si ji před sebe.

- Předá hru dalšímu hráči!
Nemůžete-li si vzpomenout na žádného obyvatele hradu, který byl na kartě, řekněte nahlas: „Zazvonil mi zvonec, strašení je konec“ a tím ukončí svou hru v tomto kole.

Nyní je na řadě další hráč ve směru hodinových ručiček.

důležité:

- Když na vás přijde řada, můžete vystrašit vždy jen jednoho obyvatele hradu. Pokud si jich z katry pamatujete více, musíte počkat, až se všichni ve strašení vystřídají, nebo nikdo již strašit nechce a potom můžete strašit znovu.
- Můžete vystrašit jen ty obyvatele hradu, jejichž karty ještě zůstaly uprostřed stolu.

Konec strašení:

Strašení končí, když už žádný z hráčů nechce vystrašit žádného obyvatele hradu, nebo již uprostřed stolu nejsou žádné karty obyvatel hradu, kteří byli na strašidlové kartě.

Nyní se otočí strašidlová karta, aby se zjistilo, kdo správně strašil:

- Za každého obyvatele hradu, kterého jste vystrašili a je zobrazen na strašidlové kartě, posunete svého ducha o jedno políčko na cestě duchů směrem dopředu.
- Za každého obyvatele hradu, kterého jste vystrašili a na strašidlové kartě není, musíte posunout svoji figurku ducha o jedno políčko zpět. Může se tak stát, že se dostanete znovu na začátek.

Tip:

- Je nejlepší kontrolovat jednoho hráče po druhém a porovnávat jeho karty se strašidlovou kartou.
- Ocitnete-li se na konci cesty duchů, nebo je pro váš postup cesta příliš krátká, můžete ji prodloužit pomocí karet, které vám zbyly.

Začíná nové kolo:

Po kontrole strašení jsou všechny karty obyvatel hradu zase uspořádány uprostřed stolu. Použitá strašidlová karta se odloží do krabice na hru a další hráč po směru hodinových ručiček se stává vedoucím duchem a otočí novou strašidlovou kartu z vrchu balíčku.

Konec hry

Po obodování poslední dvanácté strašidlové karty hra končí. Hráč, který po cestě duchů postoupil nejdál, se stává vítězem hry a je z něho strašidlácký mistr. V případě remízy je vítězů více.