

Rytíř KLOUZEK



ÚVOD

Zlí padouši obsadili naše krásné království a uvedli ho do strašného chaosu! Musíte království zachránit, a to hned! Společnou rukou provedte chrabrého rytíře Klouzka celým dobrodružstvím plným zvrátů, nástrah a překážek až do cíle.

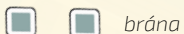
CÍL HRY

Provedte rytíře celou trasou na každé mapě od startu k cíli tak, aby se vyhnul všem pastím, překážkám a nástrahám. Trasu určuje stezka vyznačená světlou čarou. Pokud se vám podaří dorazit až do cíle poslední mapy s alespoň jedním zbývajícím životem, vyhráli jste.

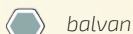


PŘÍPRAVA HRY

- Nejprve vyndejte z krabice kartónovou vložku se všemi hracími potřebami. Vložka slouží pro roztřídění a uložení všech prvků, až partii dohrajete.
- Úplně prázdné dno krabice položte doprostřed stolu.
- Do výřezů ve stěnách dna položte 4 páky podle obrázku.
- Položte plastovou desku na páky v krabici.
- Zvolte si jeden ze dvou režimů hry (viz odst. Režimy hry).
- Položte první mapu zvoleného prostředí na desku (mapy mají číslovaný rub).
- Na mapu umístěte příslušné překážky a nástrahy, které jsou vždy přímo na mapě vyznačeny (brány, ohrady, balvany, bomby, padouchy či arcipadoucha).



brána



balvan



malá ohrada



velká ohrada



bomba



padouch



arcipadouch

- Rytíře umístěte na výchozí pole označené číslem dané mapy.
- Zvolte si úroveň obtížnosti (1–3) a položte srdíčko na počítadlo životů na odpovídající pole (viz dále odst. **NASTAVENÍ POČTU ŽIVOTŮ**).

Ted' je rytíř Klouzek připraven vyrazit do akce.

HERNÍ MATERIÁL

- 1 deska s pastmi
- 4 plastové páky
- 20 map znázorňujících 4 různá prostředí
- 1 figurka rytíře
- 8 překážek (2 brány, 2 velké ohrady, 2 malé ohrady a 2 balvany)
- 9 nástrah (4 bomby, 4 padouši očíslovaní 1–4 a 1 figurka arcipadoucha)
- 1 počítadlo životů (s vyznačenými třemi úrovněmi obtížnosti)
- 1 srdíčko
- 1 mechanický ukazatel pro uložení rozehrané hry



REŽIMY HRY

MALÉ DOBRODRUŽSTVÍ

V tomto režimu vyhrajete, když se vám podaří úspěšně absolvovat všech 5 map zvoleného prostředí. Ve hře se vyskytují následující 4 různá prostředí:

- Pobřeží: mapy se zeleným rubem s čísly 1–5.
- Hory: mapy s modrým rubem s čísly 6–10.
- Podhradí: mapy s červeným rubem s čísly 11–15.
- Hrad: mapy s hnědým rubem s čísly 16–20.

Obtížnost jednotlivých prostředí stoupá se stoupajícím pořadovým číslem.

Projdete-li úspěšně všemi mapami zvoleného prostředí, můžete přejít na další nebo si prostředí zopakovat znovu (životy znovu nastavte na výchozí počet, případně můžete zvolit vyšší obtížnost nastavením menšího výchozího počtu životů).

VELKÉ DOBRODRUŽSTVÍ

Abyste vyhráli v tomto režimu, musíte úspěšně zvládnout všech 20 map. Přejete-li si hru přerušit, můžete si dosažený stav uložit a pokračovat příště (viz odst. **ULOŽENÍ ROZEHRANÉ HRY**).

PRŮBĚH HRY

Jakmile jste připravili všechny hrací potřeby podle popisu výše, rozсадte se kolem stolu tak, abyste mohli pohodlně ovládat všechny 4 páky.

- Při hře ve čtyřech ovládá každý hráč jednu páku.
- Při hře ve třech dva hráči ovládají po jedné páce a jeden hráč ovládá páky dvě.
- Při hře ve dvou ovládá každý hráč dvě páky.

Rytíř musí úspěšně projet celou dráhu a případně splnit zadané úkoly, jak je vyznačeno na každé mapě. Teprve poté může pokračovat na další mapu.

Doporučujeme vám, abyste spolu hodně komunikovali a sladili pohyby pák tak, aby se deska nakláněla žádoucím způsobem – jinak se rytíři jeho úkol nezdaří!

POZNÁMKA: Na první mapě se můžete procvičit a sehrát. Barevná označení vnitřních stěn krabice by vám měla pomoci se snáz domluvit.

Jakmile se rytíři podaří úkol splnit a dorazí do cíle, vyjměte mapu i všechny překážky a nástrahy. Na desku položte další mapu a umístěte na ni překážky a nástrahy podle vyznačení.

ÚKOLY

Ve hře se vyskytují úkoly 6 různých druhů, na některých mapách najdete i úkoly více než jednoho druhu.

JEDNODUCHÁ CESTA

Projděte rytířem po vyznačené trase, aniž by spadl do jakékoli pasti. Opustí-li rytíř trasu, musí se na ni vrátit v místě, kde ji opustil.

ZAMINOVANÁ CESTA

Stejný úkol jako předchozí, navíc nesmíte porazit žádnou bombu.

PADOUŠI

Musíte rytířem odtlačit padouchy do pastí.

ČÍSLOVANÍ PADOUŠI

Musíte odtlačit každého padoucha do pasti označené stejným číslem (padoucha s č. 1 do pasti č. 1 atd.).

ARCIPADOUCH

Nejprve se musíte zbavit všech padouchů (podle čísel nebo bez ohledu na ně), poté musíte odtlačit arcipadoucha do pasti téže barvy.

VÝBUŠNÝ KONEC

Na dvou mapách najdete zvláštní úkol, jak naložit s bombami (tyto 2 mapy mají na rubu symbol bomby):



Mapa č. 10:

Abyste mohli pokračovat na další mapu, musíte dostrkat bombu před políčko dveří II, čímž je vyhodíte do povětří a uvolníte si cestu dál.



Mapa č. 20:

Jakmile se zbavíte výše uvedeným způsobem všech padouchů i arcipadoucha, musíte za arcipadouchem do téže pasti nastrkat i všechny bomby, aniž byste je cestou povalili. Potom dovedte rytíře na trůn uvolněný arcipadouchem, čímž království s definitivní platností osvobodíte!

NASTAVENÍ POČTU ŽIVOTŮ

Na začátku hry si můžete stanovit obtížnost nastavením výchozího počtu životů. Na stanovené výchozí políčko počítadla životů položte srdíčko:



LEHKÁ OBTÍŽNOST

Výchozí počet životů je 5 (zelené políčko) a v průběhu hry může dosáhnout max. 8 (zelené podbarvení, jak se dají životy získat, viz dále).

STŘEDNÍ OBTÍŽNOST

Výchozí počet životů je 4 (modré políčko) a v průběhu hry může dosáhnout max. 6 (modré podbarvení).

VYSOKÁ OBTÍŽNOST

Výchozí počet životů je 3 (oranžové políčko) a v průběhu hry může dosáhnout max. 4 (oranžové podbarvení).

Kdykoli nějaký život ztratíte nebo získáte, posuňte náležitě srdíčko po počítadle.

ZTRÁTA ŽIVOTA

Život ztratíte, když rytíř:

- spadne do pasti;
- povalí bombu nebo ta spadne do pasti, pokud to není přímo zadáno jako úkol (mapa č. 20);
- srazí padoucha nebo arcipadoucha do nesprávné pasti;
- srazí arcipadoucha sice do správné pasti, ale dříve, než zlikvidoval všechny padouchy;
- sám spadne (poválí se).

Pokud spadne do pasti padouch nebo arcipadouch, aniž by do ní byl strčen rytířem, hodnotí se to jako chyba a ztrácíte život.

Po ztrátě života pokračuje rytíř v misi dál (pokud to nebyl jeho poslední život). V případě, že sám spadne do pasti nebo se povalí, vrací se na výchozí pole a začíná znovu (nástrahy však nemusíte nastavovat nově jako na začátku).

Úkoly map 10 a 20 musíte splnit přesně. Uděláte-li jakoukoli chybu, ztrácíte život a musíte začít od začátku včetně nového nastavení všech nástrah do výchozího stavu.

ZÍSKÁNÍ ŽIVOTA

Na určitých mapách jsou vyznačena srdíčka.

Dostane-li se rytíř na takové místo, život získáte.



ULOŽENÍ ROZEHRANÉ HRY

Potřebujete-li hru přerušit a dohrát ji později, doporučujeme učinit tak v okamžiku dokončení rozehrané mapy. Na mechanickém ukazateli nastavte číslo dosažené následující mapy a zbývající počet životů. Příště začnete od začátku na uvedené mapě s uvedeným počtem životů.

KONEC HRY

Hra končí dvěma způsoby:

- **VÍTĚZSTVÍ:** Pokud rytíř úspěšně absolvuje poslední mapu zvoleného režimu hry a zbývá vám alespoň 1 život, vyhráli jste. Gratulujeme!
- **PROHRA:** Ztratíte-li poslední život, hra okamžitě končí – prohráli jste! Příště musíte začít ve zvoleném režimu zase znovu od začátku.

DALŠÍ VARIANTY

HRA NA ČAS

Chcete-li výzvu ještě zvýšit, musíte každou mapu absolvovat v předepsaném čase. Nestihnete-li to, ztrácíte život a musíte danou mapu začít znovu od začátku včetně nového rozestavení všech nástrah. Pak začněte čas měřit zase znovu.

Dokončíte-li včas všechny mapy zvoleného režimu a zbývá vám alespoň 1 život, vyhráli jste!

DOBRÁ, ALE KDE JSOU STOPKY?

Tento QR kód vám umožní si stáhnout jednoduchou aplikaci na odpočítávání času pro jednotlivé mapy. Je kompatibilní se všemi zařízeními s operačním systémem iOS a Android.



HRDINSKÝ REŽIM

V této variantě po každé ztrátě života začnete danou mapu zase od začátku včetně nového rozestavení všech nástrah.

OSAMĚLÝ RYTÍŘ

Zachránit království je možné i sólově! Ukažte svou šikovnost a ovládejte všechny 4 páky sami!

REKLAMACE: Ojedinele se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu.

V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na (+420) 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.