



Z POHÁDKY DO POHÁDKY

PRAVIDLA • PRAVIDLÁ
GAME RULES



Dino®

Z POHÁDKY DO POHÁDY

CZ

Hra pro: 2–6 hráčů, **Věk:** od 5 let, **Délka hry:** 45 minut

Hra obsahuje: 1 herní plán, 6 kartonových figurek, 6 plastových stojánků, 1 hrací kostku, pravidla

Vítejte ve světě pohádek a vydejte se hledat zlatý poklad. Čeká vás cesta plná nástrah a překvapení. Ale nemáte se čeho bát, v pohádkách vždy zvítězí dobro nad zlem.

CÍL HRY

Figurky postupují po herním plánu od pole se šípkou až do hradu, kde je ukrytý zlatý poklad. Vyhrává hráč, který dojde k cíli jako první.

ZAČÁTEK HRY

Před první hrou opatrně vyjměte z kartonové mřížky předseknuté figurky a umístěte je do stojánků. Rozložený herní plán umístěte před začátkem hry doprostřed stolu. Každý hráč si vybere jednu figurku.

PRAVIDLA HRY

Hru začíná hráč, který hodí na kostce nejvyšší číslo. Ostatní hráči pokračují ve směru hodinových ručiček a postupují se svoji figurkou po herním plánu podle hodů bodové kostky. Na políčko může stát více figurek. Na červených polích hráči plní předepsané úkoly.

VÝZNAM POLÍ

Divotvorný meč

Dostane-li se hráč na políčko s mečem, posune ihned svoji figurku na první žluté políčko za saní.

Saň

Zastaví-li hráč na některém políčku, které hlídá saň, je uvězněn. Pokračovat může, až hodí na kostce 3.

Ježibaba

Pokud hráč skončí svůj tah přesně na červeném políčku s ježibabou, postupuje v příštím tahu přímo po široké cestě. Pokud hráč ve svém tahu přes políčko prochází, pokračuje v cestě podle čísla na kostce.

Pokud hodil sudé číslo (2, 4 nebo 6) vydá se modrou cestou pro živou vodu. Pokud hodil liché číslo (3 nebo 5) vydá se na zelenou cestu pást koně.

ZELENÁ CESTA

Černý kůň – posílá hráče do pekla (políčko s Luciferem).

Bílý kůň – přenese hráče na Zlatý vrch.

Hnědý kůň – vrací hráče na pole ježibaby.

MODRÁ CESTA

Princezna – hráč postoupí až na první pole za tůň.

Tůň – (tj. políčka mezi princeznou a rybkou) Hráč ji může překročit, když na políčko těsně před tůní hodí 6. Pak postoupí na první políčko za tůni. Hráč, který se dostane do tůně, musí počkat, až hodí 6 a potom posune svoji figurku za tůň. Při zpáteční cestě přechází tůň bez potíží.

Zlatá ryba – hráč, který se dostane při zpáteční cestě na políčko s rybkou, postoupí na druhý břeh tůně.

Jablíčka – hráč, který se dostane na jablíčko, postoupí ihned na políčko s dalším jablíčkem.

Pták Ohnivák – vrátí hráče zpět do tůně. Při zpáteční cestě jej přenáší na Zlatý vrch.

Žabí král – na políčko žabího krále se musí dostat hráč přesně hodem kostkou. Hodí-li dalším hodem 1, postoupí až na studánku,

jinak pokračuje podle hodu kostky. Pokud na políčkách zastaví při zpáteční cestě a v dalším tahu hodí na kostce 1, postoupí ihned na pole s korunkou. Jinak musí postupovat zpět k ježibabě.

Políčko ježibaby již přechází bez potíží na hlavní cestu.

CESTA Z PEKLA

Červená políčka s čerty – vrací vždy hráče o 6 polí zpět k peklu.

Černý havran – vrací hráče na políčko ježibaby.

Bílá holubice – přenese hráče až na Zlatý vrch.

Čaroděj – červená políčka (I, II) posílají hráče na oranžovou cestu hlídat prasátka.

ORANŽOVÁ CESTA

Černé prasátko – posílá hráče do pekla.

Růžové prasátko – přenese hráče na Zlatý vrch.

Zlatý vrch – na Zlatý vrch postupují hráči z různých polí. Jinak se Zlatý vrch přejde bez potíží.

Obr – červená políčka, včetně políčka s nožem, srážejí hráče zpět na Zlatý vrch.

Zlatá brána – zastaví-li hráč na červeném políčku před bránou, musí se ihned vrátit na pole s ježibabou. Pokud přes políčko prochází, pokračuje v cestě podle čísla na kostce. Hodil-li liché číslo (3 nebo 5) vydá se kratší cestou. Pokud hodil sudé číslo (2, 4 nebo 6) pokračuje po delší cestě.

Had – červená políčka vracejí hráče zpět na pole s korunkou.

Tříhlavý drak – červená políčka posílají hráče zpět na pole s hvězdou.

Poslední červená políčka před branami hradu označená I, II, vracejí hráče na odpovídající pole čaroděje.

KONEC HRY

Vyhrává hráč, který hodem kostky postoupí přesně do hradu a tím získá zlatý poklad.

S figurkami pohádkových bytostí nemusíte jenom hrát hru Z POHÁDKY DO POHÁDKY. Výborně se vám budou hodit při vyprávění pohádkových příběhů. Záleží pouze na vaší fantazii.

*Přejeme vám příjemnou zábavu
a štěstí ve hře!*

Z ROZPRÁVKY DO ROZPRÁVKY SK

Hra pre: 2–6 hráčov, **Vek:** od 5 rokov, **Dĺžka hry:** 45 minút

Hra obsahuje: 1 herný plán, 6 kartónových figúrok, 6 plastových stojančekov, 1 hraciu kocku, pravidlá

Vitajte vo svete rozprávok a vydajte sa hľadať zlatý poklad. Čaká vás cesta plná nástrah a prekvapení. Ale nemáte sa čoho báť, v rozprávkach vždy zvíťazí dobro nad zlom.

CIEL' HRY

Figúrky postupujú po hernom pláne od poľa so šípkou až do hradu, kde je ukrytý zlatý poklad. Vyhráva hráč, ktorý dôjde k cieľu ako prvý.

ZAČIATOK HRY

Pred prvou hrou opatrne vyberte z kartónovej mriežky predseknuté figúrky a umiestnite ich do stojančekov. Rozložený herný plán umiestnite pred začiatkom hry do stredu stola. Každý hráč si vyberie jednu figúrku.

PRAVIDLÁ HRY

Hru začína hráč, ktorý hodí na kocke najvyššie číslo. Ostatní hráči pokračujú v smere hodinových ručičiek a postupujú so svojou figúrkou po hernom pláne podľa hodu bodovej kocky. Na políčku môže stáť viac figúrok. Na červených poliach hráči plnia predpísané úlohy.

VÝZNAM POLÍ

Divotvorný meč

Ak sa dostane hráč na políčko s mečom, posunie ihneď svoju figúrku na prvé žlté políčko za drakom.

Drak

Ak zastaví hráč na niektorom políčku, ktoré stráži draka, je uväznený. Pokračovať môže, až hodí na kocke 3.

Ježibaba

Ak hráč skončí svoj ťah presne na červenom políčku s ježibabou, postupuje v budúcim ťahu priamo po širokej ceste. Ak hráč vo svojom ťahu cez políčko prechádza,

pokračuje v ceste podľa čísla na kocke. Ak hodil párne číslo (2, 4 alebo 6) vydá sa modrou cestou pre živú vodu. Ak hodil nepárne číslo (3 alebo 5) vydá sa na zelenú cestu pást kone.

ZELENÁ CESTA

Čierny kôň – posieľa hráča do pekla (políčko s Luciferom).

Biely kôň – prenesie hráča na Zlatý vrch.

Hnedý kôň – vracia hráča na pole ježibaby.

MODRÁ CESTA

Princezná – hráč postúpi až na prvé pole za rybníček.

Rybník – (t.j. políčka medzi princeznou a rybkou) Hráč ho môže prekročiť, keď na políčku tesne pred rybníkom hodí 6. Potom postúpi na prvé políčko za rybníkom. Hráč, ktorý sa dostane do rybníka, musí počkať, až hodí 6 a potom posunie svoju figúrku za rybník. Pri spiatočnej ceste prechádza cez rybník bez ťažkostí.

Zlatá ryba – hráč, ktorý sa dostane pri spiatočnej ceste na políčko s rybkou, postúpi na druhý breh rybníka.

Jablčka – hráč, ktorý sa dostane na jablčko, postúpi ihneď na políčko s ďalším jablčkom.

Vták Ohnivák – vráti hráčov späť do rybníka. Pri spiatočnej ceste ho prenáša na Zlatý vrch.

Žabí král – na políčko žabieho kráľa sa musí dostať hráč presne hodom kockou. Ak hodí ďalším hodom 1, postúpi až na studničku, inak pokračuje podľa hodu kocky. Ak na políčkach zastaví pri spätočnej ceste a v ďalšom ťahu hodí na kocke 1, postúpi ihneď na pole s korunkou. Inak musí postupovať späť k ježibabe.

Políčko ježibaby už prechádza bez problémov na hlavnú cestu.

CESTA Z PEKLA

Červené políčka s čertmi – vracajú vždy hráčov o 6 polí späť k pekle.

Čierny havran – vracia hráča na políčko ježibaby.

Biela holubica – prenesie hráča až na Zlatý vrch.

Čarodejník – červené políčka (I, II) posielajú hráčov na oranžovú cestu strážiť prasiatka.

ORANŽOVÁ CESTA

Čierne prasiatko – posielajú hráča do pekla.

Ružové prasiatko – prenesie hráča na Zlatý vrch.

Zlatý vrch – na Zlatý vrch postupujú hráči z rôznych polí. Inak sa Zlatý vrch prejde bez problémov.

Obor – červené políčka, vrátane políčka s nožom, zrážajú hráčov späť na Zlatý vrch.

Zlatá brána – ak zastaví hráč na červenom políčku pred bránou, musí sa ihneď vrátiť na pole s ježibabou. Ak cez políčko prechádza, pokračuje v ceste podľa čísla na kocke. Ak hodil nepárne číslo (3 alebo 5) vydá sa kratšou cestou. Ak hodil párne číslo (2, 4 alebo 6) pokračuje po dlhšej ceste.

Had – červené políčka vracajú hráčov späť na pole s korunkou.

Trojhlavý drak – červené políčka posielajú hráča späť na pole s hviezdou.

Posledné červené políčka pred bránami hradu označené I, II, vracajú hráča na zodpovedajúce pole čarodejníka.

KONIEC HRY

Vyhráva hráč, ktorý hodom kocky postúpi presne do hradu a tým získa zlatý poklad.

S figúrkami rozprávkových bytostí nemusíte len hrať hru Z ROZPRÁVKY DO ROZPRÁVKY. Výborne sa vám budú hodiť pri rozprávaní rozprávkových príbehov. Záleží len na vašej fantázii.

*Prajeme vám príjemnú zábavu
a šťastie v hre!*

FROM FAIRY TALE TO FAIRY TALE GB

Game for: 2–6 players, **Age:** 5 years and over, **Game length:** 45 minutes

Game contents: 1 gaming board, 6 cardboard pieces, 6 plastic stands, 1 die, rules

Welcome to the world of fairy tales and set out to seek the golden treasure. You will experience a journey full of pitfalls and surprises. But you don't have to be afraid; in fairy tales, good always wins over the evil.

GOAL OF THE GAME

The pieces move on the gaming board from the area with arrow to the castle where the golden treasure is hidden. The player who is the first to reach the finishing area is the winner.

START OF THE GAME

Before the first game, take out carefully the pre-punched pieces from the cardboard grid and put them into the stands. Before the start of the game, unfold the gaming board and put it into the middle of the table. Each player will choose one piece.

RULES OF THE GAME

The player who throws the highest number on the die will start the game. The other players continue clockwise, moving their pieces on the gaming board according to the points thrown with the die. Several pieces can stand on every area. The players perform prescribed tasks on the red areas.

SIGNIFICANCE OF AREAS

Magic sword

If the player lands on a square with the magic sword, the player will move the piece to the first yellow area after the dragon.

Dragon

If the player lands on an area guarded by the dragon, the player will get imprisoned. The player can continue after throwing a 3 on the die.

Witch

If the player lands exactly on a red area with the witch, the player will continue the next move on the broad path. If the player passes the area during a move, the player will continue the move according to the number thrown on the die. If the player has thrown an even number (2, 4 or 6), the player will continue along the blue path to get water of life. If the player has thrown an odd number (3 or 5), the player will continue along the green path to pasture horses.

GREEN PATH

Black horse – sends the player to the hell (area with Lucifer).

White horse – will carry the player to the Golden Hill.

Brown horse – returns the player to the witch's area.

BLUE PATH

Princess – the player will move to the first area after the pool.

Pool – (i. e. areas between the princess and the fish) The player can cross it when throwing a 6 on the area just before the pool. In such case, the player will move to the first area after the pool. A player landing in the pool must wait to throw a 6 and then the player can move the piece after the pool. When going back, the player will cross the pool without problems.

Golden fish – the player who lands on an area with the fish when going back, will move to the other bank of the pool.

Apples – the player who lands on an apple will move immediately to the area with another apple.

Firebird – will return the player to the pool. On the way back, it will carry the player to the Golden Hill.

Frog Prince – the player must get to Frog Prince's area by throwing an exact number of points with the die. If the player throws a 1 in the next round, the player will move to the spring; otherwise, the player will continue by the number thrown on the die. If the player lands on the areas on the way back and throws a 1 in the next round, the player will move immediately to the field with the crown. Otherwise, the player must return towards the witch.

The player will then pass the witch's area without problems towards the main path.

PATH FROM THE HELL

Red areas with devils – always return the player 6 areas back towards the hell.

Black raven – returns the player to witch's area.

White dove – will carry the player to the Golden Hill.

Wizard – red areas (I, II) send the player to the orange path to watch the piglets.

ORANGE PATH

Black piglet – sends the player to the hell.

Pink piglet – will carry the player to the Golden Hill.

Golden Hill – the players can move to the Golden Hill from different areas.

Otherwise, when passing the Golden Hill, they don't get into any trouble.

Giant – red areas, including the area with the knife, will knock the players back to the Golden Hill.

Golden Gate – if the player lands on the red area before the gate, the player must return immediately to the witch's area. If the player passes the area during a move, the player will continue the move according to the number thrown on the die. If the player has thrown an odd number (3 or 5), the player will take the shorter path. If the player has thrown an even number (2, 4 or 6), the player will take the longer road.

Snake – the red areas return the players back to the area with the star.

Three-headed dragon – the red areas send the player back to the area with the star.

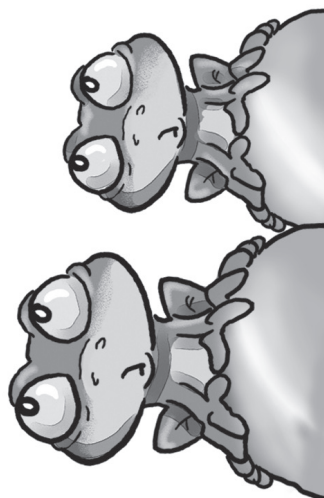
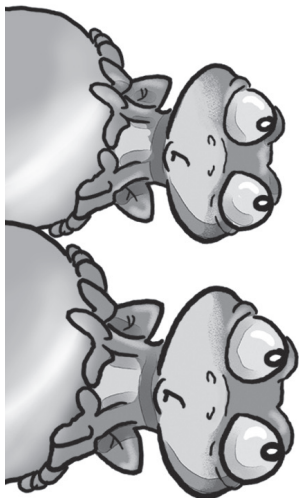
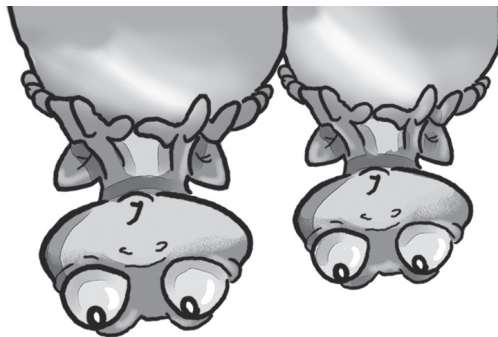
The last red areas before the castle gates, marked with I, II, return the player to the corresponding wizard's area.

END OF THE GAME

The player who lands exactly in the castle by throwing the die is the winner and gets the golden treasure.

The pieces representing fairy tale figures can serve not only to play the game FROM FAIRY TALE TO FAIRY TALE. They will serve you excellently to tell fairy tales. It depends only on your imagination.

*We wish you much fun
and good luck in the game!*



Dino Toys

K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic

www.mojedino.cz, www.mojetatra.cz



97720275 N