



# DIAMANTOVÝ LES

**CÍLEM TRPASLÍKŮ JE NASBÍRAT KOLEKCI ČTYŘ RŮZNĚ BAREVNÝCH DIAMANTŮ A VYNĚST JE VEN Z LESA.**



## PŘÍPRAVA HRÝ:

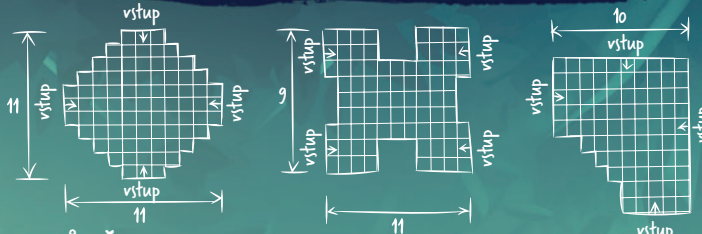
- Před první hrou opatrně vyloupejte herní komponenty a figurky umístěte do stojánků.
- Všechny herní dílky mimo 4 vstupy do lesa dobře zamíchejte a vyskládejte na stůl v herní plán. Herní plán má tvar čtverce 9x9 dílků. Dílky pokládejte lícovou stranou dolů (s obrázkem potměnělého lesa nahoru = rub) tak, aby nikdo z hráčů neviděl líc dílků.
- Dílky se vstupy do lesa při přípravě umístěte po krajích herního plánu, každý na jednu stranu.
- Každý hráč si vybere jednoho trpaslíka, za kterého bude hrát, a umístí ho na jeden dílek vstupu do lesa. Každý trpaslík stojí sám na jednom dílku.
- Vytvořte společnou zásobu žetonů vybavení a barevných diamantů. Kostky umístěte vedle herního plánu.



## HRA OBSAHUJE:

- 81 herních dílků (31 cest, 19 rarášků, 10 skal, 5 bažin, 5 štol, 4 vstupy do lesa, 4 diamanty, 2 ohně, 1 pavouka)
- 16 diamantů (4 x 4 barvy)
- 15 žetonů vybavení
- 4 figurky trpaslíků
- 4 stojánky k figurkám
- 1 kostku s body
- 1 kostku se symboly

**TIP: Pro první hru, potřebu kratší herní doby nebo pro hru s nejmenšími dětmi doporučujeme do hry zařadit jen dílky se symbolem . V této lehké variantě bude mít herní plán rozložení 6x6. Trpaslíci budou hledat pouze 3 barevné diamanty. Obtížnost hry můžete zvyšovat pozvolně přidáváním dalších dílků až do maximálního počtu. (Symbolem jsou označeny tyto dílky: 10 cest, 8 rarášků, 6 skal, 4 vstupy do lesa, 3 diamanty, 3 štoly, 2 bažiny.)**



## PRŮBĚH HRÝ:

- Začíná hráč, který je nejmenší.
- Hráč na tahu otočí jeden herní dílek sousedící kolmo s dílkem, na kterém stojí jeho figurka trpaslíka. Dílek otáčí tak, aby jej i ostatní hráči dobře viděli (obr. 1). Nyní se musí rozhodnout:
  - Pokud se hráč rozhodne na dílek **vstoupit**, nechá ho otočený lícem nahoru a přesune na něj svého trpaslíka. **DÍLEK, NA KTERÉM STÁL PŘEDTÍM, OTOČÍ LÍCEM DOLŮ** (obr. 2) (kromě speciálních případů – viz popis Efekty. Dílek, který opustil neotáčí lícem dolů také tehdy, pokud na něm stojí ještě jiná figurka trpaslíka).
  - Pokud se hráč rozhodne na dílek **nevstoupit** (nebo vstoupit nemůže), nikam nepostupuje, jen se rozhlédl a prozkoumal okolí. Dílek otočí opět lícem dolů a ve hře pokračuje další hráč na tahu (obr. 3).
- Vstoupit můžete i na již otočené pole obsazené jiným trpaslíkem.
- Jakmile hráč stoupne na herní dílek, ihned spustí jeho efekt (pokud nějaký efekt má).
- Poté hraje další hráč ve směru hodinových ručiček.
- Takto se hráči střídají a postupují, až dosáhnou konce hry.

## KONEC HRÝ:

Hru vyhrává hráč, který jako první nasbírá čtyři diamanty ve čtyřech různých barvách a dojde se svým trpaslíkem na kterýkoli dílek vstupu do lesa. Tím hra končí. (Pokud hráči chtějí určit celkové konečné pořadí, hrají, až dokud nezůstane v lese poslední trpaslík.)

**TIP: Rozložení herního plánu nemusí být vždy jen čtvercové, můžete jej vyskládat do kříže, obdélníku apod. Můžete si jej přizpůsobit i pro menší počet dílků, např. viz vlevo.**



## EFEKTY HERNÍCH DÍLKŮ:

**Cesta** – Umetená cestička. Projít tudy? Pohodička. Pokud objevíte dílek s cestou, můžete na něj vstoupit i odejít dle základních pravidel. Pokud se na něj rozhodnete vstoupit, můžete navíc odkrýt další dílek (a předchozí opět otočit lícem dolů). Pokud by se opět jednalo o dílek s cestou, můžete otočit další dílek. To můžete dělat tak dlouho, dokud nenarazíte na jiný typ dílku, případně se rozhodnete na další dílek nevstoupit.

**Vstup do lesa** – Hurá za poklady! Kudy? Tudy! Je to startovní a cílový dílek. Můžete přes něj během hry projít, nemá však žádný speciální efekt. Nefunguje ani jako dílek s cestou čili po vstupu na něj neotáčíte další dílek. Neotáčí se když z něj odejdete a nemá rubovou stranu. Nesmí se s ním v průběhu hry hýbat (ani vlivem efektu raráška viz str. 5).

**Diamant** – Úplněk, když v noci svítí, kámen se pak krásně třpytí. Diamanty jsou ve 4 barvách. Jakmile vstoupíte na tento dílek, můžete si vzít jeden diamant odpovídající barvy ze společné zásoby. Diamant této barvy ve hře opakovaně nesbíráte a dílek pro vás nemá žádný další efekt. Pokud trpaslík vstoupí na dílek s diamantem, váš tah zde končí (i pokud již tento diamant vlastníte). Neodkrýváte ani další dílek jako v případě cesty.

**Oheň** – Oheň, co září do noci, poutníkům může pomoci. Při vstupu na dílek s ohněm otočte v pravouhlém směru všechny sousedící dílky lícem nahoru (maximálně tedy 4 dílky, pokud je oheň u kraje herního plánu pak méně). Akce proběhne jen jednou během hry. Oheň a dílky jím ozářené zůstávají otočené lícem nahoru až do konce hry. Dílek s ohněm poté již ve hře nemá další efekt.

**Bažina** – Přes bažinu lehce projdeš, pokud po krk nezapadneš. Když vstoupíte na dílek s bažinou, házíte dvakrát bodovou kostkou. Hodnocení obtížnosti bažiny je určeno prvním hodem. Aby se trpaslík dostal z bažiny, musí mít druhý hod kostkou stejnou nebo vyšší hodnotu než hod první. Mohou nastat dvě situace: Pokud se hod podaří, pokračujete v příštím kole dále dle pravidel. Pokud je druhý hod nižší, zůstáváte na místě uvězněn (po dobu uvěznění položíte figurku na herní dílek) a musíte se o oba hody pokusit ve svém příštím tahu (budete pouze házet kostkou, nebudete otáčet herní dílky). Když se vám hod tentokrát podaří, postavíte opět svou figurku a v následujícím kole pokračujete ve hře. Na bažinu nelze využít žetony vybavení (str. 4).

**Pavouk** – Pavouk spřádá svoje síť, rychle uteč, nebo sni tě! Pavouk je jediný dílek v celé hře, na který nelze vstoupit ani jím projít. Jakmile otočíte dílek s pavoukem, nezbyvá vám nic jiného než jej otočit opět lícem dolů a nechat hrát dalšího hráče v pořadí.



**Rarášek** – Lesní strašidlo, co kouzla zná a s tuláky si zahrává. Jakmile vstoupíte na dílek s raráškem, hodíte kostkou se symboly a ihned provedete akci, která na ní padla, viz str. 5. Ve svém dalším tahu opět postupujete podle pravidel.



**Štola** – Podzemní chodbičky žetří čas i nožičky. Jakmile vás trpaslík poprvé vstoupí na dílek se štolou, objevíte ji a dílek necháte otočený lícem vzhůru až do konce hry. (Při odchodu jej neotáčíte jako při běžném pohybu.) Pokud je na herním plánu otočená jedna nebo více jiných štol lícem nahoru, můžete využít její efekt: okamžitě po vstupu na štolu přesunete svého trpaslíka na kteroukoli jinou ze štol viditelných na herním plánu. V dalším kole pokračujete ve hře již z nové pozice. Pokud na herním plánu není viditelná žádná jiná štola, nebo pokud nechcete využít jejího efektu, trpaslík na dílek pouze vstoupí (bez efektu). Po vstupu na tento dílek neotáčíte další, nemá stejný efekt jako dílek s cestou.

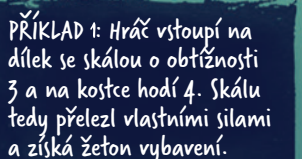


**Skála** – Pro obra jen malý kámen, trpaslíkův velký problém. Když vstoupíte na dílek se skalou, házíte bodovou kostkou. Aby trpaslík přešel přes skálu, musíte hodit na kostce stejnou nebo vyšší hodnotu, než je hodnota, která je uvedená v rohu dílku skály. (Hodnotu na kostce lze doplnit i žetony vybavení, které trpaslík vlastní, viz níže.) Mohou nastat tři situace:

- Pokud se hod podaří, získáte jeden žeton vybavení a v příštím kole pokračujete dle pravidel otočením dalšího dílku.
- Pokud hodíte nižší hodnotu, můžete se rozhodnout použít žetony vybavení, které jste získali během svých předchozích tahů (viz níže). Použijete je tak, aby jste hodnotu skály součtem svého hodu a počtem použitých žetonů vyrovnali. Žetony vrátíte do společné zásoby. Skálu jste přešli, ale jelikož jste použili žetony vybavení, žádné další za přezení skály nezískáte.
- Pokud hodíte nižší hodnotu a rozhodnete se nepoužít žetony vybavení (případně jich nemáte dostatek), skálu jste nepřešli. Zůstáváte na místě uvězněn (po dobu uvěznění položíte figurku na herní dílek) a musíte se o hod pokusit ve svém příštím tahu (v příštím kole budete pouze házet kostkou, nebudete otáčet další dílek). Pokud se vám poté hod podaří, postavíte opět figurku a v dalším kole pokračujete ve hře. Pokud se vám podařilo skálu přelést bez použití žetonů vybavení, jeden získáte.

## ŽETONY VYBAVENÍ:

Ve hře jsou k dispozici žetony vybavení. Za každé úspěšné přelezení skály „vlastními silami“ (tzn. hodíte na kostce stejnou nebo vyšší hodnotu, než je hodnota skály) získáte jeden žeton vybavení. Maximálně smíte však najednou vlastnit tři tyto žetony. Žeton vybavení můžete použít ke snížení obtížnosti dalších skal, přes které se rozhodnete přelézat.



**PŘÍKLAD 1: Hráč vstoupí na dílek se skalou o obtížnosti 3 a na kostce hodí 4. Skálu tímto způsobem přelézal, ale jelikož si pomohl vybavením, nové žetony vybavení nezíská. (Může se i dobrovolně rozhodnout, že vybavení nevyužije, a zůstane na skále uvězněn, i přesto že vybavení k překonání skály vlastní.)**



## SYMBOLY NA KOSTCE – EFEKT RARÁŠKA:

Chceš být tam, co kamarád? Rarášek to splní rád. Určíte, se kterou figurkou soupeře si prohodíte pozice a figurky vyměníte. Tého akce se nelze vzdát. Figurky na nové pozici již neprovádějí efekt dílků (ani skalý či bažiny) a v příštím kole pokračují běžným pohybem podle pravidel.



Rarášek se rád pochlubí, že o lese všechno ví. Můžete se tajně podívat na líc jednoho libovolného herního dílku a zase ho vrátit na původní pozici. Ostatním hráčům ho neukazujete.



Čáry máry, cink a zmizíš. Hned jsi jinde. Kde? To nevíš. Všichni ostatní hráči (mimo vás) se domluví a prohodí dílek s raráškem i s na něm stojící figurkou vašeho trpaslíka s jiným neodkrytým a neobsazeným dílkem (ne s dílkem vstupu do lesa). Přesouvání dílek si nikdo neprohlíží z lícové strany.



Rarášek si s lesem hraje, stromy, skály přesunuje. Všichni ostatní hráči (mimo vás) musí dle pořadí ve hře prohodit pozici dvou sousedících neodkrytých dílků kdekoli na herním plánu (nesmí to být dílek vstupu do lesa a nesmí být obsazený figurkou). Hráči smí prohodit i dílky, které před nimi prohodil jiný hráč. Přesouvání dílky si nikdo neprohlíží z lícové strany. V případě hry dvou hráčů udělá protihráč tuto akci 2x (prohodí dvě dvojice dílků).

## AUTOR: Olda Rejl

## ILUSTRACE: Petr Štefek



## Dino Toys s. r. o.

K Pískovně 108  
295 01 Mnichovo Hradiště  
Czech Republic  
www.dino-toys.cz  
Made in Czech Republic

