

DLOUHÝ, ŠIROKÝ A BYSTROZRÁKÝ

Pohádková společenská hra pro 2 - 6 hráčů

Hra obsahuje:

- návod
- pevný herní plán
- obrázková hrací kostka
- hrací kostka
- 6 barevných dřevěných figurek



Milé děti,

jistě všichni znáte pohádku o Dlouhém, Širokém a Bystrozrakém, kteří pomáhali princovi vysvobodit princeznu ze zajetí zlého kouzelníka. Když princ černokněžníka přemohl, vydali se do království, kde se měla konat velká svatba. Tím pohádka končí. V naší pohádkové hře ale zjistíme, že ani zpáteční cesta na princův zámek nebyla bez útrap. Putování to bylo veselé, protože je na cestě doprovázeli jejich tři věrní kamarádi a dokonce i kouzelník, kterému se rozhodli odpustit, jelikož svých činů velmi litoval. Aby jim však cesta ještě rychleji uběhla, uspořádali závod plný nečekaných překážek. Kdo tuto cestu pokoří první? Kdo dorazí na princův zámek nejdříve a celý závod vyhraje? To se dozvíte v naší pohádkové hře.

Pravidla hry:

1. Herní plán obsahuje dva typy políček. Menší prázdná políčka jsou klasickými postupovými poli, větší políčka s čísly představují políčka úkolová.
2. Hráči si hodem kostky s obrázky určí, jaké pohádkové bytosti budou v průběhu závodu zastupovat. Podle odpovídajícího obrázku na kostce si rozdělí figurky.
3. Hodem kostkou se určí pořadí hráčů – hráč s nejvyšším hodem začíná a ostatní hrají postupně ve směru hodinových ručiček.
4. Každý hráč hází vždy oběma kostkami. Klasická hrací kostka udává počet políček, o které se hráč posouvá k cíli. Pokud na obrázkové kostce padne postavička, kterou hráč v závodu představuje, postupuje hráč dokonce o dvojnásobný počet polí.
5. Pokud hráč vstoupí na pole s číslem, musí překonat nějakou překážku, která ho v cestě buď zdrží nebo naopak rychleji přiblíží k cíli.

Úkolová políčka:

- 4 Kouzelník znejistí, zda-li zamkl bránu svého hradu. Vracíme se tedy s ním, aby se přesvědčil, a jedno kolo nehrajeme.
- 7 Míjíme tůňku, v níž číhá vodník. Ten si políčí na princeznu, která se ho poleká, a vezme nohy na ramena. Utečeme společně s princeznou až na políčko číslo 15.
- 10 Pod váhou Širokého se prolomila lávka a tlustoch spadl do potoka. Musíme počkat, až mu oschnou gatě, a jedno kolo nehrajeme.
- 13 Cestou potkáme kohouta, který se v kraji moc dobře vyzná, a chytře nám poradí, jak si zkrátit cestu až na políčko číslo 25.
- 18 Dlouhý jde kolem čapího hnízda a pustí se s čápem do řeči. Musíme na něj bohužel počkat, a proto dvě kola nehrajeme.

- 22 Procházíme kolem strašidelné jeskyně, která je i tajným vchodem do pekla, když se kouzelník rozhodne, že se pozdraví se svým švagrem Luciferem. Trochu nás to zdrží, a tak jedno kolo neházíme.
- 26 Kouzelník chce dohnat promeškaný čas, proto poprosí netopýra, aby nás poponesl. Na křídlech netopýra doletíme až na políčko 36.
- 30 Princezna se usměje na ševce, který jí na oplátku věnuje sedmimílové boty. Obujeme si je a ony nás zanesou až na políčko 48.
- 33 Do cesty nám nečekaně skočí chytrá žabí královna, která zná všechny zkratky, a poradí nám, jak se dostat na políčko 50.
- 39 Bystrozraký zahlédne mezi stromy číhající loupežníky. Rozhodneme se neriskovat přepadení a vrátíme se na políčko 36.
- 41 Z toho vracení se nám zamotala kebule a my najednou nevíme kudy jít. Bystrozraký si tedy musí sundat šátek z očí a najít správný směr. Než si oči opět zaváže, trochu si odpočineme a jedno kolo nehrajeme.
- 44 Princ už má moc utápané nožky, a tak se rozhodne popovést na koni. Nasedneme s ním a docváláme až na políčko 49.
- 46 Princezna se nechala učarovat krásnou krajinou, až sešla ze stezky a zabloudila v hustém lese. Naštěstí potkala hodného poustevníka, který ji vyvedl na správnou cestu. Přes les byla trasa kratší, a tak se posuneme až na políčko 56.
- 53 Bystrozraký sice vidí do dálky přes hory, lány, širý les, nedává však pozor na cestu před sebou. To se mu vymstí, zakopne a rozbije si nos. Čekáme s ním, než se z toho vzpamatuje, a jedno kolo neházíme.
- 58 Naše cesta vede přes širokou řeku. Ostatní ji musí zdlouhavě obcházet, ale pro Dlouhého je to hračka. Jedním krokem s ním řeku překročíme a ocitneme se na políčku 68.
- 61 Vedle naší stezky objevíme zkratku kolem lesa. Vydáme se jí a polepšíme si o značný kus. Na cestu se vrátíme až na políčku 73.
- 70 Širokého zláká vůně dobrot na nedaleké hostině. Nacpává si břich a než to všechno spořádá, zmeškáme s ním jedno házení.
- 75 Z lesa z ničeho nic vykoukne přátelská lištička. Pozdravíme se s ní a ona nás sveze jako Budulínka na ocase až na políčko 80.
- 81 Naši cestu zastoupí obrovitý drak a nedovolí nám jít dál. Princ se s ním pustí do litého boje. Se zatajeným dechem sledujeme, jak to dopadne, a jedno kolo neházíme.
- 84 Naše kroky vedou kolem sluje čarodějnice. Zalekneme se, ale vzhledem k tomu, že s námi jde napravený kouzelník, nic nám nehrozí. Pokračujeme po cestě jakoby nic.
- 87 Široký nerad chodí z kopce po svých. Raději se schoulí do klubíčka a kutálí se z vršku ohromnou rychlostí. Rychle za ním pospícháme a zastavit se nám podaří až na políčku 93.
- 92 Dlouhý potká trpaslíka, s kterým si nesmírně rozumí. Vezme ho na ramena, jde ho kousek doprovodit, ale tak se s ním zapovídá, že zapomene na své dlouhé nohy a vzpamatuje se až na políčku 76.
- 94 Blížíme se k cíli a království je na dohled. Princezna chce ale na zámku udělat dobrý dojem, a tak si češe své dlouhé vlasy. Než se princezna dostatečně zkrášlí, zmeškáme dvě kola.
- 100 Ocitli jsme se před princovým zámkem. Ze dvora se line vůně dobrot z hostiny a před branami na nás čeká páže s kyticí. Kdo do cíle dorazí jako první, vyhrává a jde si užívat veselici.