

DIAMANTOVÁ CESTA



HRA

Byl jsi vyvolený, abys stejně jako Sára a Ondra našel pět diamantů a zachránil Sedmihoří. Nejdříve musíš získat od Memorie magické oko, které ti pomůže najít části ornamentu Adamas. Podaří se ti najít pět diamantů dobra a sestavit ho dohromady? Musíš se utkat v bažinách s Ebisem a jeho Ebivrahy, dostat se na vrchol ledové hory, kterou neoblomně stráží Orion – bohyně dvou podob, vládkyně dne a noci, nebo vytěžit zlato v Zlatých dolech. Slituje se nad tebou Sola – paní Zlaté hory, budeš mít dost zlata, abys mohl uplatit obra Kámo-se? A podaří se ti získat třetí diamant ukrytý ve vejci v orlím hnízdě? Jak si povedeš v území Zapomnění, kde se skrývá čtvrtý díl Adamasu? Budeš-li mít štěstí, dostaneš se až na území smrti, kde vládne královna Mora, a tak získáš možnost najít poslední diamant. Ale ani po nalezení všech pěti dílů nemáš vyhráno. Musíš se dostat do Tartaru na území zla a zde Adamas složit v celek – do ornamentu na kožené vazbě Knihy dobra, která je skryta v tajemném hradě Orkus. Dokáže však obyčejný smrtelník proniknout do samotného sídla Zla? Vždyť Orkus nepřetržitě stráží čtyři vražedné a krvežíznivé stvůry: Nisus – orel se lví hlavou, Laban – dvouhlavý lev, Chán – zákeřný pavouk a Xolot – rudý pes!

Teď máš šanci díky této hře se sám přenést do Sedmihoří. Přeji hodně štěstí na cestě a věřím, že náš svět i Sedmihoří určitě zachráníš... i když ti v patách bude šířící se Zlo.



PRAVIDLA HRY:

Počet hráčů:

Dobrodružná stolní hra pro 2–4 hráče

Cíl hry:

Cílem hry je posbírat během cesty Sedmihořím pět diamantů a složit tak diamantové srdce Adamas, které proradný Mordoch na rozkaz svého pána Dragona ukradl vládkyni Bueně, aby ji tak oslabil a mohl ovládnout Sedmihoří. Mordoch rozdělil Adamas do pěti částí a rozhodil je po celém Sedmihoří. Hráči mají k dispozici 4 figurky (můžete použít figurky z Člověče nezlob se!) a vylosují si barvu (podle barvy figurky zjistíte, koho budete ve hře představovat, zda budete na straně Dobra nebo Zla). Pak už záleží na vás a vašem štěstí, zda v Sedmihoří a našem světě zavládne Dobro, nebo ho pohltí Zlo.

Figurky:	DRAGON	(červená figurka)
	MORDOCH	(zelená nebo černá figurka)
	SÁRA	(modrá figurka)
	ONDRA	(bílá nebo žlutá figurka)

Těsně před začátkem:

Milí hráči,

k plánu hry Diamantová cesta, který je součástí obalu knihy, ještě potřebujete figurky a hrací kostky, abyste tuto dobrodružnou fantasy hru

mohli hrát. Jistě doma máte Člověče, nezlob se!, kde najdete obojí. Figurky můžete použít i z jiné hry podle libosti.



POSTUP HRY:

Na začátku hry postavte svou vylosovanou figurku na místo s barvou hrdiny, kterého představujete. Jakmile všichni stojíte na svém místě na startu, házejte postupně kostkou a za dobrodružstvím se jako první vydá ten hráč, který jako první hodil šestku. Ten může házet ještě jednou, a tím se vydat na cestu. Pak házejí ostatní podle stejného principu.

Ale nejdříve si pozorně přečtěte pravidla.



VŠEOBECNÁ PRAVIDLA:

1.

Hráči házejí postupně za sebou v pořadí, které si vylosovali na začátku.

2.

Pokud hráč hodí číslo 6, hází ještě jednou kromě zvláštních případů (viz Políčka a jejich význam).

3.

Pokud jedna figurka skočí na políčko již obsazené jiným hráčem, tak nastanou dvě možnosti:

- a) Jedná-li se o figurku stejného „týmu“ (ZLO nebo DOBRO), nic se neděje a mohou stát obě na jednom políčku.
- b) Jedná-li se však o figurku opačného týmu, tak svého protihráče

automaticky připraví o jeden diamant, a hráč se musí vrátit na očíslované políčko, ze kterého se vypravil za svým posledním diamantem.

Pokud ještě nenašel žádný diamant, tak se musí vrátit až na začátek cesty – ostrov Ztracení. (Diamanty chrání hráče DOBRA před smrtí a hráče ZLA před ztrátou jejich síly.) Pokud se setkají dvě figurky na ostrově, musí ta, která tam byla první, ustoupit až na políčko se svým jménem a znovu čekat na šestku, aby mohla pokračovat.

4.

Pokud se stane, že hráč při cestě přeskočí **žluté políčko** (6, 11, 18, 22, 27) na křižovatce u úkrytu, které mu ukáže cestu k diamantu, tak se k němu musí vrátit. Musí házet tak dlouho, dokud se mu nepovede hodit patřičný počet bodů a nepostaví se přímo na **toto políčko** (příklad: k dosažení políčka ti zbývají tři políčka z jakékoliv strany – musíš hodit trojku). Až potom se může hráč vydat směrem k úkrytu a najít diamant.



POLÍČKA A JEJICH VÝZNAM:

1

Začínáš cestu za diamanty.

Hodil jsi „6“ a tím jsi získal **magické oko**, které ti ukáže cestu a odhalí, kde se skrývají diamanty. Pokračuj v cestě.

2

Nacházíš se v močálech. Cesta přes ně je velmi náročná, naštěstí máš magické oko, a to tě z nich může bezpečně vyvést, ale za té podmínky, že nepotkáš strašlivé Ebivrahy. To ti hrozí, když se

ocitneš na **černém políčku**. Černé políčko – musíš se ukryt před Ebivrahy – jedno kolo hry nehraješ.

3

Je mi líto, ale **Ebivrazi** ti vyrazili magické oko z ruky a ztratilo se v bažině – musíš zpátky na úplný start a hodit **šestku**, abys mohl vyrazit znovu.

4

Nedával jsi pozor a uvízl jsi v bažinách. Aby ses z nich dostal, musíš hodit **šestku**, pak můžeš hodit ještě jednou a pokračovat v cestě.

Pokud nebudeš mít štěstí a nepadne ti šestka, musíš stát tak dlouho, dokud se ti to nepodaří.

5

Dostal tě vládce bažin **Ebis**. Musíš se vrátit na **první políčko před jeho ústa** a zkusit jimi projít znovu.

6

Hurá! Můžeš si dojít pro první diamant, ale musíš hodit přesně tolik bodů, abys skočil na **modré políčko**, pokud hodíš víc, tak jedno kolo stojíš a zkoušíš štěstí další kolo.

7

Sice máš diamant, ale to se nelíbí Ebivrahům. Zahnali tě na **černé políčko** – **nesmíš hrát jedno kolo** (musíš se před nimi opět skrýt).



Zelené políčko – máš štěstí, Ebivrazi tě nesledují, a tak můžeš házet ještě jednou.

8

Musíš skočit přesně na **zlaté políčko s číslem 8**, abys dostal kouli

od paní Soly. Bez zlaté koule bys v ledové krajině umrzl. Takže pokud přeskočíš, musíš se vracet, dokud se ti to nepovede.

9

Brrrrr! Propadl ses do zamrzlé řeky a ohrožuje tě **Moros**, had smrti. Musíš se zahřát, **počkej jedno kolo**, až uschneš.

10

Uklouzl jsi na ledové stěně – vrať se o **pět políček zpět**.

11

Musíš se vyšplhat na vrchol Orinu, kde diamant bedlivě stráží Oriona – bohyně dvou podob. Musíš hodit přesně tolik bodů, abys skočil na **modré políčko**, pokud hodíš víc, tak jedno kolo stojíš a zkoušíš štěstí další kolo. Stejnou cestou se vracíš zpět.



Zelené políčko – Hurá! Máš druhý diamant a velké štěstí, dostal ses na ledovou skluzavku. Postup **dopředu o 10 políček**.

12

Blížíš se ke zlatému dolu. Je ti horko, musíš si sundat teplé oblečení, které jsi měl na ledové hoře. Jedno kolo neházíš.

13

Solon – zlatý důl. Musíš se dostat na oranžové políčko s číslem 13, zastavit se a vytěžit zlato, abys ho měl dost pro obra Kámose. Stojíš na místě tak dlouho, dokud nebudeš mít **celkový počet 20 bodů**, pak můžeš teprve pokračovat v cestě pro třetí diamant.

14

Smůla. Vysypalo se ti zlato z batohu, nedával jsi pozor. **Vrať se do dolu** a znovu musíš naházet dvacet bodů, než budeš moci pokračovat v cestě.

15

Na tomto políčku předáš zlato Kámosovi. Pokud jsi ho přeskočil, tak se musíš vrátit na své místo a příští kolo zkusit znovu hodit patřičný počet bodů, dokud se ti nepodaří **přesně trefit na políčko.**

16

Máš štěstí, obr Kámos našel zkratku, tak toho využij a **házej ještě dvakrát.**

17

Zastavili vás zlí Sáhové, **couvej zpátky o 10 políček.**

18

Musíš do hnízda pro třetí diamant, ale ten se nachází jen v jednom z vajec (modré políčko). Pokud skočíš na červené, chytne tě orlice Rabana do zobáku a odnese tě **zpět o 10 políček.**

19

Musíš projít bránou s ostrým kyvadlem. Musíš skočit **přesně** na políčko uvnitř brány, jinak bys byl o hlavu kratší. Pokud se ti to nepovede na tři pokusy, vrať se na křižovatku a musíš jít okolo.

20

Nacházíš se v území Zapomnění a může se ti velmi snadno stát, že zapomeš cestu. Stojíš-li na černém políčku, musíš hodit kostkou, když ti padne **liché číslo** – pokračuješ dál.

Když ti padne **sudé číslo**, musíš jít na konec slepé cesty a zpět.

21

Zelené políčko! Hurá, vrátila se ti paměť! Vzpomněl sis na cestu, otoč se, hoď ještě jednou a pokračuj správnou trasou.

22

Musíš ke stromu pro diamant. **Modré políčko** – diamant je tvůj, **černé políčko** – stojíš jedno kolo, protože přemýšlíš, kde je diamant ukrytý.

23

Pýcha, Lakota, Smyslnost, Nenasytnost – čtyři strážkyně údolí Smrti. Vstoupíš-li na černé políčko, zasáhl tě strážce svým bleskem.
3 kola musíš stát.

24

Jsi v dosahu masožravé kytky. Pokud skočíš na jeden z jejích listů s číslem 24, vysvobodí tě pouze hozená **šestka**, pak teprve budeš moci pokračovat dál ve hře.

25

Ocitol ses na křižovatce a nevíš, jak dál. Hodíš-li **sudé číslo**, pokračuješ v cestě, hodíš-li **liché**, ovládla tě královna Mora a musíš jít chtě nechtě na jakékoliv z jejích šedých políček (zde mohou uvíznout až 4 hráči najednou). Až budeš stát na šedém políčku, musíš dělat Moře společnost, dokud nehodíš **šestku**. Až se ti to povede, rychle se vrať zpět na trasu.

26

Spletl sis sochu, **jedno kolo čekáš**, než to zjistíš.

27

Cesta k poslednímu z diamantů je před tebou, musíš skočit **přesně na modré políčko** a máš poslední diamant.

28

Radostí z diamantů sis spletl cestu. Nejsi ještě na konci a výhra není jistá. **Jdi na konec slepé cesty a vrať se!**

29

Čeká tě obtížný výstup na sopku, postupuj po **jednom políčku** (musíš házet jen jedničky) až do kráteru (políčko 30).

30

Kráter – tajnou chodbu nenajdeš, dokud nehodíš **tříkrát šestku** (nemusí to být tříkrát za sebou), pak teprve pokračuješ.

31

32

33

34

Na každé z těchto očíslovaných políček musíš postupně vystoupit a hozením **šestky** zlikvidovat strážce hradu, který k němu náleží. Pokud jedno přeskočíš a dostaneš se až na další, stejně se musíš na to přeskočené vrátit.

35

Teď už tě čeká poslední krok, jakmile ti padne symbolická **pětka** (pět diamantů), můžeš sestavit diamant ADAMAS.



JSI VÍTĚZ!

Pokud jsi na straně Dobra, gratuluji!

Zachránil jsi Sedmihoří a svět.

Pokud stojíš na straně Zla, tak se dlouho neraduj,

příště určitě vyhraje Sára s Ondrou.

Nechceš to zkusit znovu?