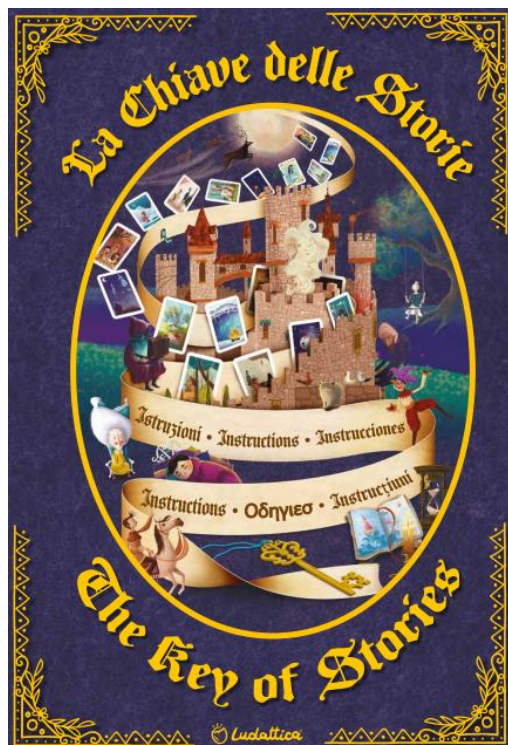




Cíl hry

Cílem hry je vytvořit a odvyprávět příběh, ve kterém všichni hráči přispívají/pomáhají s pomocí karet vymýšlet jednu část za druhou a sledují vlákno/vývoj příběhu, který má začátek, prostředek a konec. Vítězem se stává ten, kdo se jako první dostane na konec vlákna/zakončí příběh otočením poslední karty, a tím získává klíč k příběhu.

Příprava hry

Umístěte desku na hrací plochu. Mezery podél červené čáry tvoří začátek příběhu, mezery podél zelené čáry tvoří prostředek příběhu a poslední



místo označené modrou čarou tvoří konec příběhu.

Na začátku hry položte žetony náhodně podél celé trasy a 2 karty lícem dolů na místa označená ikonami níže.

Tyto karty, které označují zlomové body příběhu, představují:



Přerušeni rovnováhy, něco, co změní směr příběhu, přesune příběh mimo kurz.



Obnovení rovnováhy, něco, co vyřeší celou situaci.

Zbývající balíček karet je umístěn lícem dolů na první mezeru a klíč je umístěn blízko posledního místa.

Pravidla hry

Počínaje nejmladším hráčem se hráči střídají ve směru hodinových ručiček a házejí kostkou. Kartu si může hráč vzít pouze v případě, že hodí na kostce barvu odpovídající příslušné části příběhu. Například na začátku příběhu (červená čára) si musí hráč vzít kartu pouze v případě, pokud po hodu kostkou tato kostka ukazuje červenou nebo červenou + zelenou barvu. Pokud je hozena jiná barva, pokračuje ve hře další hráč. Jakmile byla část příběhu sdělena/řečena, přesouvá se hra na dalšího hráče. Hráči postupně vytvářejí příběh inspirovaný získanými kartami, a přitom vždy pokračují v dosud vyprávěném příběhu.

Tabulka níže ukazuje tři části příběhu:



ZAČÁTEK – v této části příběhu představujete/uvádíte postavy, místo a čas. Po umístění první karty začíná příběh slovy „Bylo nebylo...“ a popisem hlavního hrdiny a prostředí.



Všechny karty, které jsou postupně použity, slouží k lepšímu popisu úvodní rovnováhy, například k popisu vášní/touhy hlavního hrdiny nebo k představení ostatních postav.



PROSTŘEDEK – tato část začíná „narušením/rozbitím“ karty rovnováhy, která může být otočena pouze tehdy, když jsou všechna počáteční políčka vyplněna kartami. Při sdělování/vyprávění obsahu této karty musíte použít spojovací fráze jako například „Ale, v určitém okamžiku...“ nebo „Ale, náhle...“ s cílem narušit počáteční rovnováhu příběhu.



V této části příběhu jsou sdělena/vyprávěna všechna dobrodružství hlavního hrdiny a ostatních postav, jako například odjezd, boj nebo další akce, které příběhu něco dodají.



KONEC – tato fáze příběhu odpovídá opětovnému nastolení karty rovnováhy, která může být otočena pouze tehdy, když jsou všechna políčka prostřední části příběhu vyplněna kartami. Slouží k dovedení příběhu k závěru.

Kromě toho jsou podél cesty některá místa, která jsou s předchozími spojena další trasovanou čarou. Když hráč dosáhne jednoho z těchto míst, musí se „vrátit k vláknu příběhu“ a vytvořit část příběhu, která je nějakým způsobem spojena se všemi ostatními kartami.

Když se hráč dostane na místo, kde je žeton, může ho sebrat a použít, kdykoli bude cítit, že je to potřeba. Tento žeton umožňuje hráči další hod kostkou, ale může být použit pouze jednou.

Při vytváření příběhu, stejně jako podle vyobrazení na kartách, se hráči mohou inspirovat také ikonami na herní desce, které vyvolávají emoce, vášně nebo naznačují přítomnost kouzelných předmětů, a tím dále stimulovat představivost.



Vítězem se stává hráč, který jako první dosáhne s kostkou modré barvy a otočí poslední kartu, čímž příběh uzavře/dokončí a vyhrává klíč.

Hra obsahuje: 6 žetonů, 50 karet, tříbarevnou kostku, klíč, plstěnou herní desku.

Kód: LT22280

Materiál: tvrzený papír, dřevo, plst.

Baleno v papírové krabici.

Vyrobena v Itálii firmou Educational S.r.l., Teramo.

Toypex s.r.o.

V Půstkách 462

252 41 Dolní Břežany

DIČ: CZ44012853

info@toypex.cz

www.TOYPEX.cz

 **Varování:** Není vhodné pro děti mladší 3 let. Obsahuje malé části, které mohou být polknuty. Žádné z částí nevkládejte do úst. Používat pod dohledem dospělé osoby. Výrobek a jeho zpracování odpovídá normě EN 71 o „bezpečnosti hraček“.