

サクラヒーローズ

# SAKURA HEROES



7+

2-4

Ravensburger

# サクラ・ヒーローズ SAKURA HEROES

Każdego roku mieszkańcy królestwa zbierają się u stóp magicznej góry na tradycyjne uroczystości związane z początkiem wiosny. W ramach świętowania odbędzie się m.in. wyścig na szczyt góry. Jako młodzi poszukiwacze przygód chcecie udowodnić swoją wartość. Kto stawi czoła magicznej górze?

Sprostaj wyzwaniom, które w miarę wspinania się będą coraz trudniejsze. Aby wygrać, zbieraj kwiaty i amulety, które skupiają w sobie magię góry, wraz z lśniącymi diamentami!

## CEL GRY

Zbieraj kwiaty i amulety, aby pokonać wyzwania magicznej góry. Twoim zadaniem będzie wyrzucanie kośćmi odpowiednich symboli, aby wspiąć się na kolejny poziom! Zbierz najcenniejsze diamenty w drodze na szczyt magicznej góry, aby zyskać miano bohaterskiego zwycięzcy!

## ZAWARTOŚĆ

- ❶ 32 kości
- ❷ 1 dwustronna plansza do gry (w 2 częściach)
- ❸ 4 figurki z 4 podstawkami
- ❹ 13 kart diamentów
- ❺ 30 kart zadań (17 zadań podstawowych i 13 zadań zaawansowanych)



## PRZYGOTOWANIE GRY

- Każdy gracz bierze 5 kości i wybiera figurkę do gry.
- Złóż dwie części planszy do gry tak, aby liczba graczy pasowała do planszy. Symbole na planszy wskazują, której strony należy użyć:



dla 2 graczy



dla 3 graczy



dla 4 graczy

- Umieść swoje figurki do gry na polu startowym u podnóża góry.
- Odwróć wszystkie 13 kart diamentów numerami do dołu i wymieszaj je. Umieść 1 kartę diamentu twarzą do dołu na każdym poziomie wyzwania dla każdego gracza oraz 1 kartę diamentu na szczycie magicznej góry.
- Na potrzeby kilku pierwszych rozgrywek usuń karty zadań zaawansowanych (złote latarnie) i odłóż je do pudełka. Posortuj karty zadań podstawowych (czerwone latarnie) według poziomu wyzwania i potasuj je osobno. Zadania stają się coraz trudniejsze, im wyżej wchodzisz na magiczną górę.



Zadania łatwe



Zadania średnie

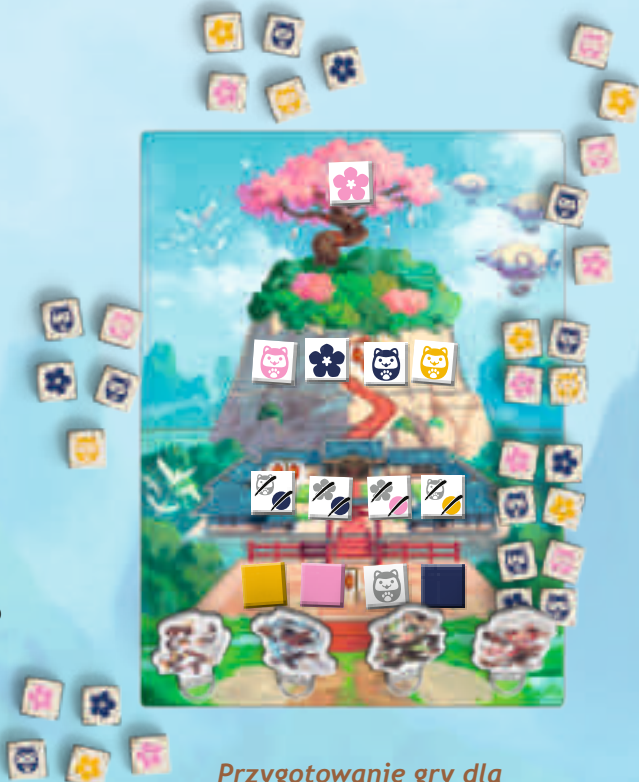


Zadania trudne

Teraz na każdej karcie diamentu umieść twarzą do góry kartę zadania odpowiadającą poziomowi wyzwania. Odpowiedni poziom wyzwania jest pokazany na planszy do gry.

- Umieść dodatkową kość obok każdego poziomu wyzwania dla każdego gracza.

W tej rozgrywce nie będą potrzebne żadne inne karty diamentów, karty zadań ani kości, więc możesz je odłożyć do pudełka.



Przygotowanie gry dla czterech graczy



## ROZGRYWKA

Gracie kilka rund, aż dotrzecie na szczyt magicznej góry. Każda runda polega na rzucaniu kośćmi, a następnie określeniu swojego wyniku.

## RZUCANIE KOŚĆMI

Wszyscy razem mówią „Gotowi, do startu, start!” i zaczynają rzucać swoimi kośćmi jednocześnie.

Celem jest zostanie pierwszym graczem, który wykona zadanie z kolejnego poziomu. Na początku wszyscy znajdziecie się u podnóża góry i będziecie musieli wykonać jedno z zadań z poziomu 1. Aby to zrobić, wszystkie symbole na kościach muszą pasować do jednej z kart zadań na poziomie 1.

## ZASADY RZUCANIA KOŚĆMI

- Wszyscy grają jednocześnie i rzucają kośćmi tak szybko, jak tylko potrafią.
- Do rzucania kośćmi można używać obu rąk.
- Możesz wybrać dowolne zadanie z kolejnego poziomu i zmienić swój wybór w dowolnym momencie podczas rzucania kośćmi.
- Po każdym rzucie możesz zachować dowolną liczbę wyników na kościach i/lub rzucić ponownie dowolną liczbą kości.



*Przykład: W pierwszym rzucie wyrzucasz trzy symbole amuletów. Postanawiasz spróbować wykonać zadanie z symbolem amuletów. W tym celu wszystkie twoje kości muszą pokazywać symbol amuletów (kolor nie ma znaczenia). Zachowaj kość pokazującą właściwy symbol i kontynuuj rzucanie pozostałymi kośćmi.*

- Dla każdego gracza obowiązują tylko zadania na kolejnym poziomie. Przykład: Kiedy twoja figurka stoi u podnóża góry, musisz wykonać zadanie z poziomu 1. Jeśli twoja figurka znajduje się na poziomie 1, musisz wykonać jedno z zadań na poziomie 2.
- Jeśli gracze są na różnych poziomach, trzeba wykonać różne zadania. Jeśli kilku graczy jest na tym samym poziomie, możecie spróbować wykonać to samo zadanie jednocześnie.

Rzucajcie kośćmi, aż jedno z was wykona zadanie i krzyknie „Stop!”. Wówczas musisz natychmiast przestać rzucać kośćmi, ponieważ ta runda rzucania już się zakończyła. Jeśli gracz przez pomyłkę krzyknie „Stop!” (np. wykonał zadanie na niewłaściwym poziomie lub jego kości nie pokazują właściwych symboli), musi zacząć od nowa rzucać wszystkimi kośćmi, podczas gdy pozostali gracze mogą kontynuować rozgrywkę ze swoim dotychczasowym wynikiem.

## PUNKTACJA

Kto skończy rzucać kośćmi, wygrywa rundę! Weź kartę zadania, które właśnie wykonałeś, i znajdującą się pod nią kartę diamentu. Połóż obie przed sobą twarzą do dołu. Teraz przechodzisz na wyższy poziom: przesun swoją figurkę na następny poziom i weź jedną z kości leżących obok nowego poziomu. W kolejnej rundzie musisz wykonać nowe zadanie z dodatkową kością!

Pozostali gracze będą musieli spróbować ponownie w kolejnej rundzie, aby ukończyć swój aktualny poziom! Wszyscy gracze ponownie rzucają wszystkimi kośćmi. Nie wolno zachowywać żadnych wyników.

*Jeśli dwóch graczy krzyknie jednocześnie „Stop!” i wykonało różne zadania, to każdy z nich może wziąć pasującą kartę zadania z kartą diamentu. Jeśli dwóch graczy krzyknie „Stop!” jednocześnie i wykonało to samo zadanie, jeden z nich zabiera kartę zadania, które właśnie wykonał (ze znajdującą się pod nią kartą diamentu), podczas gdy drugi gracz bierze inną kartę zadania i kartę diamentu na tym samym poziomie.*



## KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, gdy któryś z graczy wykona ostatnie zadanie i dotrze na szczyt góry. Teraz odwróć zebrane karty diamentów i zsumuj ich wartości. Gracz z najcenniejszymi diamentami (= najwyższy wynik) wygrywa grę! W przypadku remisu wygrywa ten z graczy, którego figurka znajduje się na najwyższym poziomie. Jeśli nadal jest remis, wszyscy remisujący gracze wygrywają.

## ZAAWANSOWANY WARIANT ROZGRYWKI

Kiedy już kilka razy wejdziesz na magiczną górę, możesz spróbować bardziej wymagających zadań! Użyj elementów planszy do gry dla 4 osób (nawet jeśli grasz z 2 lub 3 osobami) i umieść karty zadań zaawansowanych (złote latarnie) zamiast kart zadań podstawowych. W pozostałych przypadkach obowiązują te same zasady gry.

## OBJAŚNIENIA DO ZADAŃ



Wszystkie kości muszą pokazywać ten sam symbol (kolor nie ma znaczenia).



Wszystkie kości muszą pokazywać ten sam kolor (symbol nie ma znaczenia).



Wszystkie kości muszą pokazywać ten sam symbol w tym samym kolorze.



Wszystkie kości nie mogą pokazywać przekreślonego symbolu i koloru.



Wszystkie kości muszą pokazywać odpowiednią liczbę pasujących symboli w pasującym kolorze.



Wszystkie kości muszą raz pokazać wszystkie symbole w każdym kolorze.



Wszystkie kości muszą pokazywać odpowiednią liczbę pasujących symboli w pasującym kolorze (tak więc kości nie mogą pokazywać np. czterech różowych amuletów na pierwszej karcie zadania). Pozostałe kości również nie mogą pokazywać przekreślonego koloru.



# サクラ・ヒーローズ SAKURA HEROES

Každý rok se všichni obyvatelé království shromáždí na úpatí magické hory, aby tradičním způsobem oslavili začátek jara. Oslavy zahrnují i závod na vrchol hory. Jako mladý dobrodruh si přejete dokázat svou zdatnost. Kdo překoná všechny výzvy magické hory?

Plňte úlohy, které budou stále náročnější, jak se budete blížit k vrcholu. Sbírejte květiny a talismany pro štěstí, v nichž je ukrytá magie hory, i třpytivé diamanty, abyste vyhráli!

## CÍL HRY

Sbírejte květiny a talismany pro štěstí, abyste překonali výzvy magické hory. Budete muset nacházet správné symboly, abyste postoupili na další úroveň! Na své cestě na vrchol hory shromážd'ujte nejcennější diamanty, abyste heroicky zvítězili!

## OBSAH

- 1 32 kostek
- 2 1 oboustranná hrací deska (ve 2 částech)
- 3 4 hrací figury se 4 stojany
- 4 13 destiček s diamanty
- 5 30 destiček s úkoly (17 běžných a 13 profesionálních úkolů)





## NASTAVENÍ HRY

- Každý hráč si vezme 5 kostek a vybere si hrací figuru.
- Složte dva díly hrací desky k sobě, aby počet hráčů odpovídal hrací desce. Symboly na desce ukazují, kterou stranu použít:



pro 2 hráče



pro 3 hráče



pro 4 hráče

- Umístěte hrací figury na startovní pozici na úpatí hory.
- Otočte 13 destiček s diamanty číslem dolů a zamíchejte je. Položte 1 destičku s diamantem otočenou číslem dolů ke každému úkolu pro každého hráče a 1 destičku na vrchol magické hory.
- Pro prvních několik her odeberte destičky s profesionálními úkoly (zlaté lucerny) a vraťte je do krabice. Destičky s běžnými úkoly (červené lucerny) rozříd'te podle úrovně náročnosti a pak samostatně zamíchejte. Jak budete stoupat k vrcholu magické hory, budou úkoly náročnější.



jednoduché úkoly



středně obtížné úkoly

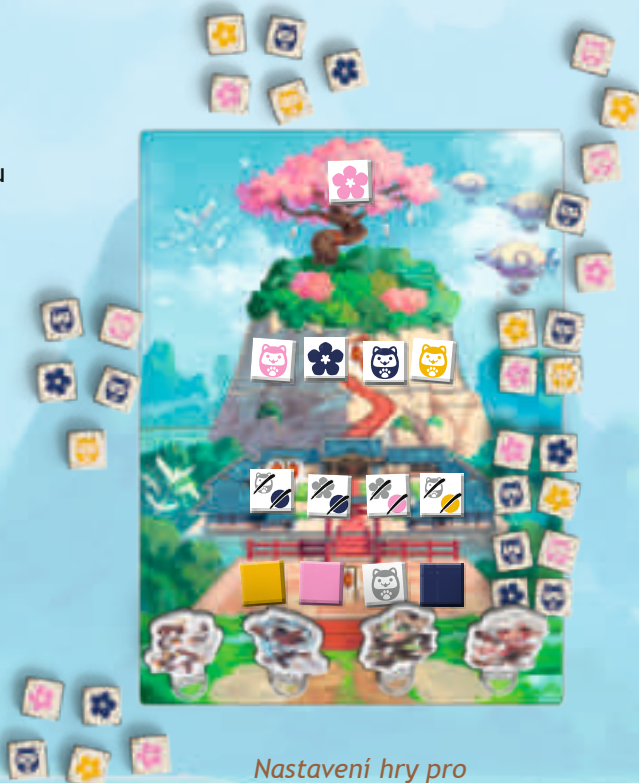


obtížné úkoly

Nyní položte destičku s úkolem odpovídající úrovně obtížnosti na každou destičku s diamantem. Odpovídající úroveň obtížnosti je uvedena na hrací desce.

- Vedle každé úrovně obtížnosti pro každého hráče položte další kostku.

Žádné další destičky s diamanty a úkoly ani kostky pro tuto hru potřebovat nebudete, takže je můžete vrátit do krabice.



Nastavení hry pro  
čtyři hráče



## HRA

Odehrajete několik kol, dokud se nedostanete na vrchol magické hory. Každé kolo zahrnuje házení kostkami a pak stanovení skóre.

## HÁZENÍ KOSTKAMI

Všichni společně řeknou „Na značky, připravte se, start!“ a začnou ve stejnou chvíli házet kostkami.

Cílem je být prvním hráčem, který dokončí jeden z úkolů na další úrovni magické hory.

Na začátku budete všichni na úpatí hory a musíte dokončit jeden úkol první úrovně. Abyste dokončili úkol, musí všechny symboly na kostkách odpovídat jedné destičce s úkolem 1. úrovně.

## PRAVIDLA PRO HÁZENÍ KOSTKAMI

- Všichni hrají ve stejný okamžik a házejí kostkami co nejrychleji.
- Při házení kostkami můžete používat obě ruce.
- Můžete si vybrat libovolný úkol z další úrovně a změnit svoji volbu kdykoli během házení kostkami.
- Při každém hodu si můžete ponechat tolik výsledků hodu kostkou, kolik chcete, a znovu házet tolika kostkami, kolika chcete.



*Příklad: při prvním hodu padnou tři symboly talismanu pro štěstí. Rozhodnete se, že splníte destičku s úkolem se symbolem talismanu pro štěstí. To vyžaduje, aby všechny kostky ukazovaly talisman pro štěstí (na barvě nezáleží). Nechte si kostky ukazující správný symbol a pokračujte v házení zbývajícimi kostkami.*

- Každý hráč může plnit jen úkoly na další úrovni magické hory. Příklad: když vaše figura stojí na úpatí, budete plnit úkol 1. úrovně. Když bude figura na úrovni 1, budete plnit úkol 2. úrovně.
- Pokud jsou hráči na různých úrovních, budou plnit různé úkoly. Pokud je několik hráčů na stejné úrovni, můžete se snažit plnit stejný úkol ve stejnou chvíli.

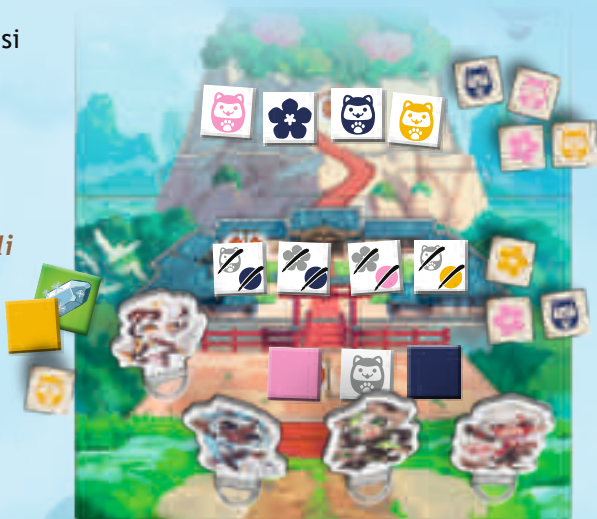
Házejte kostkami, dokud jeden z vás nedokončí úkol a nevykřikne: „Stop!“ V tu chvíli musíte okamžitě přestat házet kostkami, protože toto kolo končí. Pokud někdo vykřikne „Stop!“ omylem (např. vyřešil úkol na špatné úrovni nebo kostky neukazují správné strany), musí začít házet znovu všemi kostkami, zatímco ostatní hráči mohou pokračovat s dosaženými výsledky.

## SKÓRE

Ten, kdo dokončí házení kostkami, vyhraje dané kolo! Vezměte si destičku s úkolem a destičku s diamantem pod ní. Položte obě destičky před sebe svrchní stranou dolů. Nyní se posunete nahoru o jednu úroveň: přesuňte svou hrací figuru na další úroveň a vezměte si kostku položenou na této úrovni. Na další úrovni budete muset splnit nový úkol a budete na to mít o jednu kostku navíc!

Ostatní hráči se budou v dalším kole znovu snažit dokončit svou aktuální úroveň! Všichni hráči budou znovu házet všemi kostkami. Žádné výsledky si nemohou ponechat.

*Pokud ve stejnou chvíli vykřiknou „Stop!“ dva hráči, kteří dokončili odlišné úkoly, může si každý z nich vzít odpovídající destičku s úkolem a diamantem. Pokud ve stejnou chvíli vykřiknou „Stop!“ dva hráči, kteří dokončili stejný úkol, jeden hráč si vezme destičku s dokončeným úkolem (a diamant pod ní) a druhý hráč si vezme jiný úkol dané úrovně (a diamant pod ní).*



## KONEC HRY

Hra končí, jakmile hráč dokončí poslední úkol a dostane se na vrchol hory. Nyní obraťte karty s diamanty, které jste získali, a sečtěte jejich hodnoty. Hráč s nejcennějšími diamanty (= nejvyšší skóre) vyhrává hru! Pokud nastane shoda, zvítězí hráč, jehož figura je na nejvyšší úrovni. Pokud i pak dochází ke shodě, vyhrávají všichni hráči, mezi nimiž shoda nastala.

## PROFESIONÁLNÍ VARIANTA HRY

Až několikrát vystoupáte na magickou horu, můžete zkusit náročnější profesionální úkoly! Použijte hrací desku pro 4 hráče (i když hrají jen 2 nebo 3 hráči) a namísto běžných destiček s úkoly použijte destičky s profesionálními úkoly (zlaté lucerny). Jinak platí stejná herní pravidla.

## VYSVĚTLENÍ ÚKOLŮ



Všechny kostky musí ukazovat stejný symbol (na barvě nezáleží).



Všechny kostky musí ukazovat stejnou barvu (na symbolu nezáleží).



Všechny kostky musí ukazovat stejný symbol ve stejné barvě.



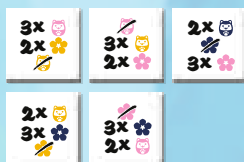
Žádná kostka nesmí ukazovat přeškrtnutý symbol a barvu.



Všechny kostky musí ukazovat přesně správný počet odpovídajících symbolů v odpovídajících barvách.



Na kostkách musí být všechny symboly ve všech barvách, každý právě jednou.



Na kostkách musí být správný počet odpovídajících symbolů v odpovídajících barvách (takže na nich například nesmí být čtyři růžové talismany pro štěstí v případě první karty s úkolem). Na zbývajících kostkách nesmí být přeškrtnuté barvy.





# サクラ・ヒーローズ SAKURA HEROES

Každý rok sa všetci obyvatelia kráľovstva zhromaždia na úpäti magickej hory, aby tradičným spôsobom oslávili začiatok jari. Oslavy zahŕňajú aj preteky na vrchol hory. Ako mladý dobrodruh si prajete dokázať svoju zdatnosť. Kto prekoná všetky výzvy magickej hory?

Plňte úlohy, ktoré budú čoraz náročnejšie, ako sa budete blížiť k vrcholu. Zbierajte kvety a talizmany pre šťastie, v ktorých je ukrytá mágia hory, aj trblietavé diamanty, aby ste vyhrali!

## CIEĽ HRY

Zbierajte kvety a talizmany pre šťastie, aby ste prekonali výzvy magickej hory. Budete musieť hodiť správne symboly, aby ste postúpili na ďalšiu úroveň! Na svojej ceste na vrchol hory zhromažďujte najcennejšie diamanty, aby ste heroicky zvíťazili!

## OBSAH

- 1 32 kociek
- 2 1 obojstranná hracia doska (v 2 častiach)
- 3 4 hracie figúrky so 4 stojanmi
- 4 13 doštičiek s diamantmi
- 5 30 doštičiek s úlohami (17 normálnych a 13 profesionálnych úloh)



## NATAVENIE HRY

- Každý hráč si vezme 5 kociek a vyberie si hraciu figúrku.
- Zložte dva diely hracej dosky k sebe, aby počet hráčov zodpovedal hracej doske. Symboly na doske ukazujú, ktorú stranu použiť:



pre 2 hráčov



pre 3 hráčov



pre 4 hráčov

- Umiestnite hracie figúrky na štartovaciu pozíciu na úpäti hory.
- Otočte 13 doštičiek s diamantmi číslom dole a zamiešajte ich. Položte 1 doštičku s diamantom otočenú číslom dole ku každej úlohe pre každého hráča a 1 doštičku na vrchol magickej hory.
- Pre prvých niekoľko hier odoberte doštičky s profesionálnymi úlohami (zlaté lampáše) a vráťte ich do krabice. Doštičky s normálnymi úlohami (červené lampáše) roztried'te podľa úrovne náročnosti a potom samostatne zamiešajte. Ako budete stúpať k vrcholu magickej hory, budú úlohy náročnejšie.



jednoduché úlohy



stredne ťažké úlohy

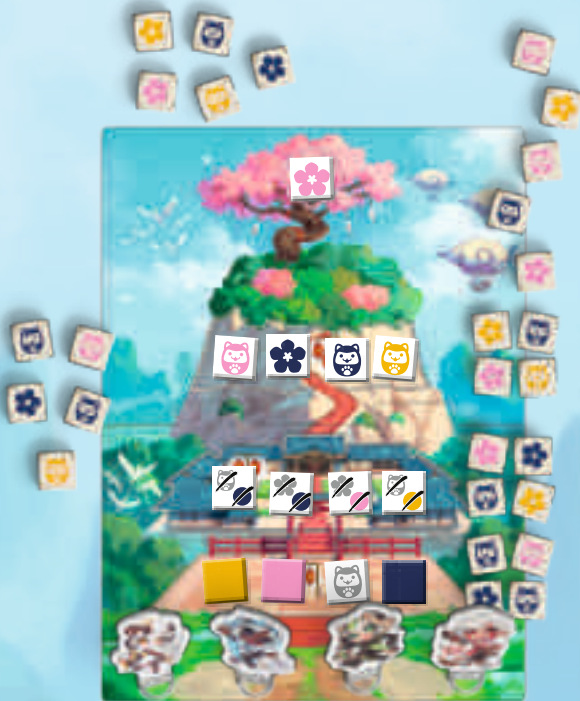


ťažké úlohy

Teraz položte doštičku s úlohou zodpovedajúcej úrovne obtiažnosti na každú doštičku s diamantom. Zodpovedajúca úroveň obtiažnosti je uvedená na hracej doske.

- Vedľa každej úrovne obtiažnosti, pre každého hráča, položte ďalšiu kocku.

Žiadne ďalšie doštičky s diamantmi a úlohami, ani kocky pre túto hru potrebovať nebudete, takže ich môžete vrátiť do krabice.



Nastavenie hry pre štyroch hráčov

## HRA

Odohráte niekoľko kôl, kým sa nedostanete na vrchol magickej hory. Každé kolo zahŕňa hádzanie kockami a potom stanovenie skóre.

## HÁDZANIE KOCKAMI

Všetci spoločne povedia „Na značky, pripravte sa, štart!“ a začnú v rovnakom čase hádzať kockami.

Cieľom je byť prvým hráčom, ktorý dokončí jednu z úloh, na ďalšej úrovni magickej hory.

Na začiatku budete všetci na úpäti hory a musíte dokončiť jednu úlohu prvej úrovne. Aby ste dokončili úlohu, musia všetky symboly na kockách zodpovedať jednej doštičke s úlohou 1. úrovne.

## PRAVIDLÁ PRE HÁDZANIE KOCKAMI

- Všetci hrajú v rovnaký okamih a hádžu kockami čo najrýchlejšie.
- Pri hádzaní kockami môžete používať obe ruky.
- Môžete si vybrať ľubovoľnú úlohu z ďalšej úrovne a zmeniť svoju voľbu kedykoľvek počas hádzania kockami.
- Pri každom hode si môžete ponechať toľko výsledkov hodu kockou, koľko chcete a znovu hádzať toľkými kockami, koľkými chcete.



*Príklad: pri prvom hode padnú tri symboly talizmanu pre št'astie. Rozhodnete sa, že splníte doštičku s úlohou so symbolom talizmanu pre št'astie. To si vyžaduje, aby všetky kocky ukazovali talizman pre št'astie (na farbe nezáleží). Nechajte si kocky ukazujúce správny symbol a pokračujte v hádzaní zostávajúcimi kockami.*

- Každý hráč môže plniť len úlohy na ďalšej úrovni magickej hory. Príklad: keď vaša figúrka stojí na úpäti, budete plniť úlohu 1. úrovne. Keď bude figúrka na úrovni 1, budete plniť úlohu 2. úrovne.
- Ak sú hráči na rôznych úrovniach, budú plniť rôzne úlohy. Ak je niekoľko hráčov na rovnakej úrovni, môžete sa snažiť plniť rovnakú úlohu v rovnakom čase.

Hádzte kockami, kým jeden z vás nedokončí úlohu a nevykrične: „Stop!“ V tej chvíli musíte okamžite prestať hádzať kockami, pretože toto kolo končí. Ak niekto vykrične „Stop!“ omylom (napr. vyriešil úlohu na zlej úrovni alebo kocky neukazujú správne strany), musí začať hádzať znovu všetkými kockami, zatiaľ čo ostatní hráči môžu pokračovať s dosiahnutými výsledkami.

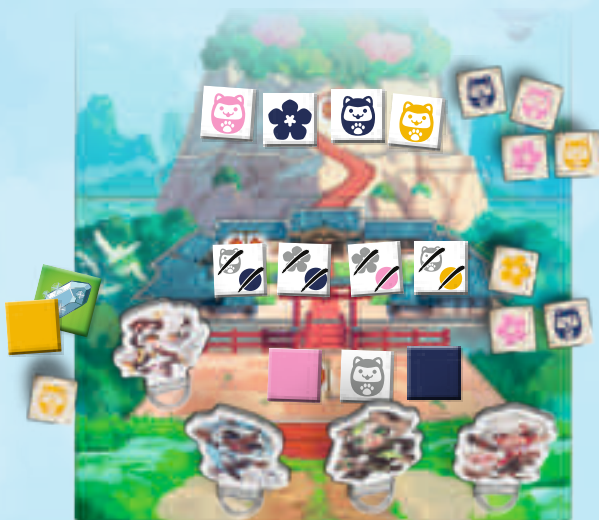


## SKÓRE

Ten, kto dokončí hádzanie kockami, vyhrá dané kolo! Vezmite si doštičku s úlohou a doštičku s diamantom pod ňou. Položte obe doštičky pred seba vrchnou stranou dole. Teraz sa posuniete hore o jednu úroveň: presuňte svoju hraciu figúrku na ďalšiu úroveň a vezmite si kocku položenú na tejto úrovni. Na ďalšej úrovni budete musieť splniť novú úlohu a budete na to mať o jednu kocku navyše!

Ostatní hráči sa budú v ďalšom kole znova snažiť dokončiť svoju aktuálnu úroveň! Všetci hráči budú znova hádzať všetkými kockami. Žiadne výsledky si nemôžu ponechať.

*Ak v rovnakej chvíli vykriknú „Stop!“ dvaja hráči, ktorí dokončili odlišné úlohy, môže si každý z nich vziať zodpovedajúcu doštičku s úlohou a diamantom. Ak v rovnakej chvíli vykriknú „Stop!“ dvaja hráči, ktorí dokončili rovnakú úlohu, jeden hráč si vezme doštičku s dokončenou úlohou (a diamant pod ňou) a druhý hráč si vezme inú úlohu danej úrovne (a diamant pod ňou).*



## KONIEC HRY

Hra končí, akonáhle hráč dokončí poslednú úlohu a dostane sa na vrchol hory. Teraz obráťte karty s diamantmi, ktoré ste získali, a sčítajte ich hodnoty. Hráč s najcennejšími diamantmi (= najvyššie skóre) vyhráva hru! Pokiaľ nastane zhoda, zvíťazí hráč, ktorého figúrka je na najvyššej úrovni. Pokiaľ aj potom dochádza k zhode, vyhrávajú všetci hráči, medzi ktorými zhoda nastala.

## PROFESIONÁLNY VARIANT HRY

Ak párkrát vystúpite na magickú horu, môžete skúsiť náročnejšie, profesionálne úlohy! Použijete hraciu dosku pre 4 hráčov (aj keď hrajú len 2 alebo 3 hráči) a namiesto normálnych doštičiek s úlohami použijete doštičky s profesionálnymi úlohami (zlaté lampáše). Inak platia rovnaké herné pravidlá.

## VYSVETLENIE ÚLOH



Všetky kocky musia ukazovať rovnaký symbol (na farbe nezáleží).



Všetky kocky musia ukazovať rovnakú farbu (na symbole nezáleží).



Všetky kocky musia ukazovať rovnaký symbol v rovnakej farbe.



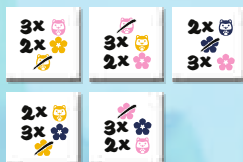
Žiadna kocka nesmie ukazovať preškrtnutý symbol a farbu.



Všetky kocky musia ukazovať presný počet zodpovedajúcich symbolov, v zodpovedajúcich farbách.



Na kockách musia byť všetky symboly vo všetkých farbách, každý jedenkrát.



Na kockách musí byť presný počet zodpovedajúcich symbolov, v zodpovedajúcich farbách (takže na kockách napríklad nesmú byť štyri ružové talizmany pre šťastie v prípade prvej karty s úlohou). Na zostávajúcich kockách nesmú byť preškrtnuté farby.



# サクラ・ヒーローズ SAKURA HEROES

Vsako leto se ljudje iz vse dežele srečajo pri vznožju magične gore, da bi med tradicionalnim praznovanjem proslavili začetek pomladi. Praznovanje obsega tudi tekmovalni vzpon na vrh gore. Kot mladi pustolovci želite dokazati svoje sposobnosti. Kdo bo obvladal izzive magične gore?

Soočite se z izzivi, ki proti vrhu postajajo čedalje težji. Na poti do zmage zbirajte cvetlice in talismane s čarobno močjo gore in pa lesketajoče diamante!

## NAMEN IGRE

Zbirati morate cvetlice in talismane, da lahko obvladate izzive magične gore. Za vzpon na naslednjo stopnjo morate vedno vreči prave simbole! Na poti do vrha magične gore zberite najbolj dragocene diamante od vseh, da boste dosegli junaško zmago!

## VSEBINA

- 1 32 kock
- 2 1 dvostranska igralna plošča (v 2 delih)
- 3 4 igralne figurice s 4 podstavki
- 4 13 diamantnih ploščic
- 5 30 ploščic z nalogami (17 normalnih in 13 naprednih nalog)





## PRIPRAVE NA IGRO

- Vsak igralec vzame **5 kock** in izbere **igralno figurico**.
- Sestavite oba dela igralne plošče, tako da število igralcev ustreza plošči. Simboli na plošči označujejo pravo stran za uporabo:



za 2  
igralca



za 3  
igralce



za 4  
igralce

- Postavite svoje igralne figurice na **začetna polja pri vznožju gore**.
- Obrnite vseh 13 diamantnih ploščic s številko navzdol in jih pomešajte. Položite po 1 diamantno ploščico s številko navzdol na vsako stopnjo izziva ter za vsakega igralca, na vrhu gore pa položite 1 diamantno ploščico.
- Pri prvih nekaj igrah odstranite ploščice z naprednimi nalogami (zlate laterne) in jih dajte nazaj v škatlo. Ločite ploščice z normalnimi nalogami (rdeče laterne) v skladu z njihovo stopnjo težavnosti in jih pomešajte ločeno. Naloge postajajo čedalje težje, čim višje se povzpnete po magični gori.



Preproste naloge



Srednje težke naloge

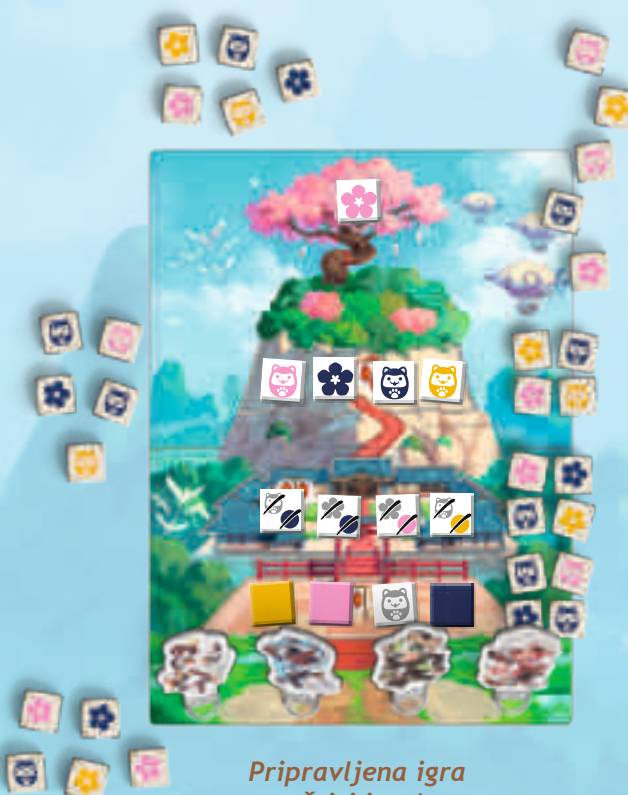


Težke naloge

Zdaj položite ploščico z nalogo z ustrezno stopnjo izziva s sliko navzgor na vsako diamantno ploščico. Ustrezna stopnja izziva je prikazana na igralni plošči.

- Poleg vsake stopnje izziva položite po eno kocko za vsakega igralca.

Drugih diamantnih ploščic, ploščic z nalogami ali kock pri tej igri ne boste potrebovali, zato jih lahko daste nazaj v škatlo.



Pripravljena igra  
za štiri igralce

## IGRA

Igrate več krogov, dokler vrh magične gore ni dosežen. V vsakem krogu igralci vržejo kocke in ugotovijo svoj rezultat.

## METANJE KOCK

Vsi skupaj rečete »Na svoja mesta, en, dva, tri, gremo!« in vsi naenkrat vržete svoje kocke. Vaš cilj je biti prvi igralec, ki izpolni eno od nalog na naslednji stopnji magične gore. Na začetku igre ste vsi pri vznožju gore in morate izpolniti eno od nalog na stopnji 1. To dosežete takrat, ko se vsi simboli na vaših kockah ujemajo z eno od ploščic z nalogami na stopnji 1.

## PRAVILA ZA METANJE KOCK

- Vsi igralci igrajo istočasno in kocke mečejo kar se da hitro.
- Za metanje kock lahko uporabite **obe roki**.
- Izberete lahko katero koli nalogo na naslednji stopnji in svojo izbiro med metanjem kock po želji kadar koli spremenite.
- Po vsakem metu kock lahko ohranite vse vržene kocke, ki jih ne želite več spreminjati, in/ali vržete še toliko kock, kot želite.



*Na primer: Pri prvem metu vržete tri simbole talismanov. Odločite se, da boste opravili nalogo s simbolom talismana. Da bo ta naloga opravljena, morajo vse vaše kocke prikazovati simbol talismana (barva ni pomembna). Kocke s pravilnim simbolom pustite na miru in vrzite preostale kocke.*

- Za vsakega igralca veljajo samo **naloge na vsakokrat naslednji stopnji**. Na primer: Ko je vaša figurica postavljena pri vznožju gore, morate izpolniti nalogo na stopnji 1. Ko je vaša igralna figurica na stopnji 1, morate izpolniti eno od nalog na stopnji 2.
- Če so igralci na različnih stopnjah, morajo izpolniti različne naloge. Če je več igralcev na isti stopnji, lahko poskusijo izpolniti isto nalogo ob istem času.

Mečite kocke, dokler eden od vas ni izpolnil naloge in zakliče »Stop!«. V tem trenutku morate takoj nehati metati kocke, ker je ta **krog metanja kock zdaj končan**. Če igralec zakliče »Stop!« pomotoma (npr. ker je opravil nalogo na napačni stopnji ali njegove kocke ne prikazujejo pravih strani), mora znova začeti metati vse kocke, medtem ko drugi igralci lahko nadaljujejo z dosedanjimi rezultati metanja.

## TOČKE

Kdor prvi konča z metanjem kock, v tem krogu zmagaja! Vzemite ploščico z nalogo, ki ste jo ravnokar opravili, in diamantno ploščico pod njo. Ploščici položite predse s čelno stranjo navzdol. Zdaj se podate na naslednjo stopnjo: premaknite svojo igralno figurico na naslednjo višjo stopnjo in vzemite eno od kock, odloženih na naslednji stopnji. V naslednjem krogu morate opraviti novo nalogo z dodatno kocko!

Preostali igralci morajo v naslednjem krogu znova poskušati dokončati svojo trenutno stopnjo! Vsi igralci znova vržejo kocke. Nobene vržene kocke ni dovoljeno obdržati.

*Če dva igralca naenkrat zakličeta »Stop!« in sta končala dve različni nalogi, vsak lahko vzame ustrezno ploščico z nalogo in diamantno ploščico. Če dva igralca naenkrat zakličeta »Stop!« in sta končala isto nalogo, eden od igralcev vzame ploščico z nalogo, ki sta jo oba opravila (in diamantno ploščico pod njo), drugi igralec pa vzame drugo ploščico z nalogo in diamantno ploščico na isti stopnji.*



## KONEC IGRE

Igra se konča, kakor hitro je kateri od igralcev zaključil zadnjo nalogo in dosegel vrh gore. Zdaj lahko obrnete diamantne ploščice, ki ste jih zbrali med igro, in seštejete njihove vrednosti. Igralec z najbolj dragocenimi diamanti (= z najvišjo vrednostjo) je zmagovalec igre! V primeru izenačenja zmagaja igralec z igralno figurico, postavljeno na najvišji stopnji. Če je rezultat še vedno izenačen, zmagajo vsi igralci z enakim rezultatom.

## NAPREDNA RAZLIČICA IGRE

Ko ste vrh magične gore že nekajkrat dosegli, lahko poskusite bolj zahtevne in napredne naloge! Uporabite dele igralne plošče za 4 igralce (tudi če igro igrata le 2 ali 3 igralci) in nanjo položite ploščice z naprednimi nalogami (zlate laterne) namesto ploščic z normalnimi nalogami. Drugače pa veljajo enaka pravila igre.



## RAZLAGA NALOG



Vse kocke morajo prikazovati enak simbol (barva ni pomembna).



Vse kocke morajo prikazovati enake barve (simbol ni pomemben).



Vse kocke morajo prikazovati enak simbol enake barve.



Nobena od kock ne sme prikazovati prečrtanega simbola in barve.



Vse kocke morajo prikazovati pravo število ustreznih simbolov z ustrezno barvo.



Vse kocke morajo naenkrat prikazovati vse simbole v vsaki barvi.



Vse kocke morajo prikazovati pravo število ustreznih simbolov z ustrezno barvo (to na primer pomeni, da kocke ne smejo prikazovati štirih rožnatih talismanov za prvo ploščico z nalogo). Preostale kocke ne smejo prikazovati prečrtane barve.



# サクラ・ヒーローズ SAKURA HEROES

A birodalom népe minden évben összegyűlik egy varázslatos hegy lábánál a tavasz kezdetét jelző hagyományos ünnepekre. Az ünnepség része a verseny a hegy tetejére. Fialat kalandorként szeretnéd bizonyítani rátermettségedet. Ki fog úrrá lenni a varázshegy kihívásain?

Találkozz a kihívásokkal, amelyek egyre nehezebbé válnak, ahogy feljebb jutsz. Gyűjts virágokat és szerencsebűbájokat, amelyek megőrzik a hegy varázsát, valamint csillogó gyémántokat, hogy nyerj!

## A JÁTÉK CÉLJA

Gyűjts virágokat és szerencsebűbájokat, hogy elsajátítsd a varázshegy kihívásait. Ki kell dobnod a megfelelő szimbólumokat, hogy a következő szintre léphess! Gyűjtsd össze a legértékesebb gyémántokat a varázshegy tetejére vezető úton, hogy te lehess a hősies győztes!

## TARTALOM

- 1 32 dobókocka
- 2 1 db kétoldalas játéktábla (2 darabban)
- 3 4 játékbábu 4 állvánnyal
- 4 13 gyémánt lapka
- 5 30 feladatlapka (17 normál és 13 profi feladat)



## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- Minden játékos vesz 5 kockát, és kiválaszt egy figurát.
- Illeszd össze a játéktábla két darabját úgy, hogy a játékosok számának megfelelően. A táblán lévő szimbólumok jelzik, melyik oldalt kell használni.



2  
játékosnak



3  
játékosnak



4  
játékosnak

- Helyezzétek el a bábitokat a hegy lábánál lévő kiindulási területre.
- Fordítsátok mind a 13 gyémánt lapkát számmal lefelé, és keverjétek össze őket. Helyezzetek 1 gyémánt lapkát képpel lefelé minden kihívás szinten minden játékosnak és 1 gyémánt lapkát a varázshegy tetejére.
- Az első néhány játékban ne használjtok a profi feladatlapkákat (arany lámpásokat), tegyétek vissza azokat a dobozba. Rendezzétek a normál feladatlapkákat (piros lámpásokat) a kihívások szintjei szerint, és külön-külön keverjétek meg őket. A feladatok egyre nehezebbek, minél magasabbra emelkedtek a varázshegyen.



Egyszerű feladatok



Közepes feladatok

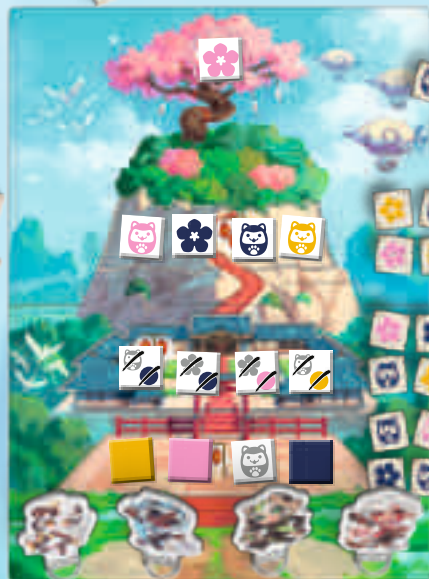


Nehéz feladatok

Most helyezzetek el mindegyik gyémántcsempén, arccal felfelé, egy feladatlapkát amely megfelel a kihívás szintjének. A megfelelő kihívási szint látható a játéktáblán.

- Helyezzétek el egy plusz dobókockát minden kihívásnál, minden játékosnak.

A maradék gyémánt lapkákat, feladatlapkákat, vagy dobókockákat, tegyétek vissza a dobozba, nem lesz rájuk szükségetek.



Játékbeállítás négyfős  
játékhoz



## A JÁTÉK MENETE

Jópár kört le kell játszani ahhoz, hogy felérjete a varázslatos hegy tetejére.

## DOBÁS A KOCKÁKKAL

A játékosok egyszerre mondják: „Vigyázz, kész, rajt!” és elkezdnek dobni a kockákkal egy időben. A cél az, hogy az első játékos legyél, aki teljesíti valamelyik feladatot a következő szinthez a varázshegyen. Kezdetben mindannyian a hegy lábánál leszte, és mindenképpen be kell fejeznetek egyet az 1. szintű feladatok közül. Ehhez a kockán lévő összes szimbólumnak meg kell egyeznie az 1. szint valamely feladatlapjával.

## A KOCKADOBÁS SZABÁLYAI

- Mindenki egyszerre játszik, és olyan gyorsan dobja a kockáit, ahogyan csak tudja.
- Bármelyik kézzel dobhatjátok a kockát.
- Bármelyik feladatot választhatjátok a következő szintről, de meg is változtathatjátok a döntéseket kockadobás közben.
- Minden dobás után, annyi kockaeredményt tarthattok meg, amennyit akartok és/vagy újra dobhattok annyi kockával, amennyivel akartok.



*Példa: Az első dobásnál három szerencsebűbajos szimbólumot dobsz. Úgy döntesz, hogy megpróbálsz teljesíteni a szerencsebűbáj szimbólummal ellátott feladatlapját. Ehhez az az összes dobókockádnak a szerencsebűbáj szimbólumát kell mutatnia (a szín nem számít). Tartsd meg azokat a kockákat, amely ezt a szimbólumot mutatja, és dobj tovább a maradék kockáiddal.*

- Minden játékosra csak a következő szint feladatai érvényesek. Példa: Amikor a te figurád a hegy lábánál áll, akkor neked az 1. szint feladatát kell teljesítened.
- Ha a figurád már az 1. szinten van, akkor a 2. szint feladatait kell teljesíteni. Ha a játékosok különböző szinteken vannak, akkor különböző feladatokat kell végrehajtaniuk. Ha több játékos van ugyanazon a szinten, a megpróbálhatják ugyanazt a feladatot elvégezni ugyanabban az időben.

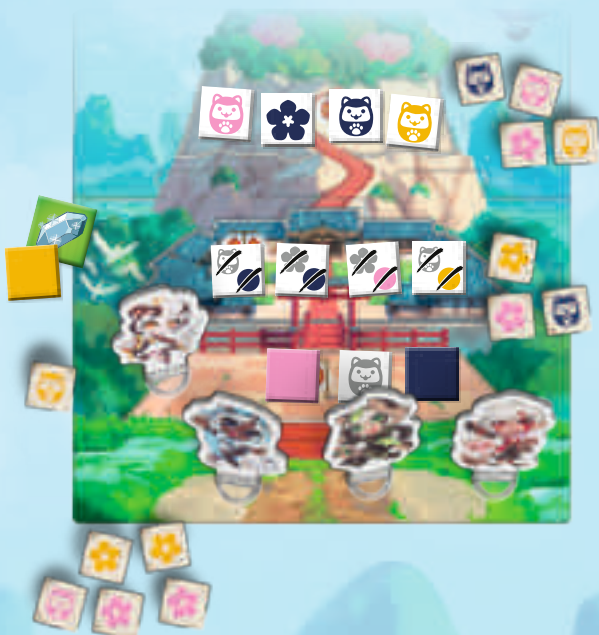
Addig dobj a kockával, amíg valamelyikőtök el nem végez egy feladatot, és azt kiáltja, hogy „Állj!”. Ekkor mindenki azonnal abbahagyja a kockadobást, mivel ez a kockadobás most véget ért. Ha egy játékos „Állj!”-ot kiált tévedésből (pl. rossz szinten oldott meg egy feladatot vagy a kockák nem a megfelelő oldalt mutatják), újra el kell kezdenie a dobást az összes kockával előlről, míg a többi játékos folytathatja onnan, ahol éppen megállt a játék.

## PONTOZÁS

Aki előbb befejezi a kockadobást, az nyeri a kört! Tiéd a feladatlapka a teljesített feladattal és az alatta lévő gyémántlapka. Helyezd el mindkettőt képpel lefelé magad előtt. Most lépj feljebb egy szinttel: lépj fel a játékgúráddal a következő szintre és vedd el az egyik kockát, amelyik az új szint mellett van. A következő körben egy új feladatot kell teljesítened, de már plusz egy további kockával!

A többi játékosoknak meg kell próbálniuk először befejezni a jelenlegi szintjüket! Minden játékos újradoz az összes kockával. Az addigi eredményeket nem lehet megtartani.

*Ha egyszerre két játékos kiáltja azt, hogy "Állj!", úgy, hogy mindketten teljesítették a különböző feladatokat, akkor mindketten eltehetik a feladat illetve gyémántlapkákat. Ha egyszerre két játékos kiáltja azt, hogy "Állj!", úgy, hogy mindketten teljesítették ugyanazt a feladatot, akkor az egyik viszi a teljesített feladat illetve gyémántlapkát, a másik pedig elvesz egy másik feladatot és gyémántlapkát, ami ugyanazon a szinten van.*



## A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha egy játékos teljesítette az adott feladatát és felért a hegy tetejére. A játékosok megfordítják a gyémántlapkáikat és összeadják az értéküket. A játékos, aki a legértékesebb gyémántokat birtokolja (akinek a legtöbb pontja van) nyeri a játékot! Döntetlen esetén, az a játékos nyer, akinek a figurája a játék végén magasabb szinten áll. Ha még így is döntetlen lenne, akkor a döntetlenben résztvevő összes játékos nyer!

## PROFI JÁTÉKVARIÁCIÓ

Ha már pár alkalommal sikerült felérnetek a varázslatos hegy tetejére, akkor itt az idő, hogy nehezebb kihívásokkal próbálkozzatok! Használjátok úgy a játéktáblát, hogy 4 játékos tudjon vele játszani(még akkor is, ha csak ketten vagy hárman vagytok), és cseréljétek le a normál feladatlapkákat a profi lapkákra( arany lámpások). A játékszabály innen nem változik.

## A FELADATOK MAGYARÁZATA



Az összes kockának ugyanazt a szimbólumot kell mutatnia (szín nem számít)



Az összes kockának ugyanazt a színt kell mutatnia (szimbólum nem számít)



Az összes kockának ugyanazt a szimbólumot kell mutatnia, ugyanabban a színben.



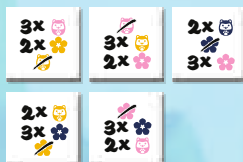
A kockán nem szerepelhet az áthúzott szimbólum és szín



Minden kockának pontosan a megfelelő számú egyezést kell mutatnia az egyező szimbólumokból és színekből.



Az összes kockán minden színben egyszer szerepelnie kell az összes szimbólumnak



Minden kockának pontosan a megfelelő számú egyezést kell mutatnia az egyező szimbólumokból és színekből (tehát például a kocka nem mutathat négyet a rózsaszín szerencsebűbájból például az első feladatlapkán). A többi kocka sem mutathatja az áthúzott színt.





# サクラ・ヒーローズ SAKURA HEROES

Всяка година жителите на кралството се събират в подножието на вълшебната планина, за традиционните празненства, да отбележат началото на пролетта. Празненствата включват състезание до върха на планината. Като млади авантюристи вие искате да докажете своите умения.

Кой ще спечели предизвикателството? Посрещнете предизвикателствата, ще стават все по-трудни по пътя към върха. Събирайте цветя и талисмани, които държат магията на планината заедно с блестящите диаманти, за да спечелите!

## Цел на играта

Събирайте цветя и талисмани на късмета, за да спечелите предизвикателствата на вълшебната планина. Хвърлете правилният символ, за да преминете към следващо ниво. Съберете най-ценните диаманти по пътя си към върха на вълшебната планина, за да бъдете обявен за героичен победител.

## Съдържание

- 1 32 зара
- 2 1 двустранна дъска за игра (от 2 части)
- 3 4 игрални фигурки с 4 стойки
- 4 13 диамантени плочки
- 5 30 плочки със задачи (17 нормални и 13 за напреднали)



## Подготовка за играта

- Всеки играч трябва да вземе 5 зара и да си избере игрална фигурка.
- Поставете 2-те части на игралната дъска заедно така, че играчите да пасват на дъската. Символите на дъската показват коя страна да използвате:



за 2-ма  
играчи



за 3-ма  
играчи



за 4-ма  
играчи

- Поставете фигурите си за игра в стартовата зона, в подножието на планината.
- Обърнете всичките 13 диамантени плочки с цифрите надолу и ги смесете. Поставете 1 диамантена плочка с лицето надолу на всяко ниво на предизвикателство за всеки играч и 1 диамантена плочка на върха на вълшебната планина.
- За първите си няколко игри премахнете плочките за напреднали играчи (златни фенери) и ги върнете в кутията. Сортирайте нормалните плочки със задачи (червени фенери) според тяхното ниво на предизвикателство и ги разбъркайте отделно. Задачите стават все по-трудни, колкото по-високо се изкачвате на магическата планина.



Лесни задачи



Средни задачи

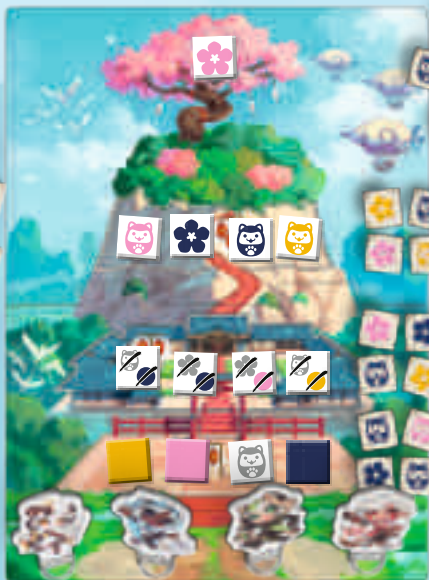


Трудни задачи

Сега поставете плочка със задача, отговаряща на нивото на всяка диамантена плочка с лице нагоре. Нивото на предизвикателство се показва на игралната дъска.

- Поставете допълнителен зар към всяко ниво на предизвикателство за всеки играч.

Няма да имате нужда от други диамантени плочки, плочки със задачи или зарове за тази игра, така че може да ги върнете в кутията.



Инструкции за игра  
с 4-ма играчи

## Игра

Играете няколко рунда докато стигнете до върха на вълшебната планина. Всеки рунд включва хвърляне на заровете и след това се определя резултата.

## Хвърляне на зар

Всички казват: „На място, готови, дай!“ заедно и започват да хвърлят заровете си по едно и същото време.

Целта е да бъдете първият играч, изпълнил една от задачите на следващото ниво на вълшебната планина.

В началото всички ще сте в подножието на планината и трябва да завършите една от задачите от ниво 1. За да направите това, всички символи на вашия зар трябва да съвпадат с един от плочките със задачи на ниво 1.

## Правила за хвърляне на зара

- Всички играят едновременно и хвърлят заровете възможно най-бързо.
- Можете да използвате и двете си ръце, за да хвърлите зара.
- Можете да изберете всяка задача от следващото ниво и да промените избора си по всяко време, докато хвърляте заровете.
- След всяко хвърляне можете да запазите колкото желаете резултати от зарове и/или хвърлете отново с толкова зарове, колкото желаете.



*Пример: При първото ви хвърляне ви се пада три пъти талисман за късмет. Решавате да опитате да завършите плочката със задачата с талисман за късмет. За това всичките ви зарове трябва да показват символа талисман (цветът няма значение). Нека заровете да показват правилния символ и продължете да хвърляте останалите зарове.*

- За всеки играч важат само задачите от следващото ниво. Пример: Когато вашата фигура стои в подножието на планината, трябва да завършите задача от ниво 1. Ако фигурата ви за игра е на ниво 1, трябва да завършите една от задачите от ниво 2.
- Ако играчите са на различни нива, ще трябва да изпълнявате различни задачи. Ако няколко играча са на едно и също ниво, можете да опитате да изпълните една и съща задача по едно и също време.”

Хвърляйте заровете, докато един от вас не изпълни задача и извика „Стоп!“. Трябва незабавно да спрете да хвърляте заровете, тъй като този кръг от хвърляне на заровете приключи. Ако играчът извика „Спри!“ по погрешка (напр. те са решили задача на грешно ниво или тяхното заровете не показват правилните страни), те трябва да започнат да хвърлят отново с всички зарове, докато останалите играчи могат да продължат с резултата си досега.



## Точкуване

“Който приключи с хвърлянето на зара, печели рунда! Вземете плочката със задачата, която току-що завършихте и диамантената плочка под него. Поставете и двете с лицето надолу пред себе си. Сега се придвижвате с ниво нагоре: преместете фигурата си за игра на следващото ниво и вземете един от зарове, разположени до новото ниво. В следващия кръг трябва да изпълните нова задача с допълнителен зар!”

“Останалите играчи ще трябва да опитат отново в следващия кръг, за да завършат сегашното им ниво! Всички играчи хвърлят отново с всички зарове. Резултатът без зарове може да се запази.”

*Ако двама играчи извикат „Стоп!“ по едно и също време и са завършили различни задачи, всеки от тях може да поеме съответстващата плочка със задача с диамант. Ако двама играчи извикат „Стоп!“ по едно и същото време и са завършили същата задача, един играч поема плочка със задача, която току-що са изпълнили (с диамантената плочка отдолу), а другият играч взема друга плочка със задачи и диамантена плочка от същото ниво.*



## Край на играта

Играта приключва веднага щом играч изпълни последната задача и достигне върха на планината. Сега обърнете диамантените плочки, които сте събрали и съберете техните стойности. Играчът с най-ценните диаманти (най-високият резултат) печели играта! В случай на равенство - играча, чиято игрална фигура е на по-високо ниво, печели. Ако все още има равенство, печелят всички играчи, участващи в равенството.

## Вариант за напреднали

След като изкачите вълшебната планина няколко пъти, можете да опитате по-трудни задачи! Използвайте фигурите на дъската за игра за 4 играчи (дори когато играете с 2 или 3 играчи) и поставете плочките за напреднали (златни фенери) вместо нормални плочки със задачи. В противен случай важат същите правила на игра.

## Обяснение на задачите



Всички зарове трябва да показват един и същ символ (цветът няма значение).



Всички зарове трябва да показват един и същи цвят (символът няма значение).



Всички зарове трябва да показват един и същ символ в един и същи цвят.



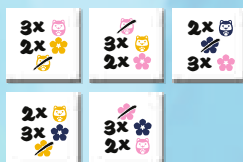
Всички зарове не трябва да показват зачеркнат символ и цвят.



Всички зарове трябва да показват точния брой показани символи в точно показания цвят.



Всички зарове трябва да показват всички символи във всеки цвят веднъж.



Всички зарове трябва да показват точно правилния брой съвпадащи символи в съответстващия цвят (така че зарът не трябва да показва четири розови талисмани за късмет на първата плочка със задачи, например). Останалите зарове също не трябва да показват зачеркнатия цвят.

Дизайн на играта:  
Maja, Emma & Michael Kallauch  
Разработка на играта: Stephanie Korupp  
Графичен дизайн: Tyler Hill  
Илюстрации: Sou Ortiz & Roberto Gatto





Ravensburger®  
Game No. 22 469 2

Game Design:  
Maja, Emma & Michael Kallauch  
Game Development: Stephanie Korupp  
Graphic Design: Tyler Hill  
Illustration: Sou Ortiz & Roberto Gatto

© 2023

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 24 60  
D-88194 Ravensburg  
[ravensburger.com](http://ravensburger.com)

240781-A

**Ravensburger**