

Zoubková víla



Počet hráčů: 2-4
Věk: od 12 let
Herní doba: 30-45 minut

Ve hře Zoubková víla hraje jeden proti všem. Jeden z hráčů na sebe vezme roli zkažené víly, která dětem kazí zuby. Ostatní hráči se stanou dětmi, které zubními kartáčky kazy zase léčí a odstraňují. Hra končí, když zoubková víla získá požadovaný počet zubů nebo po uplynutí stanoveného počtu kol.

Obsah balení

- 1 plán zoubkové víly
- 4 plány úst s 32 zuby
- 320 zubů
 - 128 bílých
 - 128 žlutých
 - 64 černých
- 16 šestistěnných kostek
- pravidla

Byla jednou zoubková víla, ale ne taková, jakou ji známe. Tato zoubková víla byla zkažená, zlá a sobecká. Namísto toho, aby pomáhala dětem s výměnou vypadlých zubů za dárek, byla posedlá sbíráním co nejvíce zubů, aby si je mohla uchovat jako své vlastnictví.

Jedné noci se rozhodla, že ukradne zuby všech dětí v okolí. Vstoupila do ložnic a každému dala do úst několik malých nenápadných kazů. Děti se ráno probudily a o kazech v puse nevěděly. Naštěstí byly poctivé a zuby si pravidelně čistily. S tím zoubková víla nepočítala. Po několika dnech už nebylo po kazech ani památky.



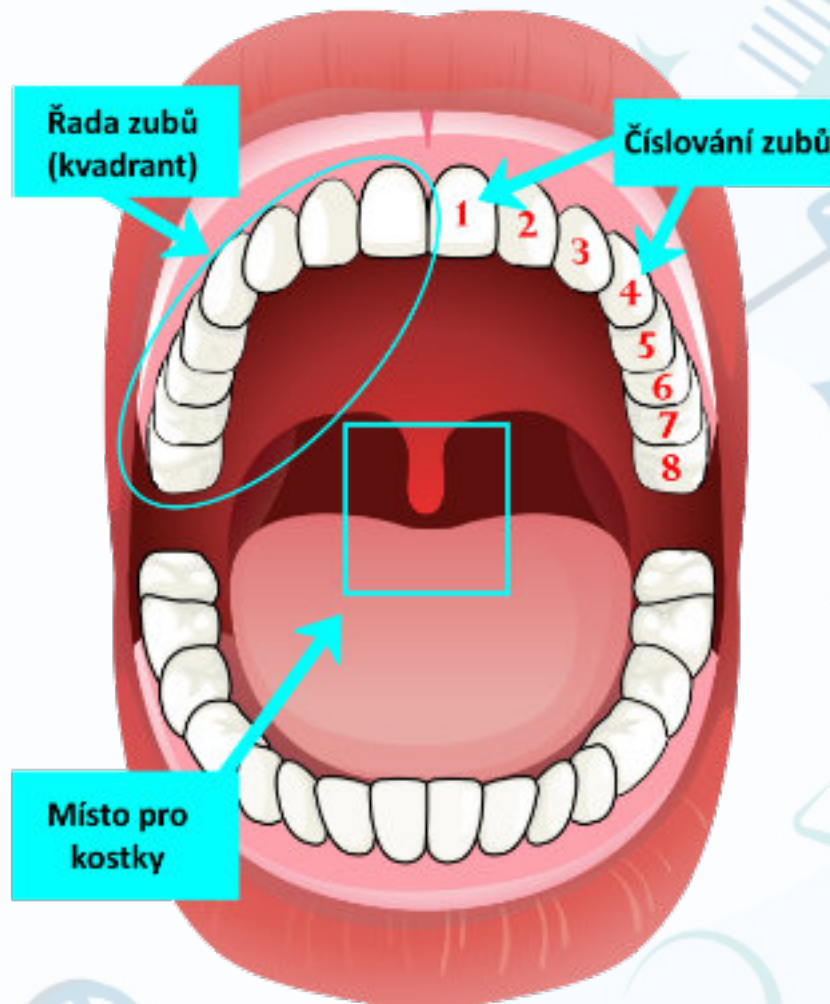
Příprava hry

Hráči si nejdříve rozdělí role. Vyberou toho, kdo se stane zlým. Ten bude hrát jako **zoubková víla** proti všem ostatním, kteří na sebe vezmou role dětí. Zoubková víla dostane všechny žetony zažloutlých a černých zubů a položí je tak, aby na ně všichni dosáhli. Před sebe položí osmistěnnou kostku a také desku s obrázkem víly, na kterou bude umísťovat ukořistěné bílé zuby.

Ostatní hráči se stanou dětmi. Každý si před sebe položí desku otevřených úst, vybere si barvu a v této barvě dostane figurku představující kartáček a také sadu čtyř kostek.

Před samotným začátkem partie musí hráči připravit do svých úst startovní kazy. Jeden po druhém hodí hráči svojí čtveřicí kostek a nahradí bílý zub na odpovídajících pozicích zubem žlutým. Může si vybrat, kterou kostku přiřadí ke kterému kvadrantu úst. Na začátku partie tak bude každý z hráčů mít čtyři zuby napadené kazem, v každé části pusy jeden. Všechny bílé zuby, které se zkazily, dají hráči zoubkové víle.

Hráči si mohou zvolit startovní pozici svého kartáčku na libovolném zubu v puse.



Příklad připravené hry:

Na začátku si Petra, Stella a Tomáš vyberou role dětí. Radek se stane Zoubkovou vílou. Radek před sebe položí plán zoubkové víly (1) a poblíž připraví hromádky žlutých a černých zubů (2).

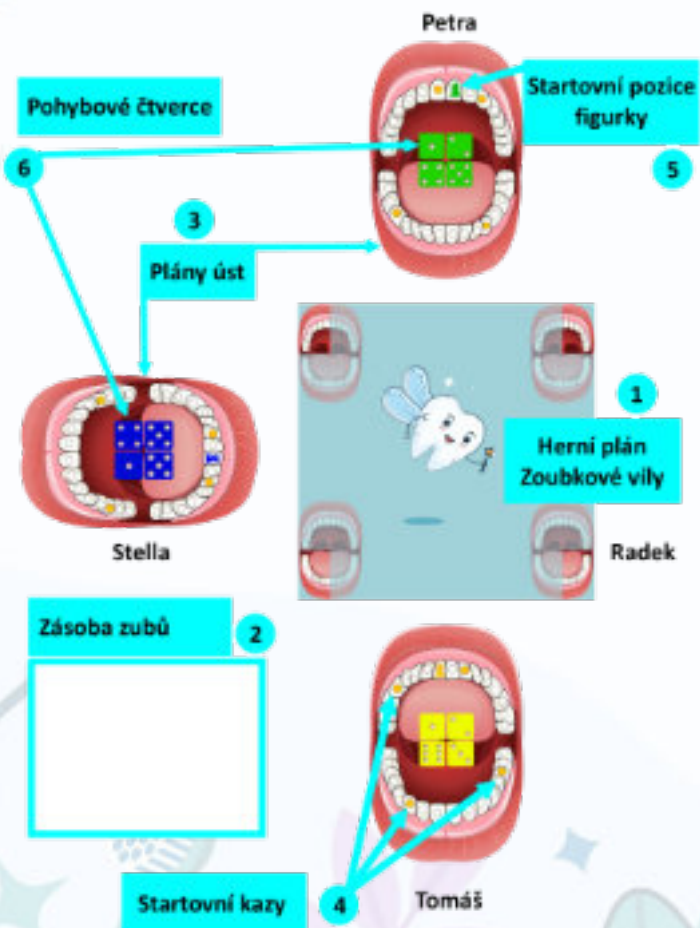
Děti před sebe položí každý svůj herní plán otevřených úst (3). Vyberou si barvu a vezmou si kostky a figurku v této barvě.

Hráči v roli dětí hodí svojí sadou kostek na startovní kazy (4). Tomášovi padnou postupně čísla 5, 2, 3 a 6. Může si vybrat, kterou kostku použije pro kterou část úst. Na zvolené zuby (na obrázku žlutě) rozmístí kazy a bílé zuby předají Radkovi. Na ostatní zuby rozmístí hráči zdravé bílé zuby.

Hráči si poté zvolí co nejvýhodnější startovní pozici pro svoji figurku (5) a postaví ji na toto místo.

V rámci partie budou ze svých kostek vytvářet pohybové čtverce (6), jako jsou znázorněny na obrázku.

Stella házela jednou kostkou po druhé a postupně hodila 4, 5, 1 a 5. Z kostek sestavila pohybový čtverec. V rámci svého tahu se bude moci posunout o 1, 4 nebo 5 polí, pokud zvolí jednu kostku. V případě, že zvolí dvojice, může se pohnout kartáčkem o 5, 6, 9 nebo 10 polí v rámci jedné akce.



Příprava kola: Hráči v roli dětí

Všichni hráči v roli dětí tuto fázi provádí současně. Hráč v roli zoubkové víly dění pouze sleduje. Každý hráč vezme všechny čtyři své šestistěnné kostky. Postupně jednou po druhé hází a vytváří z nich **pohybový čtverec**. Po hodu kostkou nesmí hráč již její hodnotu měnit a položí ji do středu svého plánu, na obrázek úst na svém herním plánu. Kostku musí přiložit dříve, než hodí s další. Kostky k sobě může přikládat libovolně, ale po položení již nesmí jejich umístění měnit a kostky vždy musí nakonec vytvořit čtverec o rozměrech 2x2 kostky.

Tip: hráči by se měli snažit takticky kostky kombinovat, aby vytvořili vhodnou dvojici, které jim umožní takticky provádět pohyb v ústech. Někdy je třeba popojít jen kousek na některý sousední zub, tam jej vyléčit a teprve poté přejít větší vzdálenost. Jindy zase je výhodné se na začátku pohnout jedním směrem a poté se kartáčkem vydat směrem druhým.

Teprve, když všichni hráči v roli dětí mají vytvořený svůj **pohybový čtverec**, mohou pokročit k samotnému kolu.

Průběh kola

1A) Fáze dětí - z pohledu hráčů v roli dětí

V tuto chvíli by každý z hráčů měl mít připravenou svoji sestavu čtyř kostek uspořádaných do **pohybového čtverce**.

Od tohoto momentu se hráči postupně střídají na tahu. Začínajícího hráče si mohou v každém kole sami zvolit a nemusí se střídát v pevně daném pořadí.

V každém tahu má hráč k dispozici čtyři akční body, které může rozdělit libovolně mezi dostupné akce. Akce provádět v libovolném pořadí a jednu akci může provádět vícekrát za kolo. Každý hráč musí vyčerpat své čtyři akční body nebo pasovat, aby mohl pokračovat další hráč.

Na výběr má hráč tyto akce:

- pohyb kartáčkem
- čištění zuby
- využití kostky od jiného hráče
- opatrné čištění
- pasovat

Cíl tahu hráče

Hráči v roli dětí **pohybují** kartáčkem po zubech na svém plánu, přesouvají figurku ze zuby na zub a snaží se **vyčistit** co nejvíc zubů, které jsou zkažené (žluté nebo černé).



Detailní popis akcí

1) Pohyb kartáčkem (cena: 1 bod)

Hráč utratí **jeden akční bod**, aby mohl použít libovolnou kostku nebo dvojici sousedních kostek ze svého pohybového čtverce k pohybu kartáčku po zubech. Pokud kostka už nesousedí s žádnou jinou (je poslední ze čtveřice), může hráč použít k pohybu i samostatnou kostku. V tahu se může stát, že hráči zbudou nějaké nevyužité kostky (které mohou využít ostatní hráči pokud zvolí ve svém tahu akci Využít kostku od jiného hráče).

Hráč sečte body na použitých (jedné nebo dvou) kostkách (= body pohybu, dále BP) a posune svoji figurku o tento počet zubů libovolným směrem. Při přechodu mezi řadami zubů (zleva doprava nebo zprava doleva) jednoduše pokračuje dál v pohybu. Tyto skupiny zubů se jmenují **kvadranty**.

Zub, ze kterého kartáček startuje svůj pohyb **nevyčistí!** Pokud jej chce hráč vyčistit, musí na něm před pohybem využít **akci 2: Čištění zuby**.

Pro účely pohybu se chováme k zubům, jako by tvořily uzavřený kruh.

Každý zub, přes který hráč přejde, kartáčkem okamžitě vyčistí.

Při čištění pohybem kartáčku mohou nastat následující situace:



Kartáček přešel přes zub,

- který má bílou barvu: Hráč nemusí dělat nic. Tento zub není třeba čistit, ale přejetí kartáčkem mu nijak neublíží.

- který má žlutou barvu: Hráč okamžitě vymění žlutý zub za bílý, který získá od zoubkové víly.

- který má černou barvu: Hráč okamžitě vymění černý zub za žlutý z banku. Černý vrátí do společné zásoby.

- který tam chybí: Hráč nemusí dělat nic.

Místa s vypadenými zuby se i nadále počítají jako pole, které je třeba figurkou překročit.

Hráč může svůj pohyb kdykoliv ukončit a nemusí využít všechny body pohybu.

*Tip: někdy se vyplatí ukončit pohyb dříve a skončit na zkaženém zubu. Pak může hráč přejít k akci **Čištění zuby** (viz. dále) a kompletně uzdravit zub, který byl před jeho tahem černý.*

Na závěr této akce předá použité kostky (jednu nebo dvě) hráči v roli **Zoubkové víly**. Při předání nesmí hráči měnit hodnoty kostek!

2) Čištění zuby (cena: 1 bod)

Hráč utratí **jeden akční bod**, aby mohl využít akci **čištění zubů**. Provedením akce

může hráč vyléčit zub, na kterém kartáčkem zastavil, protože v tu chvíli se věnuje a čistí intenzivně právě a jen tento zub:

- z **černého** zkaženého zuby lze udělat akci **žlutý**

Tip: tato situace může nastat pouze na začátku tahu, protože pokud na něm hráč zastaví, pohybem kartáčku a zastavením na zubu jej z černé barvy uzdraví na žlutý)

- ze **žlutého** nemocného zuby lze udělat akci **bílý** (zdravý)

Tip: to je nejdůležitější, pokud se zoubkové víle snažíte zabránit ve splnění vítězné podmínky 1 (nasbíraných bílých zubů)

Hráč na pozici figurky nahradí žeton zuby odpovídající barvou.

3) Využít kostku od jiného hráče (zdarma)

Pokud je hráč začínajícím hráčem v kole, nemůže tuto akci využít, protože ještě není k dispozici žádná nevyužitá kostka od hráčů, kteří by byli na tahu před ním.

Akce nestojí žádné body, hráč ji tedy může provést kdykoliv - na začátku, v průběhu nebo na konci svého tahu a to bez ohledu na počet bodů, které mu zbývají.

Hráč si může využitím této akce od kteréhokoliv spoluhráče, který už odehrál tah, vzít jednu nevyužitou kostku a použít ji jako součást svého čtverce pohybu.

Hráč si nikdy nesmí vzít kostku od hráče, který ještě v tomto kole nehrál!

Tuto kostku může spárovat se svojí nevyužitou kostkou, pokud mu ještě nějaká zbývá nebo ji může použít k pohybu samostatně. Poté ji odevzdá **zoubkové víle**, jako by byla jeho.

Na konci tahu se kostka vrátí původnímu majiteli.

Tip: někdy je výhodnější vzdát se své kostky ve prospěch jiného spoluhráče, který má ústa v daleko horším stavu. Čím více zkažených zubů je ve hře, tím je totiž zoubková víla blíže k vítězství!

4) Opatrné čištění

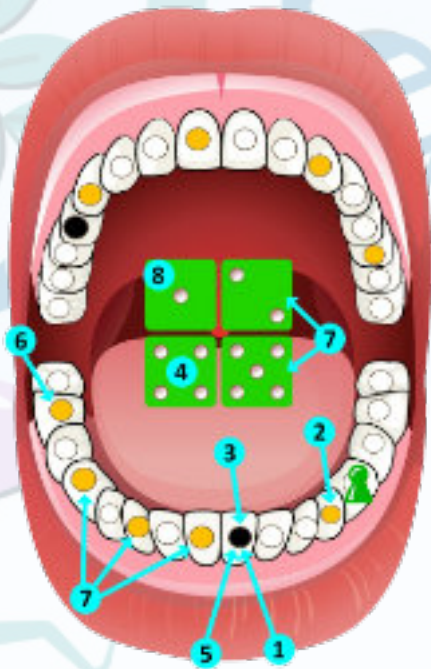
Hráč může jakoukoliv svoji kostku využít jako pohyb pouze na sousední zub. Ten při pohybu vyléčí. Při provedení této akce hráč nemusí předávat kostku **zoubkové víle!**

5) Pasování

Hráč může ve svém tahu pasovat a nevyužít všechny akční body. Taková situace obvykle nastává v případě, že využije ve svém tahu obě dvojice svých kostek k pohybu a nezastaví na černém zkaženém zubu.

Pasováním všechny zbývající nevyužité akční body propadají.

Tip: Pokud u vás pasování v kole hrozí, je dobré zvážit ponechání nějakých kostek jinému hráči (viz. Akce 3)



Příklad tahu:

Petra si v rámci přípravy tahu postupně nazáhela na kostkách hodnoty 4, 1, 2 a 5. Zkombinovala je do čtverce tak, aby maximalizovala jeden pohyb (5+2). Figurkou stojí na pětce vpravo dole. Kousek od ní je černý zub. Rozhodne se využít kostku s hodnotou 4 a přesune se na černý zub (1). Pohybem kartáčku vyléčila zcela čtyřku (2), žlutý kámen nahradí bílým, který dostane od hráče v roli zoubkové víly. Kartáčkem zastavila na jedničce, čímž ji vyléčila z černé na žlutou (3). Nyní musí svoji použitou kostku s hodnotou 4 předat zoubkové víle. Radek její hodnotu nemění a umístí ji ihned do jednoho rohu svého plánu. Petra se rozhodla nyní spárovat kostky s hodnotami 5 a 2 a přesune se kartáčkem na sedmičku vlevo dole (6). Po cestě kartáček vyléčí další tři zuby (7) a také zub, na kterém zastavil (6). Zatím využila pouze tři své akce a mohla by nyní použít poslední kostku (8) s hodnotou 1 k pohybu na osmičku. Místo toho se rozhodne si ji ponechat, protože po ní hraje ještě Tomáš i Stella a může se jim hodit.

1B) Fáze dětí - z pohledu hráče v roli zoubkové víly

Hráč v roli **zoubkové víly** postupně v rámci kola dostává použité kostky od ostatních hráčů (dětí). Na získaných kostkách **nesmí** měnit jejich hodnoty a musí je před sebe položit tak, jak je obdržel od hráče, který je v danou chvíli na tahu.

Hráč má před sebou položený plán s obrázkem **zoubkové víly**. V rozích plánu se nachází ústa, která odpovídají konkrétnímu (zvýrazněnému) **kvadrantu** zubů, tedy **řadě** osmi zubů v puse. Právě na tyto pozice bude hráč získané kostky umísťovat. Tím rozhodne, ve které části úst se objeví kaz.

Ve chvíli, kdy dostane hráč novou kostku (nebo dvě), musí se ihned rozhodnout, do kterého rohu ji (je) umístí. Každou kostku může umístit jinam, ale při příkládání musí z kostek postupně vytvářet v každém rohu čtverec o rozměrech 2x2 kostky (podobně jako hráči v roli dětí na začátku kola).

Tip: Hráč v roli zoubkové víly se tak snaží vytvořit vhodné číselné kombinace, protože jakékoliv součty nad 8 jsou pro něj nepoužitelné - neodpovídají žádnému zubu v ústech. Snaží se také sledovat hru a v kvadrantech si připravit takové hodnoty, které hráčům napáchají na zubech největší škody.

2) Fáze zoubkové víly

Jakmile odehrají svůj tah všichni hráči v roli dětí, je řada na **zoubkové víle**, aby rozšířila kazy v jejich ústech. V tuto chvíli už má všechny získané kostky od protihráčů rozdělené do **kvadrantů** a nyní je na čase je použít.

2A) Určení zubu, který se zkazí

Hráč v roli **zoubkové víly** postupně prochází všechny **kvadranty** a vybírá, který zub všem soupeřům v této části úst zkazí.

Omezení platná při výběru kostek:

- lze zvolit jednu nebo dvě kostky
- v případě volby dvojice kostek lze vybrat pouze takové kostky, jejichž součet je osm nebo nižší
- z každého kvadrantu lze určit pouze jeden zub

Tip: hráč v roli zoubkové víly by při výběru pozice pro kostku měl brát v úvahu rozložení kazů v ústech všech hráčů, aby měl co největší šanci zhoršit některý z kazů na černý, který se už mnohem hůře čistí

Pozice kostky (příp. dvojice kostek) na plánu **zoubkové víly** určuje, kterého **kvadrantu** zubů se bude šíření kazu týkat.

Hodnota kostky (příp. součet dvojice kostek) pak určuje, který **zub** z osmi možných se zkazí. Zuby počítáme vždy od řezáku (1) uprostřed směrem ven k takzvanému zubu moudrosti (8).

Hráč svoji volbu oznámí slově protivníkům stejně, jako zubař označuje zuby, např. „Trojka vlevo dole“ nebo „Šestka vpravo nahoře“.

2B) Zkažení zubu

Jakmile hráč v roli **zoubkové víly** oznámí zub, ihned **odloží** všechny kostky z tohoto rohu vedle svého herního plánu, aby bylo jasné, že tento kvadrant byl již v tomto kole zkažen a kostky již nelze použít.

Protivníci nyní všichni najdou zub nacházející se na odpovídající pozici.

Při hledání zubu mohou nastat čtyři situace:

a) jedná se o zdravý (bílý) zub

Zvolený hráč odevzdá svůj bílý zub zoubkové víle a nahradí jej zubem žlutým. Tím proces kazení zubů končí.

b) jedná se o žlutý (nemocný) zub = kaz se šíří

Zvolený hráč vrátí žlutý zub do zásoby a nahradí jej černým. Tím proces kazení zubů končí.



c) jedná se o černý (zkažený) zub = zub vypadává

Zvolený hráč předá černý zub hráči v roli zoubkové víly. Nedostane žádný jiný zub jako náhradu. Zub vypadl a na jeho pozici zůstává volné místo.

d) jedná se o díru po vypadeném zubu = kaz se šíří

Zvolený hráč zkazí oba sousední zuby. Při tom musí brát v úvahu jejich aktuální barvu, takže bílý nahradí šedým (a bílý odevzdá víle), zatímco žlutý nahradí černým (a žlutý vrátí do zásoby). V případě, že se jedná o krajní zub (1 nebo 8), jako sousední se pro účely šíření počítá i zub z dalšího kvadrantu.

2C) Pokračování fáze zoubkové víly

Zoubková víla svoji fázi zopakuje celkem čtyřikrát, za každý kvadrant znovu zvolí kostku (nebo dvě). V rámci svojí fáze tedy zkazí celkem čtyři zuby, které s pomocí kostky nebo dvojice kostek zvolí.

Tip: Hráči v roli dětí mohou ovlivnit počtem použitých kostek a jejich hodnotami, jaké možnosti bude mít víla k dispozici. Čím méně kostek jí předají, tím méně variant pro každý kvadrant dokáže vytvořit a bude tak moci škodit s menší účinností.

Příklad tahu zoubkové víly (viz. obrázek na protější straně):

Radek dostal od svých tří protivníků dohromady 11 kostek. Stella zůstala jedna nevyužitá kostka s hodnotou jedna, protože využila čtyři akce a už nemohla tuto kostku použít. Protože hrála v tahu jako poslední, nemohl ji využít ani nikdo z jejich spoluhráčů.

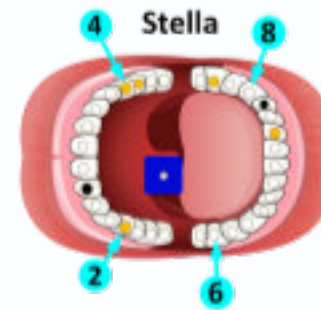
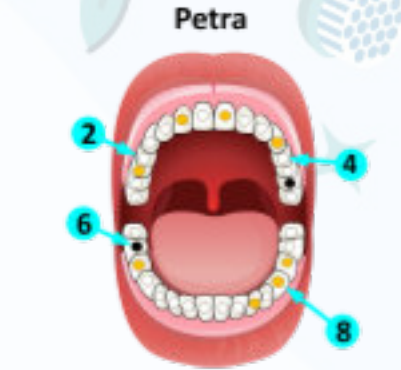
Radek postupně vyhodnocuje kvadranty a začne rohem vlevo nahoře (1). Připravil si zde dvě kostky s hodnotami 5 a 1. Může tedy v levé horní části úst dětí nakazit zuby s pořadovými čísly 1, 5 nebo 6 (5+1). Vybere pětku. Petra sice zde nemá žádný kaz (2), ale Stella i Tomáš na této pozici už mají žlutý zub (2). Všichni hráči v roli dětí si ihned musí zaměnit své zuby za ty v horším stavu. Petra si vezme žlutý a bílý předá Radkovi. Stella a Tomáš nahradí svůj žlutý zub za černý. Obě kostky odloží Radek stranou z plánu.

V pravém horním rohu (3) má Radek k dispozici více kostek a tedy i možností. Ale kostky mají nízké součty. Přesto díky dobře zvoleným kostkám vybírá ze zubů 1, 2, 3 (1-2), 4 a 5. Bohužel děti v tomto kvadrantu nemají příliš zkažené zuby, a když ano, tak na rozdílných pozicích. Po delším váhání zvolí Radek možnost zkombinovat 1 a 4. Stella má žlutý zub (4) a musí jej nahradit černým. Tomáš i Petra pětku vpravo nahoře zkaženou nemají, takže pouze nahradí bílý za žlutý a bílé předají Radkovi, který si je položí na obrázek zoubkové víly do středu svého plánu. Všechny tři kostky odloží Radek stranou z plánu.

Levý dolní roh (5) je jediné místo, kde se Radkovi podařilo vytvořit kompletní pohybový čtverec a má zde tedy nejvíce možností. To je dobře, protože díky kombinaci čísel 2 a 5 může zkazit sedmičku. U Petry je tento zub už černý, takže Petře vypadává. Černý zub odevzdá Radkovi a na jeho místě zůstane volno. Stella ani Tomáš sedmičku zkaženou nemají, takže nahradí bílý zub za žlutý. Všechny čtyři kostky odloží Radek stranou z plánu.

Do pravého dolního rohu (7) Radek vyložil kostky s hodnotami 5 a 6. Sečíst je nemůže, protože výsledkem je číslo 11 a takové číslo neodpovídá žádnému zubu. Ze dvou možností zvolí 5. Tím se trefí hned do dvou žlutých zubů, takže Petra i Tomáš musí nemocný zub nahradit za zkažený černý. Pouze Stella pětku vpravo dole nemocnou nemá, takže pouze vymění bílý za žlutý a bílý předá Radkovi. Obě kostky odloží Radek stranou z plánu.

Radekův tah je tímto u konce.



Konec kola

Všechny kostky se vrátí zpět k jejich původním majitelům (podle barvy). Hodnoty z nevyužitých kostek propadají a nelze si ji ponechat do příštího kola. Nevyužitě body pohybu ani akční body nelze převádět do dalšího kola.

Začíná nové kolo. Hráči v roli dětí jej začnou opět přípravou svých **pohybových čtverců** z kostek. Poté následuje znovu pohyb po zubech a další fáze **zoubkové víly**.

Konec hry

Hra může skončit třemi způsoby:

- víla nastřádá dvanáct bílých zubů za každého hráče v roli dítěte (12/24/36)
- víla nastřádá čtyři černé vypadené zuby za každého hráče v roli dítěte (4/8/12)
- je odehráno desáté kolo (uběhlo deset nocí)

Pokud se kdykoliv v průběhu partie podaří víle splnit jednu z výše uvedených podmínek (nastřádá dostatek zubů, bílých nebo černých), pak **okamžitě vítězí a hra končí předčasně prohrou dětí a vítězstvím zoubkové víly**.

Pokud se kdykoliv v průběhu partie podaří některému z hráčů uzdravit celá ústa na svém plánu, nezůstane mu tam **žádný kaz**, ale **ani vypadený zub**, zoubková víla už na něj nemůže. Může ale i nadále házet kostkami a jednu z nich v každém kole poskytnout spoluhráčům jako podporu. **POZOR!** Hráč, kterému vypadne zub, už **nemůže** takto zvítězit.

Pokud partie neskončí předčasně, **končí** po odehrání **desátého kola**. **Hráči vyhráli a zoubková víla je poražena!** Přesto je třeba určit, jak si jednotliví hráči vedli. Hráči v roli dětí si posčítají, kolik mají bílých, žlutých, černých a vypadených zubů. Za každý žlutý zub si zapíšíou jeden trestný bod, za každý černý si zapíšíou dva trestné body a za každý vypadený zub si zapíšíou tři trestné body. Svůj součet najdou ve výsledkové tabulce na poslední straně pravidel a přečtou si doprovodný text.

Změna obtížnosti

Pro zvýšení obtížnosti lze na začátku nahradit zuby žluté nemocné za zkažené (černé). Tím má zoubková víla daleko zajímavější výchozí pozici a hned od prvního kola má šanci ukořistit nějaký vypadený zub.

Pro další změnu obtížnosti lze také snížit nebo navýšit počet zubů, které má zoubková víla nastřádat.

Fakta o zubech

Ve hře se vědomě dopouštíme jedné zásadní nepřesnosti. Ačkoliv je to hra o dětech a jejich zubech, přesto používáme herní plán s dospělými zuby, aby byla hra zajímavější.

Proto je na čase na pár faktů o zubech:

Už od narození má dítě v čelistech uloženy všechny zuby. První na řadu přichází mléčné zuby, které se začínají prořezávat od šestého měsíce a růst zubů trvá cca 2 roky. Poté je mléčný dětský chrup kompletní a přesto čistá pouze 20 zubů.

Mezi pátým a dvanáctým rokem poté mléčné zuby vypadávají a nahrazují je trvalé zuby, které své předchůdce vytlačí. Vznikne tak chrup, který čítá 28 až 32 zubů. Rozdíl je v posledních stoličkách na pozici osm, které nevyrostou každému dospělému.

Ačkoliv má každý člověk pouze ca třicet zubů, každý chrup je jedinečný, stejně jako otisk prstu.

Ve středu úst dospělý chrup zdobí řezáky. Vedle nich čekají na svoji trhací funkci špičáky. Za nimi plní svoji obojetnou funkci třenové zuby, které jsou svojí funkcí někde mezi svými sousedy, umí tedy trhat, ale stejně tak mělnit. To je ale v hlavním popisu práce především u stoliček, které jsou v zadní části chrupu.



Vyhodnocení hry pro vítěze

Pokud vyhrála víla:

zkazila více než 12/24/36 zubů?

Seděla na stromě a smála se. Viděla, jak se kazy hemží v ústech dětí.

nasbírala více než 3/6/9 vypadených (černých) zubů?

S velkými ovacemi se víla vrátila zpět do zoubkové říše. Tolik zubů se ještě žádné víle nepodařilo přinést.

Jenže když se její kamarádky doslechly, jakým podvodem zuby získala, nikdo se s ní nechtěl bavit. Zoubková víla se najednou vůbec necítila vítězně, ale mizerně.

Pokud vyhrály děti:

Víla ze svého stromu navztekaně zasyčela. Její čas v říši lidí skončil s desátým východem slunce. A děti se pořád nevzdaly a nepřestaly si čistit zuby. Víle se nepodařilo splnit její cíl a bez dostatečného počtu zubů se nemohla vrátit do zoubkové říše.

Naopak děti se smály. Přes jejich úsměv bylo vidět zkažené zuby, místy dokonce díry po vypadených. Ale zatímco jim narostou nové, dospělácké, zuby, víla už nikdy nebude strašit ani trápit jiné děti.

Vydavatel: drevenedeskovky.cz

Autor: Dušan Vít

Tisk grafiky: Janykke

Ilustrace: Freepik

Poděkování: za testování děkujeme týmu DeskoveHry.com