

PIXIES

VIDEONÁVOD V ANGLIČTINĚ



NAUČ SE HRÁT ZA PÁR MINUT

OBSAH

70 karet, 1 pravidla.



Líc

Rub

PŘÍPRAVA HRY

Zamíchejte všechny karty, utvořte balíček a položte jej na stůl lícem dolů. Náhodně vyberte prvního hráče.

CÍL HRY

Vyhrává hráč s největším počtem bodů na konci **třetího kola**. Chyťte skládejte karty do své herní oblasti, abyste získali co nejvíce bodů dle jejich počtu, barvy a na nich zobrazených symbolů.

HERNÍ KOLA

Hra se skládá ze **3 kol**, z nichž každé je rozděleno do **několika tahů**, které pokračují, dokud jeden z hráčů nezaplní svoji herní oblast. Každé kolo probíhá v těchto 3 krocích:

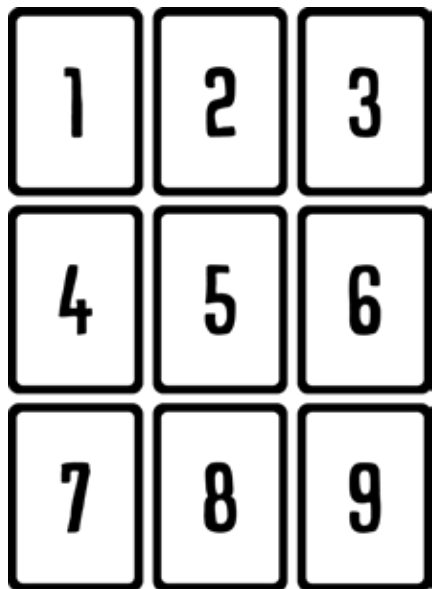
1. První hráč **odhalí** tolik karet z balíčku, kolik je hráčů.

2. V pořadí ve směru hodinových ručiček si každý hráč musí **vzít 1 z těchto karet a umístit ji** do své herní oblasti dle pravidel pro umísťování (viz níže). Poslední hráč nemá jinou možnost než si vzít poslední zbývající kartu.

3. Tah je u konce. **Hráč, který si vybral svou kartu jako poslední, začíná další tah.**

Ve hře 2 hráčů se odhalí 4 karty a hráči se střídají (vyberou si kartu a umístí ji) až do chvíle, než se dobere poslední karta. Jinými slovy, každý hráč hraje dvakrát.

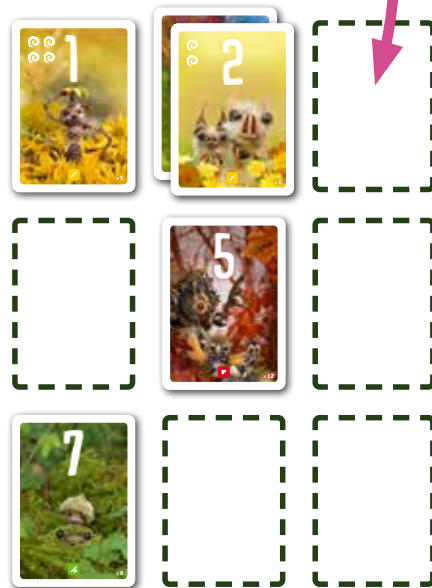
PRAVIDLA PRO UMÍSŤOVÁNÍ KARET



Herní oblast každého hráče se skládá z 9 políček. Pokud je to možné, musíte kartu umístit na políčko, které odpovídá jejímu číslu, ale karty, které již ve hře jsou, mohou ovlivnit, kde a jak kartu musíte zahrát. K dispozici jsou 3 možné případy:



Případ 1. Hráč nemá lícem nahoru kartu s tímto číslem. Musí umístit svou kartu lícem nahoru na místo označené jejím číslem. Pokud je toto místo obsazeno kartou otočenou lícem dolů musí položit svou kartu na ni.



Případ 2. Hráč již má lícem nahoru kartu s tímto číslem. Musí si zvolit, kterou z těchto dvou karet ponechá lícem nahoru; druhou kartu otočí lícem dolů a položí pod ni. Hráč zajistí, aby byla částečně viditelná i pro soupeře.



Důležité: Karta lícem nahoru, která zakrývá kartu lícem dolů, je "potvrzená" a hráč za ni na konci kola získá body.

Případ 3. Hráč už má kartu s tímto číslem a je již potvrzená. Musí umístit svou kartu lícem dolů na libovolné prázdné místo bez ohledu na její číslo.

Poznámka: Tuto kartu nelze umístit pod jinou kartu, aby ji tím **potvrdila**. Lze ji později zakrýt kartou s číslem tohoto místa (viz případ 1), karta lícem nahoru se tak přímo stane **potvrzenou**.



KONEC KOLA

Konec kola nastává na konci tahu (všichni hráči dokončí umístění karet), ve kterém některý z hráčů obsadil všech 9 políček bez ohledu na to, zdali jsou karty otočeny lícem nahoru nebo dolů. Body se pak spočítají a každý hráč si body zapisuje.

Ve hře dvou hráčů může kolo také skončit, i když zbývají ještě 2 karty, které si můžete vzít. Například na tahu si

hráč 1 vezme kartu, položí ji a vyplní poslední prázdné políčko ve své herní oblasti. Žádnou další kartu již hrát nemůže. Hráč 2 však musí umístit další kartu, aby oba hráli stejný počet tahů. Poté, co tento hráč umístí svou kartu, kolo končí, přestože na stole stále ještě zbývají dvě karty.

SČÍTÁNÍ BODŮ

Každý hráč si spočítá počet bodů, které má ve své herní oblasti.

Potvrzené karty

Každá **potvrzená** karta získá tolik bodů, jaké je na ní uvedeno číslo.

Symboly

Za spirálu získáte 1 bod.

Za křížek ztratíte 1 bod.

Speciální karty získávají 1 spirálu za každou vaši kartu uvedenou barvy, která je lícem nahoru.

Poznámka: Počítají se všechny karty lícem nahoru, bez ohledu na to, zda jsou **potvrzené**, nebo ne.

Největší barevná zóna hráče

Barevná zóna se skládá z nejméně 2 karet **stejně barvy, které se dotýkají podél jedné strany**. Úhlopříčně se nepočítají.

Každá taková karta, která je součástí hráčovy největší zóny, přináší:

- 2 body v 1. kole,
- 3 body ve 2. kole,
- 4 body ve 3. kole.

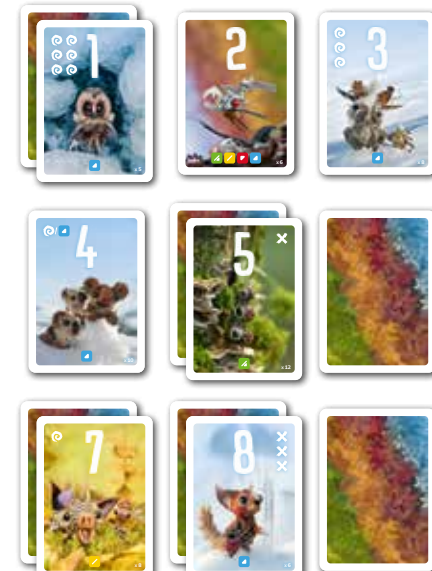
Poznámka: Počítají se všechny karty lícem nahoru bez ohledu na to, zda jsou **potvrzené**, nebo ne.



Vícebarevná karta má všechny barvy **současně**. To znamená, že se počítá za barvu v hráčově barevné zóně, ale také pro **všechny** jeho speciální karty.

Příklad sčítání bodů

Zde je herní oblast hráče na konci kola:



Body za potvrzené karty

1 + 5 + 7 + 8 = 21 bodů

Body za symboly

10 spirál na kartách + 5 spirál za speciální kartu (1 x 5 modrých karet, včetně vícebarevné) - 4 křížky = 11 bodů

Body za největší barevnou zónu

4 spojené modré karty (1, 2, 3 a 4) x 2 body za 1. kolo = 8 bodů

Celkem **40 bodů** za první kolo tohoto hráče!

PŘÍPRAVA NA DALŠÍ KOLO

Všechny karty se zamíchají a vytvoří se nový balíček karet. Hráč, který hrál jako poslední, začíná nové kolo.

KONEC HRY

Na konci třetího kola hráči sečtou své skóre ze všech tří kol. Hráč s nejvyšším počtem bodů vyhrává hru! V případě remízy se o vítězství dělí.

ZÁZNAM O BODECH

Pro zápis bodů si můžete zkopírovat tento výsledkový list nebo si stáhněte aplikaci BombyxScore:



COLORADD

Barvu karty představuje znak dole uprostřed.



ColorADD je univerzální abeceda, která pomáhá lidem se sníženým barvocitem identifikovat barvy pomocí ustálených symbolů. V této hře je použita v licenci firmy Bombyx.



TIRÁŽ

Návrh hry: Johannes Goupy

Výtvarné zpracování: Sylvain Trabut

Česká redakce: Tabletop Games

Český překlad: David Pokorný

Korektura: Dagmar Šíková

Grafická úprava: Zdeněk Marášek

www.ttgames.cz



Σ								
Σ								
Σ								
Σ								

PIXIES

VIDEONÁVOD V ANGLIČTINE



**NAUČ SA
HRAŤ ZA
PÁR MINÚT**

OBSAH

70 kariet, 1 pravidlá.



Líc

Rub

PRÍPRAVA HRY

Zamiešajte všetky karty, vytvorte balíček a položte ho na stôl lícom nadol. Náhodne vyberte prvého hráča.

CIEL HRY

Vyhrá hráč s najväčším počtom bodov na konci tretieho kola. Šikovne poskladajte karty na svoju hraciu plochu, aby ste získali čo najviac bodov podľa ich počtu, farby a zobrazených symbolov na nich.

KOLÁ HRY

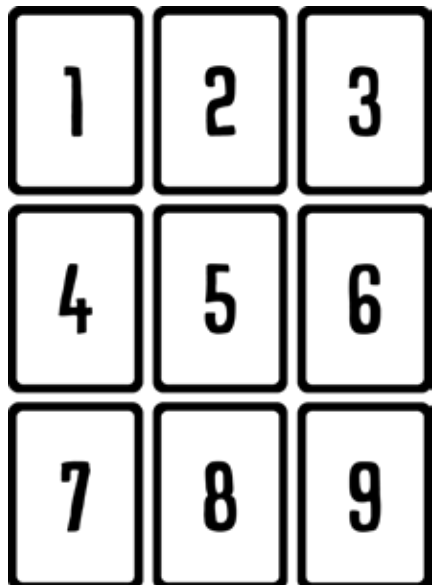
Hra pozostáva z 3 kôl, z ktorých každé je rozdelené na niekoľko ťahov, ktoré pokračujú, kým jeden z hráčov nevyplní svoju hraciu plochu. Každé kolo prebieha v týchto 3 krokoch:

- Prvý hráč odhalí toľko kariet z balíčka, koľko je hráčov.

- V poradí v smere hodinových ručičiek si každý hráč musí vziať 1 z týchto kariet a umiestniť ju na svoju hraciu plochu podľa pravidiel umiestňovania (pozri nižšie). Posledný hráč nemá na výber a musí si vziať poslednú zostávajúcu kartu.
- Ťah je ukončený. Hráč, ktorý si vybral svoju kartu ako posledný, začína ďalší ťah.

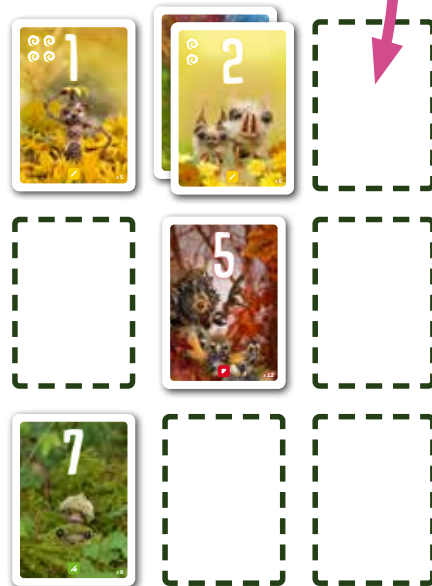
Pri hre 2 hráčov sa odkrývajú 4 karty a hráči sa striedajú (vyberú si kartu a umiestňujú ju) až do chvíle, kým sa nevyberie posledná karta. Inými slovami, každý hráč hrá dvakrát.

PRÁVIDLÁ UMIESTŇOVANIA KARIET

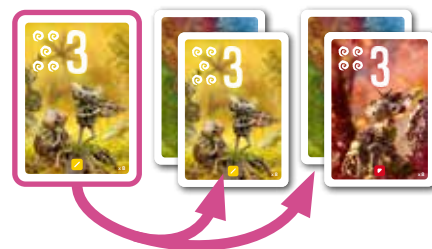


Hracia plocha každého hráča pozostáva z 9 políčok. Ak je to možné, musíte umiestniť kartu na políčko, ktoré zodpovedá jej číslu, ale karty, ktoré sú už v hre, môžu ovplyvniť, kde a ako musíte kartu zahrať. Môžu nastať 3 prípady:

Prípád 1. Hráč nemá kartu otočenú lícom nahor s týmto číslom. Musí umiestniť svoju kartu lícom nahor na miesto označené jej číslom. Ak je to miesto obsadené kartou otočenou lícom nadol, musí položiť svoju kartu na ňu.



Prípád 2. Hráč už má kartu otočenú lícom nahor s týmto číslom. Musí si vybrať, ktorú z týchto dvoch kariet si ponechá lícom nahor; druhú kartu otočí lícom nadol a položí ju pod ňu. Hráč zabezpečí, aby bola viditeľná i pre súperov.



Dôležité: Karta otočená lícom nahor, ktorá zakrýva kartu otočenú lícom nadol, je "potvrdená" a hráč za ňu na konci kola získava body.

Prípád 3. Hráč už má kartu s týmto číslom a je už potvrdená. Musí umiestniť svoju kartu lícom nadol na ľubovoľné prázdne miesto bez ohľadu na jej číslo.

Poznámka: Táto karta nemôže byť umiestnená pod inú kartu, aby ju tým potvrdila. Môže byť zakrytá neskôr kartou s číslom daného miesta (pozri prípad 1), ktorá sa potom stane priamo potvrdenou.



KONIEC KOLA

Koniec kola nastáva na konci ťahu (všetci hráči dokončili umiestnenie svojich kariet), potom čo niektorý z hráčov obsadí všetkých 9 políčok bez ohľadu na to, či sú karty otočené lícom nahor, alebo lícom nadol. Body sa potom spočítajú a každý hráč si ich zapíše.

V hre dvoch hráčov sa môže kolo skončiť aj vtedy, keď zostanú ešte

2 karty, ktoré si treba vziať. Napríklad si hráč 1 vo svojom ťahu vezme kartu, položí ju a vyplní posledné prázdne miesto na svojej hracej ploche. Žiadnu ďalšiu kartu už nemôže zahrať. Hráč 2 však musí položiť ďalšiu kartu tak, aby obaja zahrali rovnaký počet ťahov. Potom čo tento hráč umiestni svoju kartu, kolo končí, aj keď na stole ešte stále zostávajú dve karty.

POČÍTANIE BODOV

Každý hráč si spočíta počet bodov, ktoré má na svojej hracej ploche.

Potvrdené karty

Každá potvrdená karta prináša toľko bodov, aké číslo je na nej uvedené.

Symbody

Za špirálu získate 1 bod.

Za krížik strácate 1 bod.

Špeciálne karty získavajú 1 špirálu za každú vašu kartu otočenú lícom nahor uvedenej farby.

Poznámka: Počítajú sa všetky karty otočené lícom nahor bez ohľadu na to, či sú potvrdené, alebo nie.

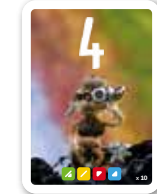
Najväčšia farebná zóna hráča

Farebná zóna hráča pozostáva minimálne z 2 kariet rovnakej farby, ktoré sa dotýkajú jednou stranou. Uhlopriečky sa nepočítajú.

Každá takáto karta, ktorá je súčasťou hráčovej najväčšej zóny, získava:

- 2 body v 1. kole,
- 3 body v 2. kole,
- 4 body v 3. kole.

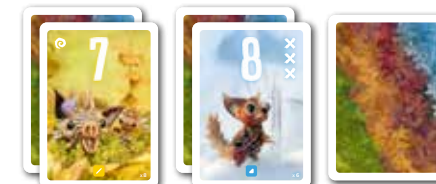
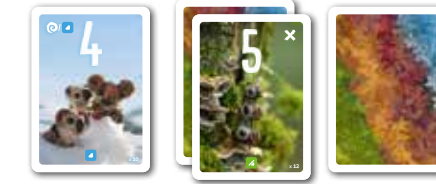
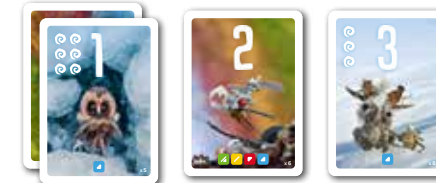
Poznámka: Počítajú sa všetky karty otočené lícom nahor bez ohľadu na to, či sú potvrdené, alebo nie.



Viacfarebná karta má všetky farby súčasne. To znamená, že sa počíta za farbu v hráčovej farebnej zóne, ale tiež aj pre všetky jeho špeciálne karty.

Príklad sčítavania bodov

Tu je hracia plocha hráča na konci kola:



Body za potvrdené karty

1 + 5 + 7 + 8 = 21 bodov

Body za symboly

10 špirál na kartách + 5 špirál za špeciálnu kartu (1 x 5 modrých kariet vrátane viacfarebnej) - 4 krížiky = 11 bodov

Body za najväčšiu farebnú zónu

4 spojené modré karty (1, 2, 3 a 4) x 2 body za 1. kolo = 8 bodov

Spolu 40 bodov za prvé kolo tohto hráča!

PRÍPRAVA NA ĎALŠIE KOLO

Všetky karty sa zamiešajú a vytvorí sa nový balíček kariet. Hráč, ktorý hral ako posledný, začína nové kolo.

KONIEC HRY

Na konci 3. kola hráči spočítajú svoje skóre zo všetkých troch kôl. Hráč s najvyšším počtom bodov vyhráva hru! V prípade remízy sa hráči o víťazstvo delia.

ZÁZNAM O BODOCH

Ak si chcete zapísať svoje body, môžete skopírovať túto výsledkovú tabuľku alebo si stiahnete aplikáciu BombyxScore:



COLORADD

Farba karty je reprezentovaná znakom v dolnej časti uprostred.



ColorADD je univerzálna abeceda, ktorá pomáha ľuďom s farboslepou identifikovať farby pomocou ustálených symbolov. V tejto hre je použitá na základe licencie od Bombyx.



TIRÁŽ

Návrh hry: Johannes Goupy

Výtvarné spracovanie: Sylvain Trabut

Slovenský preklad: Ivana Černáková

Korektúra: Peter Černák

Grafická úprava: Zdeněk Marášek

www.ttgames.cz



Σ					
Σ					
Σ					
Σ					