

## KONEC HRY

Jakmile jste vhodili a vyhodnotili **poslední herní dílek**, hra končí. Vyhrává ten hráč, který získal nejvíce bodů (nezapomeňte zohledňovat bodovací žetony).

Při stejném počtu bodů vyhrávají všichni hráči, kteří dosáhli nejvyššího počtu bodů.

## VARIANTY

Hraje se vždy stejným způsobem, jak je popsáno v předchozích odstavcích, s následujícími změnami:

### Týmy

Hráči se rozdělí na 2 týmy. Členové týmu 1 a týmu 2 se **na tahu vždy střídají**. V případě lichého počtu osob je nutné dbát na to, aby se v rámci týmu hráči **pravidelně střídali**. Každý tým si zvolí **1 společnou kostičku na počítání skóre**, kterou posunujete na bodovací desce, pokud některý z členů týmu získá body.

Hráč, který je právě na řadě, si vybere ze zásoby herních dílků svého týmu libovolný dílek a vhodí jej do herního stojánu. Pokud se hraje se žolíky, měli by se členové týmu mezi sebou předem dohodnout, zda a kdy se má žolík použít.

### Barva

Při **přípravě hry** připravte herní stojánek tak, aby **2 zasunovací boční díly** a **2 lišty do podstavce** **zobrazovaly barvy**.

Dbejte na to, aby linie na herním stojánku souhlasily s liniemi na bočních dílech. Boční díly zobrazující tvary při této variantě hry nevyužijete.

### Začátečníci

o Při **přípravě hry** se použijí pouze **2 zasunovací boční díly** (zobrazující tvary či barvy), ale **žádné lišty do podstavce**. Dbejte na to, aby linie na herním stojánku souhlasily s liniemi na bočních dílech.

o Pro ještě jednodušší hru můžete při **bodování ignorovat i zákazy na bočních dílech**. Boční díly v této variantě pouze usnadňují počítání bodů za dosaženou výšku.



### Autoři:



Uwe Rapp se může po skončení své profesní dráhy intenzivněji zabývat vymýšlením her. Je ženatý a má dvě děti. Bernhard Lach je právníkem v Heilbronn, je ženatý a má tři děti. Po více než 25 letech, které společně strávili v šachovém spolku v Marbachu nad Neckarem, dostali chuť sami vymýšlet hry. Koncepce svých her vymýšlejí vždy jako tým. Aby si odpočinuli od šachových partií, které nutí k důkladnému přemýšlení, vymýšlejí nejraději jednoduché, ale chytré herní mechanismy, u kterých v popředí stojí radost ze hry.

**Autoři:** Bernhard Lach & Uwe Rapp  
**Redakce:** Michael Sieber-Baskal  
**Úprava:** Fiore GmbH | www.fiore-gmbh.de  
**3D:** Andreas Resch

Art.-Nr. 692834  
Všechna práva vyhrazena

MADE IN CHINA

© 2018 Franckh-Kosmos  
Verlags-GmbH & Co. KG  
Pflizerstr. 5-7  
70184 Stuttgart

**Telefon:** +49 711 2191-0  
**Fax:** +49 711 2191-199  
info@kosmos.de  
www.kosmos.de

**Albi**

**Distributor pro ČR:**  
ALBI Česká republika a. s.  
Thámova 13  
186 00 Praha 8  
**Infolinka:** +420 737 221 010  
www.albi.cz • eshop.albi.cz

**Distribútor pre SR:**  
ALBI, s. r. o.  
Oravská ulica 8557/22  
010 01 Žilina  
**e-shop:** www.albi.sk

Autoři a KOSMOS děkují všem, kteří se podíleli na realizaci této hry.

CZ

# drop it

## Hra pro 2–4 hráče nebo 2 týmy, od 8 let

Tady – perfektní místo pro můj poslední trojúhelník. Co by se tak mohlo stát? Takže klídek, ještě trochu doleva a... pustit. Ťuk... ťuk... cože?!? Takhle se to přetočit přece nemělo! I když... zase tak špatné to není! Alespoň nebyl porušen žádný zákaz a mám dokonce dva bonusové body. Hraju to jako profík, to koukáte, co? Tak to zkuste taky!

## PRINCIP HRY

Hráči jeden po druhém vhadzují do herního stojánu vždy 1 herní dílek. Body získáváte podle toho, jaké nejvyšší linie dílek dosáhne, a jestli se dotýká bonusových koleček vyznačených na průhledné části stojánu. Ale pozor! Nesmíte porušit žádný ze zákazů! Je zakázáno dotknout se vhozeným herním dílkem dílků stejných tvarů nebo barev, které jsou již ve stojánku nebo vyznačené po jeho obvodu. Pokud se tak stane, nedostanete žádný bod. Vyhrává hráč, který má na konci hry, po vhození všech dílků, nejvíce bodů.

## OBSAH HRY

- 1 herní stojánek, skládá se z podstavce **a1** a vertikálního dílu **a2**
- 36 herních dílků **b**  
(po 9 dílcích v každé barvě: 3× kolečko, 2× čtverec, 2× kosočtverec, 2× trojúhelník)
- 4 dřevěné kostičky **c** (1 pro každou barvu)
- 4 bodovací žetony **d** (1 pro každou barvu)
- 1 bodovací deska **e**
- 4 zasunovací boční díly: 2× tvary **f**, 2× barvy (viz str. 4)
- 2 oboustranné lišty do podstavce **g**
- 8 žetonů žolíků (2 pro každou barvu) **h**





## ● PŘÍPRAVA HRY

Oba boční díly s barvami a barevná strana lišty do podstavce (viz str. 4) **nejsou** při **základní hře** zapotřebí.

1. Položte **podstavec** na vodorovnou plochu.
2. Zkontrolujte, jestli souhlasí **písmena** v rozích podstavce.
3. Průhledný vertikální díl se musí zasunout do podstavce ze strany, kde je vyznačený trojúhelník.

4. Nyní použijte boční díl s **písmeny A a D**. Zasuňte jej do levé strany tak, aby A na bočním dílu ukazovalo k písmenu A na dílu podstavce.

5. Stejně postupujte s bočním dílem s **písmeny B a C**.

6. Linie na vertikální části by nyní měly souhlasit s liniemi na bočních dílech.

**Bodovací desku** postavte doprostřed stolu tak, aby na ni dosáhli všichni hráči.

Nyní si podle následujících pokynů vezmete **herní dílky**:

- **Čtyři hráči:** Každý si vezme 1 kompletní sadu herních dílků od jedné barvy, příslušnou dřevěnou kostičku na počítání bodů a bodovací žeton +25. Každý hráč dostane také 2 žetony se žolíky ve své barvě.
- **Tři hráči:** Každý si vezme 1 kompletní sadu herních dílků od jedné barvy, příslušnou dřevěnou kostičku a bodovací žeton +25. Každý hráč dostane také 2 žetony se žolíky ve své barvě. Kromě toho si hráči rozdělí herní dílky nepoužité čtvrté barvy, a to následovně: po 1 kulatém dílku a vždy po 2 dílcích dalších tvarů (trojúhelník + čtverec, trojúhelník + kosočtverec, čtverec + kosočtverec) pro každého z hráčů. Dřevěná kostička a bodovací žeton barvy, kterou jste rozdělili, nejsou zapotřebí.
- **2 týmy nebo dva hráči:** Každý si vezme dvě kompletní sady herních dílků, oba bodovací žetony a jednu dřevěnou kostičku na bodování. Druhá dřevěná kostička vlastní barvy nebude zapotřebí. Každý hráč nebo tým dostane také 2 žetony se žolíky v obou barvách, které jim patří.

**Bodovací desku** položte vedle herního stojánku a na velké startovní pole položte své dřevěné kostičky ukazující skóre.

## ● PRŮBĚH HRY

Na stranách 2 a 3 naleznete popis **základní hry** pro 2–4 hráče.

Na straně 4 najdete varianty pro začátečníky, týmy i hru s barvami pro menší děti.

Začíná nejmladší hráč. Hráči se střídají v jednotlivých tazích. Hráč, který je na tahu, vhodí **1 libovolný herní dílek své barvy** do herního stojánku. Při hře ve dvojici, ve třech nebo týmové hře máte herní dílky více barev, mezi kterými si můžete libovolně vybírat.

Nyní společně překontrolujte, zda vhozený herní dílek neporušil některý (nebo i více) zákazů:

- **Tvar** = Herní dílek se nesmí dotýkat **žádného herního dílku stejného tvaru** **A**.
- **Barva** = Herní dílek se nesmí dotýkat **žádného herního dílku stejné barvy** **B**.
- **Boky** = Herní dílek se nesmí dotýkat symbolu **stejného tvaru nebo barvy vyznačeného** na okraji stojánku **C** či spodní části **D**.
- **Výška** = Herní dílek **nesmí vyčnívat ven** z herního stojánku.

Jestliže porušíte jeden nebo více zákazů, nedostanete za takto vhozený herní dílek **žádné body**.

Jestliže vhozený herní dílek neporušil **žádný zákaz**, dostanete za něj body podle následujících pravidel:

- **Úroveň** = Překontrolujte, na které úrovni se nachází **nejvyšší bod vašeho herního dílku**. Body dostanete podle **výšky úrovně**, úrovně jsou značené liniemi. Tedy za úroveň 1 = 1 bod, úroveň 2 = 2 body, úroveň 3 = 3 body **F**..., úroveň 5 = 5 bodů **G** atd.
- **Bonusová kolečka** = Dotýká se váš herní dílek některého z bonusových koleček (nebo dokonce více koleček) na herním stojánku? Potom dostanete body navíc podle **velikosti bonusového kolečka**.
  - o Velké kolečko = 1 bod **H**
  - o Střední kolečko = 2 body **I**
  - o Malé kolečko = 3 body **K**

Svoji bodovací kostičku posuňte na bodovací desce o tolik políček dopředu, kolik jste získali bodů. (Podle příkladu na obrázku dostane hráč za modrý čtverec 5 bodů za úroveň a současně také 2 bonusové body za to, že se čtverec dotýká středního kolečka = celkem 7 bodů).

Hra pokračuje hráčem po levici.

### • Žolíky

Když se v průběhu **bodování** zjistí, že byl **porušen jeden či více zákazů**, je možné **použít žolíka**.

Hráč tak obdrží plný počet bodů, jako by žádný zákaz neporušil.

Dobře si rozmyslete, zda se vám v daném tahu použití žolíka vyplatí, nebo si ho raději schováte na později.

**Nepoužité** žolíky se na konci hry počítají jako **3 body**.

Pokud v průběhu hry znovu projdete startovním polem, položte svůj bodovací žeton s číslem +25 na příslušné barevné políčko bodovací desky. Při dalším průchodu startovním polem otočíte svůj bodový žeton na číslo +50. Při hře ve dvojici nebo v týmech případně použijete také druhý bodový žeton pro více bodů a otočíte ho číslem +25 nebo +50 směrem nahoru.

### Upozornění:

- Když jste na řadě, **smíte si pootočit herní stojánek k sobě**. Otáčejte ho opatrně. Nesmíte záměrně změnit polohu herních dílků ve stojánku!
- **Boduje se v průběhu tahu, tedy ihned po vhození herního dílku**. Jestliže se poloha herního dílku nějak změní **po hodnocení**, na bodovací desce se **toto nezohledňuje!**

