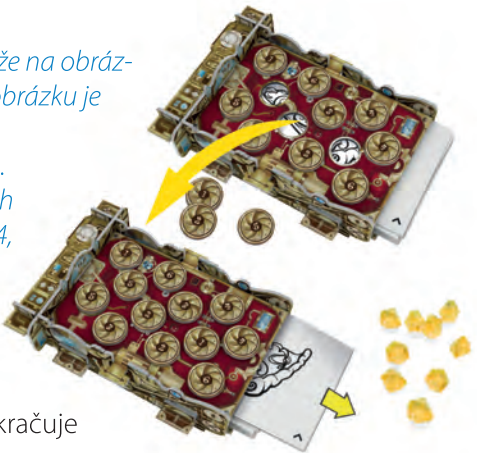


- Pokud si některý ze spoluhráčů myslí něco jiného, může hráče na tahu vyzvat na souboj (pokud se chce souboje účastnit více hráčů, hádá jako první ten z nich, který má nejméně bodů – při shodě v počtu bodů, rozhodne o pořadí hráč, kterého ostatní vyzývají, tedy hráč na tahu). Aby mohl vyzvat hráče na tahu na souboj, musíš mu zaplatit 2 žluté krystaly a nahlas říct, co je podle tebe na kartě za obrázek. **Nesmíš ale opakovat tip, co už řekl někdo jiný.** Pokud hráč, který je na tahu, nechce hádat obrázek, ostatní spoluhráči mohou i přesto hádat a postup je stejný. **V případě, že nemáš 2 žluté vítězné krystaly na zaplacení, nemůžeš hádat, během tahu jiného hráče.**
- Spočítejte, kolik políček na makroskopu je ještě zakryto žetony – tolik vítězných bodů hráč získává (pokud hádal správně), nebo ztrácí (pokud hádal špatně).
- Rozmístěte libovolně žetony na okénka makroskopu (abyste nezahledli, jaký obrázek je na další kartě). Potom opatrně vyndejte z hromádky Makroskopu horní kartu (neobracejte ji) a podívejte se na obrázek.
- Hráč, který uhodl obrázek správně, dostane tolik vítězných bodů, kolik okének makroskopu bylo při hádání zakryto (vezměte krystaly z hromádky zbývajících). Každý hráč, který hádal chybně, ztrácí stejný počet bodů (vrátí krystaly na hromádku). Pokud některý z hráčů žádné body nemá, neztrácí nic. Pokud má některý hráč méně krystalů, než musí odevzdat, odevzdá všechny, které mu zbývají.

#### Příklad:

Jana hodí kostkou. Odebere pouze 1 žeton a hned chce hádat obrázek. Řekne: „Myslím, že na obrázku je koláč.“ Simon si myslí něco jiného, takže dá Janě 2 krystaly a řekne: „Myslím, že na obrázku je pizza.“ V tom okamžiku zbývá na makroskopu zakryto žetony ještě 9 okének. Hráči libovolnými žetony zakryjí otevřená okénka a vytáhnou z makroskopu horní kartu. Na obrázku je pizza, správně tedy hádal Simon. Dostane ze společné hromádky 9 žlutých krystalů. Jana hádala chybně, proto musí vrátit na hromádku 9 krystalů (má ale pouze 4, které odevzdá všechny).



Po skončení bodování opatrně vložte použitou kartu do malé přihrádky v krabici a nedívejte se na její druhou stranu. Pak posuňte figurku na počítadle kol o jedno políčko vpřed. Na řadě je hráč, který je další po směru hodinových ručiček a hra pokračuje podle stejných pravidel.

Pokud jsou odkryta všechna políčka, ale nikdo nezkusil uhádnout obrázek, zakryjte znovu okénka žetony, vyndejte kartu, dejte ji do krabice a použijte další. Začněte nové kolo posunutím figurky na počítadle kol.

#### UKONČENÍ HRY

Když je figurka na políčku 10 na počítadle kol, hrajte ještě jedno závěrečné kolo. Vyhrává hráč, který má po odehrání deseti kol nejvíce vítězných bodů!

#### HERNÍ VARIANTY

**Pokud chcete hrát jednodušší hru, řiďte se základními pravidly a následujícími obměnami:**

- 1 Hráči na začátku hry NEDOSTANOU dva žluté krystaly.
  - 2 Hráč na tahu odkryje jedno nebo dvě okénka makroskopu (stejně jako v základních pravidlech) a rozhodne se, zda chce hádat obrázek. Ostatní hráči nesmí hádat, pokud je na tahu někdo jiný.
- Když se hráč rozhodne nehádat obrázek, dostane 2 žluté krystaly (bez ohledu na to, kolik žetonů sundal z okének makroskopu).
  - Pokud se hráč rozhodne nehádat obrázek, může poté hádat kterýkoliv jiný hráč, který v této variantě nemusí platit žádné krystaly.
  - Když chce hádat obrázek na kartě více hráčů, ani oni nemusí platit. Hráč, který byl na tahu rozhodne, kdo bude hádat jako první, druhý, atd. Stále platí, že nesmí zopakovat tip, který již někdo řekl.



#### SKLADOVÁNÍ HRY A NOVÝ BALÍČEK KARET

Vnitřek krabice je rozdělen na dvě části. Menší část je na ukládání karet, se kterými jste již hráli (ukládejte je použitou stranou nahoru). Větší část je na uložení sestaveného makroskopu. Uvnitř makroskopu ponechejte karty, s nimiž jste ještě nehráli. Na první kartě balíčku karet je na jedné straně pizza a na druhé logo makroskopu – to zabrání hráčům, aby ještě před zahájením hry viděli, co je na dalším obrázku!

Když odehrajete jednu stranu všech karet, vezměte z krabice ty, které jste již použili, obraťte je a vložte do makroskopu, stejně jako před první hrou. Zakryjte balíček karet děrovaným krytem. Na okénka makroskopu položte žetony, pak opatrně vyndejte horní kartu a můžete pokračovat ve hře!



AUTOR: MARTIN NEDERGAARD ANDERSEN  
ILUSTRACE: IRINA PECHENKINA, MARIA KAPUEVA, OXSANA DMITRIENKO, ALENA NAUMOVA  
Game published by Lifestyle Boardgames Ltd.  
©2016 All rights reserved.  
Russia, Moscow, 121087, Beregovoy proezd 7-1.  
Tel. +7 495 510 0539, mail@lifestyleld.ru,  
WWW.LIFESTYLE-BOARDGAMES.COM

Albi

Výrobce a distributor pro ČR:  
Albi Česká republika a. s.  
Thámova 13, 186 00 Praha 8  
www.albi.cz  
eshop.albi.cz

Distribútor pre SR:  
Albi, s. r. o.  
Oravská ulica 8557/22  
010 01 Žilina  
Eshop: www.albi.sk

# MAKROSKOP

## PRAVIDLA HRY



Albi

CZ

**Hodte kostkami a odkryjte okénka s čísly, která na nich padnou. Nahlédněte odkrytými okénky na obrázek uvnitř. Čím méně okének odkryjete před pokusem o uhádnutí obrázku na kartě, tím více bodů získáváte (pokud jste uhádli správně), nebo ztrácíte (pokud jste hádali špatně).**

### HERNÍ MATERIÁL

**54** žlutých vítězných krystalů (každý má hodnotu 1 bodu)

**10** modrých vítězných krystalů (každý má hodnotu 10 bodů)

**12** žetonů

**200** oboustranných obrázkových karet

**2** kostky

**Makroskop**

**1** figurka

**1** počítadlo kol

pravidla hry

### PŘED PRVNÍ HROU

**Makroskop:** opatrně oddělte součásti makroskopu a žetony, počítadlo kol a figurku z kartonové desky. Složte makroskop podle obrázku níže:

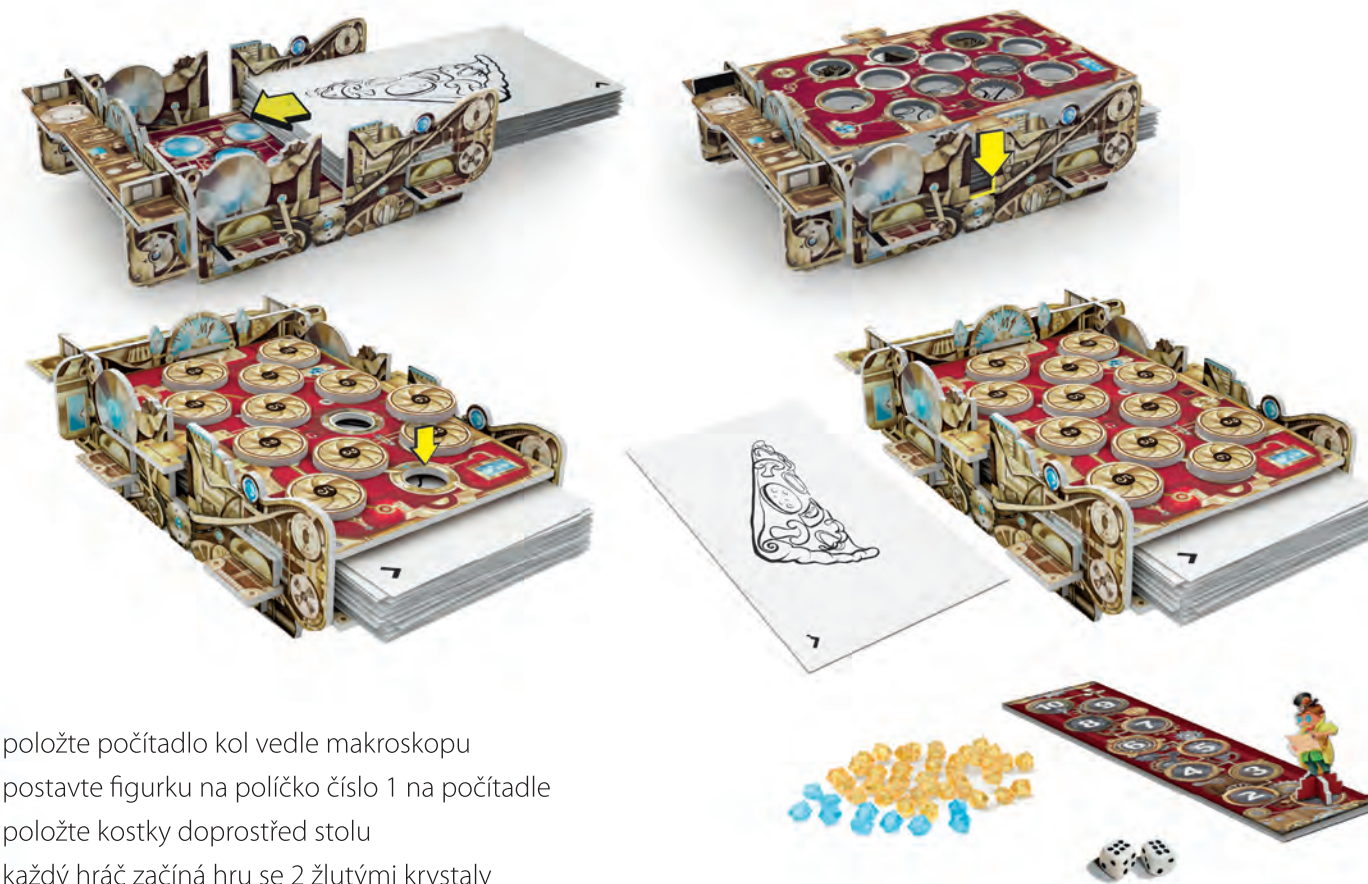


**Žetony:** pomocí samolepek spojte podle obrázku napravo žetony. Nalepte obdélníkovou část označenou písmenem „x“ na určené místo na kulatých žetonech. Dejte pozor, ať obdélník nalepíte na správnou stranu žetonu – číslo na žetonu musí být vidět.

**Figurka:** složte figurku podle obrázku vpravo.

### PŘÍPRAVA HRY

Položte makroskop doprostřed stolu. Vezměte balíček s kartami a vložte ho do makroskopu tak, aby karta s pizzou byla nahoře. **Karty si neprohližejte, jinak si zkazíte zábavu ze hry!** Zakryjte balíček karet děrovaným krytem. Strana karet s černou šipkou musí být vidět. **Šipka ukazuje správnou pozici obrázku na kartě.** Libovolně rozmístěte v každém kole žetony na kulatá okénka makroskopu. Opatrně, (abyste nechtěně makroskop nepřevrhli nebo z něj nevysypali karty) vyndejte z balíčku karet v makroskopu horní kartu s pizzou a dejte ji zpět do krabice.



- položte počítadlo kol vedle makroskopu
- postavte figurku na políčko číslo 1 na počítadle
- položte kostky doprostřed stolu
- každý hráč začíná hru se 2 žlutými krystaly
- zbývající krystaly položte na místo, kam pohodlně dosáhnou všichni hráči

### PRŮBĚH HRY

Zvolte hráče, který bude začínat. Hra pak pokračuje po směru hodinových ručiček.

**Umístěte makroskop tak, aby na něj všichni hráči dobře viděli!**

**Když jsi na tahu:**

Otoč makroskop tak, abys jej dobře viděl. Šipka na kartě musí směřovat od tebe.

- 1** Hoď oběma kostkami. Za každé číslo hozené na kostce můžeš odebrat z makroskopu žeton s odpovídajícím číslem. Pokud na makroskopu již neleží žeton s odpovídajícím číslem, můžeš místo něj odebrat jakýkoli jiný žeton.

**Poznámka: můžete hrát i bez kostek – jednoduše odeberte jeden nebo dva libovolné žetony.**

Po odebrání jednoho žetonu z makroskopu můžeš odebrat ještě jeden nebo zkusit uhodnout obrázek nebo nechat hrát dalšího hráče. Po odebrání druhého žetonu z makroskopu můžeš buď zkusit uhodnout obrázek nebo nechat hrát dalšího hráče.

- 2** Pokud chceš hádat obrázek, přečti si pravidla v sekci **HÁDÁNÍ OBRÁZKU**.
- 3** Když ještě nechceš hádat obrázek, vezmi si ze zásoby 1 žlutý krystal za každé okénko, které jsi na makroskopu v tomto kole otevřel. Polož krystal na svou hromádku. V případě, že nechce hádat ani žádný jiný hráč, je na řadě hráč po tvé levici.
- 4** Obrázek můžeš zkusit uhádnout, i když je na řadě spoluhráč. Můžeš také vyzvat na souboj spoluhráče, který chce zkusit hádat obrázek. (více viz **HÁDÁNÍ OBRÁZKU**).

**Pamatujte, že hráči mohou kdykoliv během hry nahlížet okénky do makroskopu. Dejte pozor, ať při posouvání makroskopu jinému hráči nedopatřením neodkryjete některý žeton.**

**Příklad:**

Simon začíná jako první. Na kostce mu padnou čísla 2 a 5. Z makroskopu odebere žeton vlevo s číslem 2. Simon ani žádný další hráč si zatím netroufají hádat obrázek. Simon se rozhodne odkrýt další okénko a odebere žeton vpravo s číslem 5. Nikdo si ještě netroufá hádat obrázek. Simon si tedy místo hádání vezme 2 žluté krystaly ze zásoby a na tahu je další hráč.

**HÁDÁNÍ OBRÁZKU:**

- Když chce hráč na tahu hádat, co je na obrázku, musí to ostatním hráčům oznámit a nahlas říct, co si myslí, že na obrázku je.

