

JAY CORMIER & SEN-FOONG LIM

# JUNKART

## PRAVIDLA HRY

*Kde většina vidí jen odpad, tam někteří nalézají umění!*

*Jste mladí géniové známí svým uměním vytvářet z nejběžnějších odpadků a šrotu nádherné, velkolepé artefakty – umění z odpadu. Tento umělecký obor je stále populárnější a rychle se rozvíjí. Můžete být sebegeniálnější, mnozí další cítí šanci a šikovnost jim nelze upřít. Nový výtvarný styl si rychle získává oblibu po celém světě, v mnoha městech se začínají konat výstavy a soutěže podle specifických kritérií.*

*Nastal čas, abyste opustili domov a předvedli své výtvořky světu.*

*Vydejte se na turné a pokuste se získat co nejvíce příznivců svého umění.*

*Vždyť pro všechny umělce přece platí, že ten, kdo získá příznivců nejvíce, je zkrátka nejlepší!*

## UMĚNÍ Z ODPADU

# ÚVOD

V této hře budete potřebovat pevnou ruku, cit pro rovnováhu a trochu štěstí. Vydáte se na turné po výstavách a soutěžích v několika světových metropolích. Každé kolo hry představuje výstavu v jednom městě, kde se budete snažit vytvořit své dílo z několika kusů odpadků. V některých městech budete také dobírat a hrát určité karty. V každém případě se však vždy budete snažit získat si co nejvíce příznivců tím, že vaše dílo bude nejvyšší, vydrží stát nejdéle a mnoha dalšími způsoby.

## HERNÍ MATERIÁL

- 6 plastových podstavců
- 60 žetonů příznivců (30 černých v hodnotě 5 příznivců, 30 bílých v hodnotě 1 příznivec)



- 60 plastových kusů odpadu (po 15 ve čtyřech barvách)



*Poznámka:  
Ne všechny kusy  
do sebe snadno  
zapadnou.  
Vyzkoušejte si  
sami, které kusy  
se k sobě hodí  
nejlépe!*

- 60 karet odpadu (po jedné pro každý kus odpadu)



- 15 karet měst (včetně tří prázdných, abyste si mohli vytvořit vlastní)



- 1 karta začínajícího hráče / směru průběhu hry



- 1 karta s hvězdou



- 3 karty kaktusů



- 1 měřítko



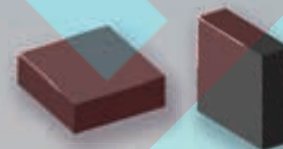
# VŠEOBECNÁ PRAVIDLA

Než se vydáte na turné, je dobré znát pár univerzálních zásad. Každé město má svá specifická pravidla, jak dané kolo připravit a hrát. Na této a následující straně najdete pravidla platná všeobecně. Platí pro všechna města a stanoví, jak umístit podstavec, jak přikládat jednotlivé kusy odpadu, co se stane, když vám kus upadne, podmínky vítězství v jednotlivých kolech i v celém turné apod.

Vítejte ve světě Umění z odpadu!

## PŘÍPRAVA HRY

- 1** Přidělte každému hráči jeden podstavec. Každý si může vybrat, jakou stranou si ho postaví na stůl.
- 2** Karty odpadu zamíchejte, utvořte balíček lícem dolů a položte ho na vhodné místo na stole, aby na něj všichni dobře dosáhli (karty s hvězdou a s kaktusem nechte stranou, využijí se jen v určitých konkrétních městech).
- 3** Uprostřed stolu vytvořte všeobecnou zásobu ze všech kusů odpadu.
- 4** Poblíž připravte bank žetonů příznivců a měřítko.
- 5** Hráč, který jako poslední byl na nějaké výstavě, začíná hru. Přidělte mu kartu začínajícího hráče nahoru tou stranou, která odpovídá směru průběhu hry v prvním kole, uvedenému na kartě prvního města (viz dále).



*Poznámka: Tímto způsobem se určí začínající hráč pouze v prvním kole. V dalších kolech začíná hráč s nejnižším počtem dosud získaných příznivců, v případě shody začíná ten hráč podílející se na shodě, který sedí současněmu začínajícímu hráči nejbližše po směru hodinových ručiček.*

- 6** Z karet měst vytrídíte všechny karty, které nejsou určeny pro váš počet hráčů (viz dále), a utvořte z nich balíček. Otočte vrchní tři karty měst a vyložte je do řady lícem nahoru na stůl. Tato tři města tvoří zastávky vašeho turné, postupovat budete zleva doprava. Pro vaši první partii vám doporučujeme města Philadelphia, Monako a Paříž.



*Poznámka: Navrhujeme vám sice turné o třech městech, ale délku si můžete určit libovolně. Je to koneckonců vaše turné!*

- 7** Seznamte se se specifickými pravidly pro města tvořící součást vašeho turné.

*Poznámka: Pravidla pro první město turné, Philadelphii, najdete na str. 8!*

## ZÁKLADNÍ PRAVIDLO

Mění-li nějaké pravidlo uvedené na kartě města určitou všeobecnou zásadu, má v daném kole hry přednost toto specifické pravidlo.

## PŘIKLÁDÁNÍ KUSŮ ODPADU

- Máte-li si zvolit kus odpadu a přiložit ho k dílu, stává se přikládáním kusem, jakmile ho vezmete do ruky.

### Přikládání kus – kus odpadu, který se právě snažíte přiložit k dílu.

- Přikládání kus můžete držet jednou rukou nebo oběma rukama.
- Přikládání kus lze přiložit k dílu kamkoliv – může se dotýkat kteréhokoli kusu přiloženého dřívě nebo podstavce, ale nesmí se dotýkat stolu.

### Dílo – všechny kusy přiložené dřívě a podstavec.

- Podstavec můžete jednou rukou přidržovat, ale dřívě přiložených kusů se rukama dotýkat nesmíte.
- Přikládáním kusem smíte manipulovat i kusy přiloženými dřívě, ale kusy přiložené dřívě musejí stále zůstat součástí díla (musejí se dotýkat díla a nesmějí se dotýkat stolu).
- Máte-li ve svém tahu přiložit více kusů, musíte je přikládat postupně, jeden po druhém.

### Upadne-li vám přikládání kus, smíte ho zvednout a přikládat znovu. To platí i pro případ, pokud po přiložení k dílu právě jen tento přikládání kus hned odpadne.

*Poznámka: Máte zájem o větší výzvu? Hrajte jen jednou rukou, nikoliv oběma.*

*Další stupeň – hrajte jen svou slabší rukou (praváci levou a opačně).*

## ODPADNUTÍ KUSU A ZÁSADY FAIR PLAY

- Kdykoli vám z díla odpadne jiný než přikládání kus a dotkne se stolu či spadne na zem, musí ho příslušný hráč odstranit z díla a přidat ke svým odpadlým kusům.
- Pokud vy způsobíte odpadnutí kusu z díla spoluhráče, berete si odpadlý kus vy a přidáte ho ke svým odpadlým kusům.
- Hráči by se neměli nijak, ani nedopatřením, ani záměrně dotýkat stolu, zejména ne, pokud se zrovna nepokoušejí přiložit žádný kus k dílu.
- Není dovoleno se jakkoli dotýkat děl spoluhráčů. *Může to sice vypadat jako odpad, ale je to umělecké dílo!*

## KONEC VÝSTAVY

- Každá karta města uvádí, kdy daná výstava (tj. dané kolo hry) končí.
- Není-li výslovně uvedeno jinak, musíte při splnění podmínky konce výstavy ještě dokončit přikládání právě přikládání dílu.
- **Obecně platí, že výstava vždy končí při dobrání balíčku karet odpadu.**

*Poznámka: Ve většině měst se přiděluje bonus za nejvyšší dílo. Nejste-li si jisti, které dílo je nejvyšší, použijte měřítko.*

## DALŠÍ MĚSTO V POŘADÍ

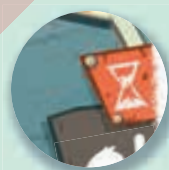
Po skončení výstavy v jednom městě si každý hráč ponechá všechny dosud získané žetony přízniců.

## KONEC TURNÉ

Skončením poslední výstavy končí zároveň celé turné. Vítězem je hráč, který získal nejvíce žetonů přízniců.

## SHODA

V případě shody je vítězem hráč, který získal více žetonů přízniců v posledním kole hry. Trvá-li shoda dále, může se jednat o sdílené vítězství, případně může mezi příslušnými hráči rozhodnout dodatečné kolo v Monaku. Ostatní případy shody se řeší přátelsky – tj. všichni příslušní hráči získají nejvyšší přidělovaný počet žetonů přízniců apod.).



## KARTY MĚST

Níže naleznete specifická pravidla pro jednotlivá města.



### POPIS KARTY MĚSTA

- 1 Název města a odkaz na stranu v pravidlech.\*
- 2 Počet hráčů, pro něž je daná karta určena.
- 3 Symbol pro podmínku ukončení kola.
- 4 Směr průběhu hry: vlevo (po směru hodinových ručiček), vpravo (proti směru) nebo všichni současně.
- 5 Symbol pro přípravu hry či podmínky vítězství.
- 6 Množství žetonů příznivců, jež lze získat.
- 7 Symbol pro společný podstavec (jen na několika kartách).



*Spolupracujete sice s ostatními, ale vybrát chcete sami.*

**POČET HRÁČŮ:** 2–6

**CÍL HRY:** Získat nejvíce příznivců, bonus za nejvyšší dílo.

**KONEC VÝSTAVY:** Jakmile nasbírá některý hráč 5 a více odpadlých kusů.

### PŘÍPRAVA HRY

- 1 Rozdejte každému hráči 4 karty odpadu, ze zbytku utvořte balíček lícem dolů.
- 2 Odsuňte stranou žetony příznivců získané dříve, aby bylo zřetelné, kolik jich získáte v tomto kole.

### PRŮBĚH HRY

- 1 Hráč na tahu (aktivní hráč) vybere 2 ze svých karet odpadu v ruce a podá je spoluhráči po směru průběhu hry. Tento hráč si z nich vybere jednu a druhou vrátí aktivnímu hráči.
- 2 Oba dva hráči hrají současně – vyhledají odpovídající kus odpadu na stole a přiloží ho každý ke svému dílu.
- 3 Každý hráč získá po 1 žetonu příznivce za každý dřívě přiložený kus díla stejné barvy nebo tvaru, jehož se přikládáný díl po přiložení dotýká.
- 4 Aktivní hráč si dobere z balíčku do ruky nové 2 karty odpadu.
- 5 Na řadě je spoluhráč po směru průběhu hry. Hra pokračuje stejným způsobem do konce výstavy.

### ODPADLÉ KUSY

Odpadlé kusy si každý hráč dává stranou a počítá si je.

### KONEC VÝSTAVY A PŘIDĚLENÍ ŽETONŮ PŘÍZIVCŮ

Závěrečná fáze výstavy začne, jakmile některý z hráčů nashromáždí 5 nebo více odpadlých kusů. Dokončí se kolo, aby každý z hráčů absolvoval stejný počet tahů, poté je výstava u konce. Za každý svůj odpadlý kus musí příslušný hráč vrátit 1 žeton příznivce získaný v tomto kole. Nemá-li jich dost, je mu zbytek odpuštěn.

Na závěr přidejte bonus za nejvyšší díla:

- |                   |                          |
|-------------------|--------------------------|
| Nejvyšší dílo:    | 5 žetonů příznivců navíc |
| 2. nejvyšší dílo: | 3 žetony příznivců navíc |
| 3. nejvyšší dílo: | 1 žeton příznivce navíc  |

\* Z technických důvodů jsou názvy měst na kartách i v nadpisech uvedeny anglicky.

## AMSTERDAM

*Mnohé amsterodamské čtvrti přitahují zraky, ale vy doufáte, že se někdo otočí i po vašem velkolepém výtvoru!*

**POČET HRÁČŮ:** 3–6

**CÍL HRY:** Vytvořit nejvyšší dílo.

**KONEC VÝSTAVY:** Jakmile je vyřazen první hráč.

### PŘÍPRAVA HRY

Rozdejte každému hráči 3 karty odpadu, ze zbytku utvořte balíček lícem dolů.

V tomto kole se hraje na zdvihy (tzv. „štychy“).

### PRŮBĚH HRY

- 1 Každý hráč zvolí jednu kartu z ruky a položí ji lícem dolů před sebe na stůl.
- 2 Všichni současně své karty otočí lícem nahoru.
- 3 Zdvih vyhrává karta nejvyšší hodnoty. V případě shody rozhoduje priorita barev takto:



- 4 Vítěz vezme všechny karty tohoto zdvihu a rozdává dle libosti po jedné každému hráči včetně sebe.
- 5 Hrají všichni současně – každý hráč vyhledá odpovídající kus odpadu na stole a přiloží ho ke svému dílu.
- 6 Hráči si doplní karty v ruce z balíčku opět do tří a hra pokračuje stejným způsobem do konce výstavy.

### ODPADLÉ KUSY

Odpadlé kusy si každý hráč dává stranou a počítá si je.

### KONEC VÝSTAVY A PŘIDĚLENÍ ŽETONŮ PŘÍZNIVCŮ

Jakmile některý z hráčů nashromáždí 2 nebo více odpadlých kusů, je vyřazen a výstava je u konce. Výstava rovněž jako obvykle končí v případě dobrání balíčku karet odpadu.

Za nejvyšší dílo získá příslušný hráč 3 žetony příznivců. Všichni ostatní hráči, kteří nebyli vyřazeni, získají po 2 žetonech příznivců. Vyřazený hráč či hráči nezíská nic.

## GUJARAT

*Festival barev je nádherně pestrým karnevalem a přehlídkou kulturních akcí. Organizátoři si pro letošek objednali artefakty konkrétních barev.*

**POČET HRÁČŮ:** 2–4

**CÍL HRY:** Vytvořit nejvyšší dílo.

**KONEC VÝSTAVY:** Jakmile nasbírá některý hráč 2 a více odpadlých kusů.

### PŘÍPRAVA HRY

Přidělte každému hráči všechny kusy jedné barvy.

### PRŮBĚH HRY

- 1 Otočte vrchní kartu odpadu z balíčku. Hrají všichni současně – každý hráč musí ke svému dílu přiložit kus daného tvaru ve své barvě.
- 2 Poté otočte další kartu a hra pokračuje stejným způsobem do konce výstavy.

*Poznámka: Je-li otočena karta kusu, který už byl přikládán, otočte další kartu.*

### ODPADLÉ KUSY

Odpadlé kusy si každý hráč dává stranou a počítá si je.

### KONEC VÝSTAVY A PŘIDĚLENÍ ŽETONŮ PŘÍZNIVCŮ

Jakmile některý z hráčů nashromáždí 2 nebo více odpadlých kusů, je výstava u konce. Každý ještě případně dokončí přiložení právě přikládaného kusu.

Žetony příznivců se přidělují za nejvyšší díla:

<b>Nejvyšší dílo:</b>	<b>5 žetonů příznivců</b>
<b>2. nejvyšší dílo:</b>	<b>3 žetony příznivců</b>
<b>3. nejvyšší dílo:</b>	<b>1 žeton příznivce</b>

## INDIANAPOLIS

*Blíží se závod 500 mil Indianapolis a pořadatelé se na poslední chvíli rozhodli, že by si na něm přáli mít také nějaké to umění. Ale honem!*

**POČET HRÁČŮ:** 2–6

**CÍL HRY:** Přiložit k dílu nejvíce kusů, bonus za nejvyšší dílo.

**KONEC VÝSTAVY:** Po vyčerpání předepsaného počtu karet.

### PŘÍPRAVA HRY

Rozdejte každému hráči 10 karet odpadu, ze kterých si každý utvoří balíček lícem dolů před sebou na stole. Zbytek karet odložte, v tomto kole se nepoužijí.

### PRŮBĚH HRY

- 1 Na povel začínajícího hráče (třeba zvoláním „START“) všichni otočí vrchní kartu svého balíčku.
- 2 Hrají všichni současně – každý hráč co nejrychleji vyhledá kus odpadu odpovídající jeho kartě a přiloží ho ke svému dílu.
- 3 Kdo je hotov, zvolá „HOTOVO!“ Kolo končí, jakmile „HOTOVO!“ zvolají všichni až na posledního hráče. Ten svůj příkládaný kus už k dílu přiložit nesmí a musí ho vrátit do zásoby na stole.
- 4 Hra pokračuje tak dlouho, až se vyčerpá všech 10 karet z balíčků všech hráčů.

*Poznámka: Případ, kdy není jasné, kdo zvolal „HOTOVO!“ dříve, se považuje za shodu – všichni příslušní hráči mohou nechat svůj kus přiložený ke svému dílu. Hráč, který svůj kus přiložil dříve, ale zapomněl zvolat „HOTOVO!“, má smůlu. Musí poslední přiložený kus ze svého díla zase odebrat.*

### ODPADLÉ KUSY

Odpadlé kusy nemají v tomto kole žádný význam a vracejí se do zásoby na stole.

### KONEC VÝSTAVY A PŘIDĚLENÍ ŽETONŮ PŘÍZIVCŮ

Výstava končí po vyčerpání všech karet.

Hráči obdrží žetony přízivců podle toho, z kolika kusů se jejich dílo skládá:

**10 kusů:** 5 žetonů přízivců

**7–9 kusů:** 3 žetony přízivců

**5–6 kusů:** 1 žeton přízivce

**Bonus za nejvyšší dílo:** 1 žeton přízivce navíc.

## MONACO

*V Monaku mají věci rychlý průběh a rychlí musíte být i vy! Pospěšte si, abyste jako první vytvořili skulpturu ze všech svých kusů odpadu!*

**POČET HRÁČŮ:** 2–6

**CÍL HRY:** Přiložit k dílu nejvíce kusů, bonus za nejvyšší dílo.

**KONEC VÝSTAVY:** Jakmile první z hráčů přiloží k dílu všechny kusy odpadu.

### PŘÍPRAVA HRY

Rozdejte každému hráči 10 karet odpadu, ze kterých si každý utvoří balíček lícem dolů před sebou na stole. Zbytek karet odložte, v tomto kole se nepoužijí.

### PRŮBĚH HRY

- 1 Na povel začínajícího hráče (třeba zvoláním „START“) všichni otočí vrchní kartu svého balíčku.
- 2 Hrají všichni současně – každý hráč co nejrychleji vyhledá kus odpadu odpovídající jeho kartě a přiloží ho ke svému dílu.
- 3 Kdo je hotov, otočí rychle další kartu, vyhledá odpovídající kus a přiloží ho. Při tom není třeba nijak čekat na ostatní, naopak – čím jste rychlejší, tím lépe.

### ODPADLÉ KUSY

Všechny odpadlé kusy musí každý hráč znovu v libovolném pořadí jeden po druhém přiložit ke svému dílu před otočením další karty.

### KONEC VÝSTAVY A PŘIDĚLENÍ ŽETONŮ PŘÍZIVCŮ

Výstava ihned končí, jakmile první z hráčů vyčerpá všech 10 karet ze svého balíčku. Pokud někdo má právě v ruce příkládaný kus, už ho přiložit nesmí – musí ho vrátit do zásoby na stole.

Hráči obdrží žetony přízivců podle toho, z kolika kusů se jejich dílo skládá:

**10 kusů:** 5 žetonů přízivců

**7–9 kusů:** 3 žetony přízivců

**5–6 kusů:** 1 žeton přízivce

**Bonus za nejvyšší dílo:** 1 žeton přízivce navíc.

## MONTRÉAL

*Spolupráce je to, co z Kanady tak skvělé místo k životu. Pracujte chvílku s kamarádem, pak se přesuňte k dílu dalšího kolegy a dodejte také jeho práci nádech ve svém stylu!*

**POČET HRÁČŮ:** 2–6

**CÍL HRY:** Být posledním hráčem ve hře.

**KONEC VÝSTAVY:** Jakmile zůstane ve hře poslední hráč.

### PŘÍPRAVA HRY

Rozdějte každému hráči 3 karty odpadu, ze zbytku utvořte balíček lícem dolů.

### PRŮBĚH HRY

- 1 Každý hráč zvolí jednu kartu z ruky a vyloží ji lícem nahoru před spoluhráče po směru průběhu hry.
- 2 Hrají všichni současně – každý hráč vyhledá odpovídající kus odpadu na stole a přiloží ho ke svému dílu.

*Poznámka: Karty nechte ležet na stole tak, aby bylo vidět, kolik karet už bylo zahráno.*

- 3 Hráči si doplní karty v ruce z balíčku opět do tří.
- 4 Jakmile mají před sebou všichni hráči 3 karty, vezmou si své získané žetony příznivců a přesunou se k dílu spoluhráče po směru průběhu hry. Toto jsou nyní vaše díla. Zahrané karty ležící na stole odhodte.

*Poznámka: Pokud od nějakého díla odpadnou kusy, když si hráči mění místa, takovéto odpadlé kusy odložte před otáčením dalších karet, nepočítají se pro účely vyřazení (viz dále).*

- 5 Hra pokračuje stejným způsobem do konce výstavy.

### ODPADLÉ KUSY

Odpadne-li od díla jeden kus, neděje se nic. Jakmile některému z hráčů odpadnou od díla 2 nebo více kusů zároveň (tj. v rámci přikládání jednoho kusu, přikládání dílu se jako obvykle nepočítá), je vyřazen on i jeho dílo.

### KONEC VÝSTAVY A PŘIDĚLENÍ ŽETONŮ PŘÍZIVCŮ

Výstava může skončit dvěma způsoby:

- 1 Ve hře zůstal poslední hráč a podařilo se mu přiložit právě přikládání kus. Takový hráč získá 5 žetonů příznivců.
- 2 Všichni zbývající hráči jsou vyřazení ve stejném okamžiku nebo byl spotřebován balíček karet. Všichni hráči, kteří byli doposud ve hře, získají po 3 žetonech příznivců.

## NEW YORK

*Utkejte se s ostatními sochaři, kdo vytvoří nejodvážnější sochu ve městě, které nikdy nespí! Ale pozor – v hektickém New Yorku je čas na tvorbu omezený. Pořadatelé se zhlédli v NHL a hraje se na pravidlo náhlé smrti!*

**POČET HRÁČŮ:** 2–6

**CÍL HRY:** Vytvořit nejvyšší dílo.

**KONEC VÝSTAVY:** Jakmile je otočena karta s hvězdou.

### PŘÍPRAVA HRY

- 1 Balíček karet odpadu lícem dolů rozdělte na tři přibližně stejně velké balíčky A, B a C. Kartu s hvězdou položte navrch balíčku C, oba zbylé balíčky položte na něj, vše stále lícem dolů.
- 2 Otočte vrchní tři karty z balíčku a vyložte je do řady lícem nahoru na stůl.

### PRŮBĚH HRY

- 1 Aktivní hráč si vybere jednu z karet na stole, vyhledá příslušný kus odpadu a přiloží ho ke svému dílu. Pokud se právě přiložený kus dotýká jiného kusu téže barvy nebo tvaru, musí pokračovat výběrem další z karet na stole a přiložením odpovídajícího kusu. Jeho tah končí, pokud už na stole nejsou další vyložené karty, nebo se právě přiložený kus nedotýká žádného jiného kusu téže barvy či tvaru.
- 2 Na závěr svého tahu doplní aktivní hráč vyložené karty na stole opět do tří. Na řadě je spoluhráč po směru průběhu hry. Hra pokračuje stejným způsobem do konce výstavy.

### ODPADLÉ KUSY

Odpadlé kusy nemají v tomto kole žádný význam a vracejí se do zásoby na stole.

### KONEC VÝSTAVY A PŘIDĚLENÍ ŽETONŮ PŘÍZIVCŮ

Jakmile je otočena karta s hvězdou, výstava je u konce.

Žetony příznivců se přidělují za nejvyšší díla:

Nejvyšší dílo:	5 žetonů příznivců
2. nejvyšší dílo:	3 žetony příznivců
3. nejvyšší dílo:	1 žeton příznivce

### KRATŠÍ NEBO DELŠÍ HRA

Chcete-li, aby toto kolo bylo kratší, rozdělte na začátku balíček karet odpadu jen na dvě přibližně stejné poloviny. Chcete-li, aby byla hra delší, rozdělte ho na čtyři čtvrtiny. Kartu s hvězdou položte vždy na spodní dílčí balíček.



## PARIS

*Pařížští pouliční umělci jsou proslulí, zejména svou schopností improvizovat. Často se inspiřují podněty z bezprostředního okolí či okamžité situace nebo reagují na impulsy od svého publika. Zkuste to jako oni – budete dost pohotoví?*

**POČET HRÁČŮ:** 2–6

**CÍL HRY:** Nebýt vyřazen.

**KONEC VÝSTAVY:** Jakmile je vyřazen první hráč.

### PŘÍPRAVA HRY

- 1 Hráči nemají svůj vlastní podstavec. Umístěte jeden společný podstavec doprostřed stolu, aby na něj všichni dobře dosáhli.
- 2 Rozdejte každému hráči 3 karty odpadu, ze zbytku utvořte balíček lícem dolů.

### PRŮBĚH HRY

- 1 Aktivní hráč zvolí jednu kartu z ruky a vyloží ji lícem nahoru před spoluhráče po směru průběhu hry.
- 2 Příslušný hráč vyhledá odpovídající kus odpadu na stole a přiloží ho ke společnému dílu.
- 3 Aktivní hráč si dobere novou kartu do ruky, na řadě je spoluhráč po směru průběhu hry. Hra pokračuje stejným způsobem do konce výstavy.

### ODPADLÉ KUSY

Odpadlé kusy si každý hráč dává stranou a počítá si je.

### KONEC VÝSTAVY A PŘIDĚLENÍ ŽETONŮ PŘÍZIVCŮ

Jakmile některý z hráčů nashromáždí 3 nebo více odpadlých kusů, je vyřazen a výstava je u konce.

**Všichni hráči, kteří nebyli vyřazeni, získají po 3 žetonech přízivců.**



## PHILADELPHIA

*Tolik lásky ve vzduchu všude kolem... nebo je to potměšilost? Naučte se sdílet svůj majetek s ostatními, protože v tomhle městě jinak umění dělat nemůžete.*

**POČET HRÁČŮ:** 2–6

**CÍL HRY:** Být posledním hráčem ve hře

**KONEC VÝSTAVY:** Jakmile zůstane ve hře poslední hráč

### PŘÍPRAVA HRY

Rozdejte každému hráči 3 karty odpadu, ze zbytku utvořte balíček lícem dolů.

### PRŮBĚH HRY

- 1 Každý hráč si prohlédne karty v ruce, jednu si nechá a po jedné dá každému ze sousedů vlevo a vpravo. Karty musíte odevzdat dříve, než se podíváte, jaké karty dostanete od sousedů.

*Poznámka: Při hře ve dvou předejte obě karty spoluhráči.*

- 2 Hrají všichni současně – každý hráč vyhledá odpovídající 3 kusy odpadu na stole a přiloží je jeden po druhém ke svému dílu.
- 3 Poté rozdejte každému hráči další 3 karty a hra pokračuje stejným způsobem do konce výstavy.

### ODPADLÉ KUSY

Odpadlé kusy si každý hráč dává stranou a počítá si je.

### KONEC VÝSTAVY A PŘIDĚLENÍ ŽETONŮ PŘÍZIVCŮ

Jakmile některý z hráčů nashromáždí 2 nebo více odpadlých kusů, je vyřazen.

Výstava může skončit dvěma způsoby:

- 1 Ve hře zůstal poslední hráč a podařilo se mu přiložit právě příkládaný kus. Takový hráč získá 5 žetonů přízivců.
- 2 Všichni zbývající hráči jsou vyřazeni ve stejném okamžiku nebo v balíčku nezbylo dost karet, aby všichni dostali předepsaný počet. Všichni hráči, kteří byli doposud ve hře, hráči získají po 3 žetonech přízivců.





## PISA

*Nastal čas spolupracovat s ostatními na vytvoření nejúžasnějšího díla všech dob. Ale pozor, aby váš výtvar nepřipomínal slavnou místní šikmou věž až příliš, na rozdíl od ní by se mohl snadno zřítit!*

**POČET HRÁČŮ:** 2–6

**CÍL HRY:** Nebýt vyřazen

**KONEC VÝSTAVY:** Jakmile je vyřazen první hráč

### PŘÍPRAVA HRY

- 1 Hráči nemají svůj vlastní podstavec. Ze dvou podstavců položených těsně vedle sebe vytvořte společný podstavec uprostřed stolu, aby na něj všichni dobře dosáhli.
- 2 Vyložte lícem nahoru na stůl karty odpadu v počtu o jedna menším, než je počet hráčů ve hře (*např. při hře ve čtyřech vyložte tři karty*).



### PRŮBĚH HRY

- 1 Aktivní hráč zvolí jednu kartu z karet na stole, vyhledá odpovídající kus odpadu na stole a přiloží ho ke společnému dílu.
- 2 Hra pokračuje stejným způsobem, dokud nejsou spotřebovány všechny karty na stole. Poté vyložte nové karty ve stejném počtu a hra pokračuje do konce výstavy.

### ODPADLÉ KUSY

Odpadlé kusy si každý hráč dává stranou a počítá si je.

### KONEC VÝSTAVY A PŘIDĚLENÍ ŽETONŮ PŘÍZIVCŮ

Jakmile některý z hráčů nashromáždí 2 nebo více odpadlých kusů, je vyřazen a výstava je u konce.

**Všichni hráči, kteří nebyli vyřazeni, získají po 3 žetonech přízivců.**



## TOKYO

*Tokio miluje nejmodernější architekturu i tradiční starobylé umění. Podaří se vám, aby se i ve vašem díle tyto protiklady snoubily?*

**POČET HRÁČŮ:** 2–6

**CÍL HRY:** Vytvořit nejvyšší dílo

**KONEC VÝSTAVY:** Po vyčerpání předepsaného počtu karet

### PŘÍPRAVA HRY

Rozdejte každému hráči 10 karet odpadu. Zbytek karet odložte, v tomto kole se nepoužijí.

### PRŮBĚH HRY

- 1 Každý hráč si prohlédne všechny své karty, jednu zvolí a položí ji navrch svého balíčku, všechny karty lícem dolů. Poté předejte celý svůj balíček spoluhráči po směru průběhu hry.
- 2 Hrají všichni současně – každý hráč otočí vrchní kartu svého nového balíčku, vyhledá odpovídající kus odpadu na stole a přiloží ho ke svému dílu.
- 3 Hra pokračuje stejným způsobem do konce výstavy.

### ODPADLÉ KUSY

Odpadlé kusy nemají v tomto kole žádný význam a vracejí se do zásoby na stole.

### KONEC VÝSTAVY A PŘIDĚLENÍ ŽETONŮ PŘÍZIVCŮ

Výstava končí po vyčerpání všech karet.

Žetony přízivců se přidělují za nejvyšší díla:

- |                          |                          |
|--------------------------|--------------------------|
| <b>Nejvyšší dílo:</b>    | <b>5 žetonů přízivců</b> |
| <b>2. nejvyšší dílo:</b> | <b>3 žetony přízivců</b> |
| <b>3. nejvyšší dílo:</b> | <b>1 žeton přízivce</b>  |



*Nashville je často nazýván městem hudby, ale milovníci výtvarného umění nechtějí zůstat ve stínu. Snaží se v jižní části města vytvořit centrum tohoto druhu umění a proslavit ho v mezinárodním měřítku. Koneckonců, zdejší kvetoucí středisko obchodu a kultury je pro takový účel velice příhodné místo! Už tu postavili repliku aténskému Parthenónu. Čím přispějete vy? Ale pozor na pozůstatky mravů Divokého západu!*

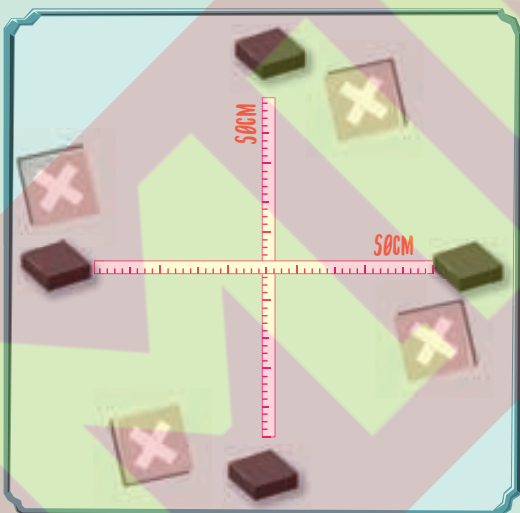
**POČET HRÁČŮ:** 2–4

**CÍL HRY:** Vytvořit nejvyšší dílo, bonus za největší kořist

**KONEC VÝSTAVY:** Po dobrání třetí karty s kaktusem

## PŘÍPRAVA HRY

- 1 Každý hráč obdrží jeden bílý žeton příznivce (nepočítá se pro účely získávání bodů, bude sloužit jako projektil – viz dále).
- 2 Uvolněte střed stolu i od všeho ostatního materiálu, aby na něm nic nepřekáželo.
- 3 Umístěte podstavce tak, aby byly od sebe vzdáleny přibližně 50 cm. Pro přeměření můžete použít měřítko. Při hře ve čtyřech vytvořte čtverec dle obr.



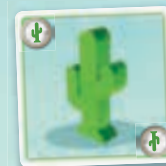
- 4 Každému hráči rozdejte 4 karty odpadu.
- 5 Každý hráč si vybere 3 ze svých karet a z odpovídajících kusů odpadu vytvoří základ svého díla, přičemž použité karty odkládá na svůj vlastní odkládací balíček lícem nahoru (nahore tedy bude vždy karta odpovídající poslednímu přiloženému kusu, umístění balíčků na stole viz předešlý obr.).
- 6 Balíček zbylých karet odpadu rozdělte na přibližně stejné balíčky lícem dolů. Do prvního (balíček A) zamíchejte dvě karty s kaktusem, třetí kartu s kaktusem položte lícem nahoru na druhý balíček (B). Balíček A položte na balíček B, čímž vytvoříte doplňovací balíček karet odpadu.

## PRŮBĚH HRY

- 1 Aktivní hráč dobere z doplňovacího balíčku vrchní kartu, takže má v ruce 2 karty. Z nich jednu vybere a přiloží ke svému dílu odpovídající kus odpadu. Kartu umístí navrch svého odkládacího balíčku.

*Zvolíte-li kartu s kaktusem, musíte ke svému dílu přiložit kaktus ze všeobecné zásoby kusů odpadu.*

- 2 V případě, že právě zahraná karta odpovídá barvou nebo číslem vrchní kartě v odkládacím balíčku některého spoluhráče, můžete vystřelit na jeho dílo. Shoduje-li se barva, máte k dispozici 1 střelu. Shoduje-li se číslo, máte k dispozici 2 střely. V jednom tahu smíte střelit jen na dílo jediného spoluhráče.



*Zahravete-li kartu s kaktusem, máte k dispozici 1 střelu na dílo libovolného spoluhráče. Karta kaktusu navrchu odkládacího balíčku platí jako karta zelené barvy.*

- 3 Střelba se provádí takto: položte bílý žeton příznivce představující projektil do vzdálenosti cca 3 cm od svého podstavce a tak, aby jeho vzdálenost od středu cílového podstavce odpovídala vzdálenosti středů podstavců vašich děl, a vystřelte ho proti dílu spoluhráče cvrknutím.



- 4 Po provedení náležitého počtu střel zjistěte, jaké kusy odpadly, a naložte s nimi podle popisu dále. Na řadě je spoluhráč po směru průběhu hry. Hra pokračuje stejným způsobem do konce výstavy.

## ODPADLÉ KUSY

- Odpadlé kusy v průběhu přikládání bez vlivu střelby nemají v tomto kole žádný význam, můžete je vyřadit ze hry.
- Kusy odpadlé z díla, na něž jste střídali, si vezměte k sobě. Jeden z nich musíte přiložit ke svému dílu, ostatní si nechte jako kořist. Odpadl-li v důsledku střelby z cílového díla jen jeden kus, musíte ho přiložit ke svému dílu.
- Pokud v důsledku střelby odpadnou kusy z díla, které nesmělo být terčem (včetně důsledků případných odrazů projektilů), ponechá si je jako kořist ten hráč, jemuž dílo patří.

## KONEC VÝSTAVY A PŘIDĚLENÍ ŽETONŮ PŘÍZNIVCŮ

Jakmile se v doplňovacím balíčku objeví třetí karta s kaktusem lícem nahoru, dohrajte kolo tak, aby všichni provedli stejný počet tahů. Poté výstava končí.

Žetony příznivců se přidělují za nejvyšší díla:

- Nejvyšší dílo:** 5 žetonů příznivců
- 2. nejvyšší dílo:** 3 žetony příznivců
- 3. nejvyšší dílo:** 1 žeton příznivce

Dále se přidělují žetony příznivců za největší kořist (nejvíce kusů odpadu):

- Největší kořist:** 5 žetonů příznivců
- 2. největší kořist:** 3 žetony příznivců
- 3. největší kořist:** 1 žeton příznivce

## VŠEOBECNÁ PRAVIDLA

### PŘÍPRAVA HRY

- 1 Přidělte každému hráči jeden podstavec. Každý si může vybrat, jakou stranou si ho postaví na stůl.
- 2 Karty odpadu zamíchejte, utvořte balíček lícem dolů a položte ho na vhodné místo na stole, aby na něj všichni dobře dosáhli.
- 3 Uprostřed stolu vytvořte všeobecnou zásobu ze všech kusů odpadu, poblíž připravte bank žetonů příznivců a měřítko.
- 4 Začínající hráč: v prvním kole hry hráč, který jako poslední byl na nějaké výstavě, v dalších kolech hráč s aktuálně nejmenším počtem získaných žetonů příznivců – v případě shody posuňte kartu ve směru hodinových ručiček.
- 5 Přípravu kola dokončete podle instrukcí na příslušné kartě města.

### PŘÍKLÁDÁNÍ KUSŮ ODPADU

- Máte-li přiložit k dílu kus odpadu, stává se příkládaným kusem, jakmile ho vezmete do ruky.
- Příkládaný kus můžete držet jednou rukou nebo oběma rukama.
- Příkládaný kus lze přiložit kamkoliv k dílu – může se dotýkat kteréhokoli kusu přiloženého dřívě nebo podstavce, ale nesmí se dotýkat stolu.
- Podstavec můžete jednou rukou přidržovat, ale dřívě přiložených kusů se dotýkat nesmíte.
- Příkládaným kusem smíte manipulovat i kusy přiloženými dřívě, ale kusy přiložené dřívě musejí stále zůstat součástí díla (musejí se dotýkat díla, ale nesmějí se dotýkat stolu).
- Máte-li ve svém tahu přiložit více kusů, musíte je příkládat v libovolném pořadí postupně, jeden po druhém.

### ODPADNUTÍ KUSU

- Kdykoli vám z díla odpadne jiný než příkládaný kus a dotkne se stolu či spadne na zem, musí ho příslušný hráč odstranit z díla a přidat ke svým odpadlým kusům.
- Pokud vy způsobíte odpadnutí kusu z díla spoluhráče, berete si odpadlý kus vy a přidáte ho ke svým odpadlým kusům.

### KONEC VÝSTAVY

- Každá karta města uvádí, kdy daná výstava končí. Obecně platí, že výstava vždy končí při dobrání balíčku karet odpadu.

## NOVÉ NÁPADY

Máte dobrý nápad na nové město? Proto jsme do balíčku karet měst přidali i tři prázdné karty, abyste si mohli vytvořit vlastní. Budeme rádi, když se o ně s námi podělíte zasláním na adresu [coolideas@pretzelgames.com](mailto:coolideas@pretzelgames.com).

## PŘEHLED SYMBOLŮ

-  Směr průběhu hry: vlevo (po směru hodinových ručiček), vpravo (proti směru), všichni současně.
-  Každý obdrží na začátku výstavy balíček o x kartách lícem dolů.
-  Každý obdrží na začátku výstavy x karet do ruky.
-  Vyložte x karet lícem nahoru na stůl.
-  Viz pravidla pro město Nashville.
-  **Konec výstavy:** je otočena karta s hvězdou.
-  **Konec výstavy:** je spotřebován doplňovací balíček.
-  **Konec výstavy:** jeden z hráčů nashromáždil x odpadlých kusů.
-  **Konec výstavy:** ve hře zůstal poslední hráč.
-  Bonusové žetony příznivců pro tři nejvyšší díla.

## TIRÁŽ

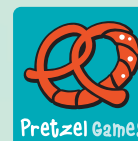
Autoři: Jay Cormier and Sen-Foong Lim  
Ilustrace: Chris Quilliams and Philippe Guérin  
Redakce: Sophie Gravel

Vydavatelství Pretzel Games děkuje Miku Youngovi za jeho přínos na poslední chvíli.

Autoři vyjadřují vděk všem, kdo se podíleli na testování hry. Jsou to:

Dave Aiken, Emiko Aikenová, Koji Aiken, Owen Aiken, Elly Boersemaová, Michael Campsall, Jamaica Campsallová, Marc Casas-Cordero, Al Cormier, Xavier Cousin, Peter Grant, Sharon Harrisová, John Harris, Graeme Jahns, Alex James, Don Kirkby, Jan Kraft, Maria Liová, Ethan Lim, Steve Mason, Stacy McDougalllová, Elsa Michelová, Matt Musselman, Brandon Nicell, James Osgood, Bonnie Skiffingtonová, Colin Skiffington, Carrie Stephensonová-Limová, Jeff Temple, Shawn Thomas, Scott Veenvliet, Kevin Wilson, Jen Wilsonová, Leroy Wissing a Mike Wood.

Český překlad: Karel Vlasák



Všechna práva vyhrazena  
© 2017 Plan B Games Inc.  
19 rue de la Coopérative  
Rigaud QC J0P 1P0  
Canada  
[www.pretzelgames.com](http://www.pretzelgames.com)

**MINDOK**

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:  
MINDOK s.r.o.  
Korunní 810/104, Praha 10  
[www.mindok.cz](http://www.mindok.cz)