



935326

Hráči: 2-5 osob**Věk:** od 8 let**Délka:** 20 minutHra od Floriana & Helmuta Ortleppových
a Steffena Benndorfa**OBSAH** 4 barevné kostky, 1 hrací blok, 5 tužek

MYŠLENKA HRY

Faraón Cheops povolal ty nejlepší stavitele své říše, aby mu vystavěli překrásnou pyramidu. Pyramidu má ozdobit vítězný oblouk a přízemní reliéf.

V této hře budeš ty stavitelem a budeš tak moci ukázat své dovednosti. Tvoří impozantní stavby kámen po kameni na tvém vlastním hracím lístku. Budeš-li stavět moudře, nebudeš-li plýtvat stavebním materiálem a získáš-li po cestě odměny, vyhraješ soutěž a staneš se tím největším stavitelem všech dob.

PŘÍPRAVA

Každý z vás obdrží **jiný** lístek z hracího bloku a jednu tužku. Podle písmene vpravo dole můžete jednotlivé lístky rozlišit.

Ve hře použijete jen **tolik žolíkových kamenů, kolik je vás hráčů**. Nadbytečné kameny škrtni.

Ve dvou hrajete se **3 kostkami**, jinak použijte všechny 4 kostky.

Určete jednoho začínajícího hráče. Ten si vezme kostku.



PRAVIDLA STAVBY

aneb: jak zaškrťáváš kameny na hracím lístku

Na každý tah smíš do svých staveb zastavět **maximálně 2 kameny**. Provedeš to zaškrtnutím polí na tvém hracím lístku. Vhodné kameny zvolíš ze zásoby barevných kostek a **vlastního kamenolomu**.



- Na **podlažním reliéfu** musíš zaškrtnout **2 kameny najednou**. Oba kameny musí **ležet přímo vedle sebe svisle** nebo **vodorovně**.



- Na **pyramidě** smíš zaškrtnout 1 nebo 2 kameny. Pyramidu musíš **začít stavět v té nejspodnější rovině**. Kámen ve vyšší rovině můžeš zaškrtnout jen tehdy, když už jsi zaškrtnul **oba kameny ležící pod ním**.



- Na **vítězném oblouku** smíš zaškrtnout 1 nebo 2 kameny. Sloupy oblouku musíš začít **odspodu**. Sloupy můžeš stavět různě rychle. **Závěrečný kámen** však můžeš zaškrtnout jen tehdy, když mají **oba sloupy úplnou výšku**.




*Tyto 2 kameny můžeš **rozdělit** i na pyramidu a na vítězný oblouk!
Kameny však **nemusíš vůbec zastavovat**.*

PRŮBĚH HRY

Začínající hráč je automaticky prvním aktivním hráčem. Jako aktivní hráč koulíš kostkou přesně jednou a položíš ji viditelně doprostřed stolu.

Poté smíš ve svých stavbách **zaškrtnout až 2 kameny** (dodržujte pravidla stavění!).

Za každý takto zaškrtnutý kámen musíš **okamžitě odebrat** jednu vhodnou **kostku** ze středu stolu a položit ji nahoru na svůj hrací lístek. **Pokud v zaškrtnuté barvě není žádná kostka**, musíš **škrtnout** kámen vhodné barvy nebo žolíkový kámen () **v kamenolomu**.

Barevné kameny kamenolomu musíš odškrtnout vždy **počínaje zleva**. Smíš **libovolný počet kamenů i přeskočit**. Můžeš odškrtnout jen kameny, které leží vpravo od naposledy zaškrtnutého kamene.



***Příklad:** Florián v kamenolomu odškrtl jako poslední modrý kámen. Červený a fialový přeskočil. Od oranžového kamene může pokračovat v odškrtavání.*

Chceš-li pro stejnou stavbu (pyramidu nebo vítězný oblouk) použít 2 kameny z kamenolomu, musíš kameny odškrtnout v kamenolomu v tom pořadí, jak je smíš zastavět do stavby.

Nejprve se předem přesně podívej! Když nemůžeš vzít ani kostku, ani kámen či žolíkový kámen z kamenolomu, pak nesmíš pole ve své stavbě ani zaškrtnout! Pokud jsi vzal kostku, **nepokládáš** ji na závěr tvé stavební akce **zpět** doprostřed stolu!

Teď jsou na řadě tví **spoluhráči** ve směru hodinových ručiček. I oni smí dle výše popsaných pravidel zaškrtnout až 2 kameny na svých stavbách. Smí však použít jen **kostky ze středu stolu**, ne ale kostky, které používáš ty jako aktivní hráč.

Po ukončení své stavební akce položí spoluhráči své použité kostky **zpět** doprostřed stolu.

DŮLEŽITÉ: Jen ty kostky, které používal **aktivní hráč** k zaškrtnutí, jsou pro spoluhráče **zablokované!**








Příklad: Klemens je aktivní hráč. Hodil červenou, zelenou a 2x modrou. Zaškrtně nejprve modrý kámen v pyramidě. Položí proto na svůj hrací lístek modrou kostku. Potom zaškrtně jeden zelený kámen a položí na svůj hrací lístek zelenou kostku.

Teď je na řadě Florian. Zaškrtně jeden žlutý a jeden červený kámen v přízemním reliéfu. Vezme k tomu červenou kostku ze středu stolu a odškrtně žlutý kámen ve svém kamenolomu. Po této akci položí červenou kostku zpět doprostřed stolu.

Nyní zaškrtně Šimon ve vítězném oblouku jeden žlutý kámen a odškrtně přitom jeden žolíkový kámen. Poté zaškrtně v pyramidě ještě jeden červený kámen a vezme si k tomu červenou kostku.



Zasloužil sis za svou rychlou stavbu odměnu?

Zaškrtněš-li **jeden symbol** (    ) v jedné stavbě, nebo **poslední symbol stejného typu** ( ), pak to hlasitě oznámíš a poznamenáš si jako odměnu příslušný symbol bonusu na svém hracím lístku.



ŘADA!



Bonusové symboly
Pyramida

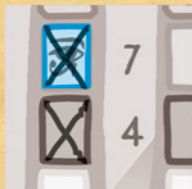
Bonusové symboly
Vítězný oblouk

Bonusové symboly
Podlažní reliéf

Všichni **hráči, kteří budou ještě následovat**, mohou také dostat **stejný bonus**, předpokladem proto je, aby zaškrtnli příslušné pole **ve stejném tahu**.

Pokud se ti nepodaří bonus získat, přeškrtni si pro lepší přehled příslušný symbol bonusu.

Je možné, že v jednom kole budou získány různé bonusy.



Šimon:



Florian:



Klemens:



Poté, co poslední spoluhráč splnil svou akci, končí aktuální tah. Další hráč ve směru hodinových ručiček bude novým aktivním hráčem. Hází všechny kostky a provede svou akci tak, jak je uvedeno, následován spoluhráči. Uvedeným způsobem pak hrajete popořadě pořád dál.

KONEC HRY A VYHODNOCENÍ

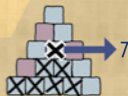
Hra končí přímo **po hracím tahu**, ve kterém minimálně jeden z vás **dokončil svou druhou stavbu**. Každý z vás, komu se podařilo dokončit kompletně 2 stavby, obdrží **bonus** za ukončení hry.



Zjistěte body za vaše stavby a bonusy a запиšte hodnoty do polí hracího lístku.



U **pyramidy** vyplývá počet bodů z **nejvyššího** zaškrtnutého pole.



Pokud jsou u **vítězného oblouku** oba sloupy stejně vysoké, pak obdržíte body této úrovně. Jinak dostanete body za **nižší** z obou sloupů.



Pro **podlažní reliéf** spočítáte **obsazená pole** a zjistíte **příslušný počet bodů**: 4 pole = 4 body, 6 pole = 6 bodů, 8 pole = 8 bodů, 10 pole = 11 bodů, 12 pole = 15 bodů.



Za každý dosažený **bonus** dostanete **3 body**.



Všechny **zbývající kameny kamenolomu** (vpravo od posledního zaškrtnutého kamene) mají hodnotu **1 bodu**.

Každý **nezaškrtnutý žolíkový kámen** má hodnotu **2 bodů**.



Sečtete všechny body dohromady. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů. V případě nerozhodného počtu vyhrává hráč, který zaškrtnl více polí v pyramidě.

Vyhodnocení hry:

Šimon v pyramidě dosáhl nejvrchnější pole → 21 bodů.

Na vítězném oblouku nezískal žádné body.

K tomu by musel zaškrtnout minimálně obě červená pole (2. úroveň).

Na podlažním reliéfu zaškrtl 8 polí → 8 bodů.

Šimon získal celkově 5 bonusů → $5 * 3 = 15$ bodů.

V kamenolomu zůstal jeden žolíkový kámen (každý za 2 body) a 4 barevné kameny (každý za 1 bod) → $2 + 4$ body.

Celkový výsledek Šimona je 50 bodů.



21 + 0 + 8 + 15 + 2 + 4 = 50