

Konec hry varianty pro 1 hráče

Hru mohou ukončit dvě situace:

- UŽ nemůžete napodobit žádnou řadu nebo sloupec na vzorovém rozmístění.**
To znamená, že je na něm nejspíš příliš mnoho elektronů stejné barvy (červené, zelené, fialové). Snažte se na to během hry dávat pozor, abyste se nedostali do slepé uličky!
- Uběhly 4 minuty.**

V obou situacích **spočítejte karty, které zůstávají** v rezervě. Toto číslo je vaše bodové hodnocení.

Čím menší počet bodů, tím lepší výsledek!

Zaznamenejte své výsledky spolu s datem na **BODOVACÍ KARTY**. Tak budete moci sledovat vaše zlepšení.

27	Vendelin	12. ledna	
18	Vendelin	14. ledna	
8	Marta	19. ledna	
16	Artur	5. února	

© 2020 Le Scorpion Masqué inc.
Le Scorpion masqué 10740, avenue Oscar Montréal (Québec)
H1H 5K2, Canada

Vydavatel: Christian Lemay
Kreativní ředitel: Manuel Sanchez
Ilustrace: Sabrina Miramon
Grafický designer: Sébastien Bizos



Financujeme náhradu každého stromu použitého na výrobu našich her.

0

TACHYON

Dosud vás neobjevili!

1-8

FOTON

Reagujete rychlostí světla!

9-16

NEUTRINO

Ovládli jste svět subatomárních rozměrů!

17-24

ELEKTRON

Vaše rotace zrychluje!

25-32

KVARK

Pochopili jste základní poznatky!

32+

GLUON

Nepřešlapujte na místě! Zahrajte si další hru hned teď!

Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz



Autor: **Joan Dufour**

RYCHLÁ 8

Ilustrace: **Sabrina Miramon**



Naučte se pravidla bleskově na www.dinotoys.cz

Veźměte si každý svou desku, nechte své elektrony svištět městem, buďte nejrychlejší při tvorbě kombinací a své soupeře nechte daleko za sebou!



4 sady po 8 elektronech (3 modré, 2 žluté, 1 červený, 1 fialový a 1 zelený)

4 desky hráče

52 karet

- Jedna strana karet je určena pro normální variantu hry pro více hráčů.
- Druhá strana je určena pro variantu hry 1 hráče.

+ 3 BODOVACÍ karty (pro variantu hry pro 1 hráče).

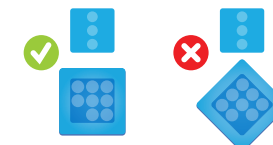
Příprava hry

Pravidla pro variantu hry pro 1 hráče naleznete na straně 3.

Každý hráč si vezme desku hráče a sadu 8 elektronů (3 modré, 2 žluté, 1 červený, 1 fialový, a 1 zelený). Nevyužité desky a elektrony vraťte do krabice. Svých 8 elektronů náhodně rozmístíte na svou desku. Na desce vám zůstane jedno volné místo.

Pokud je jeden hráč pomalejší než ostatní (například z důvodu věku), odstraňte z jeho herní desky jeden modrý elektron. Nyní budou na jeho desce 2 volná místa.

Zamíchejte všechny karty. Do středu stolu položte tolik hromádek po 10 kartách, kolik je hráčů. Otočte je stranou pro variantu hry pro více hráčů vzhůru. Zbývající karty vraťte do krabice.

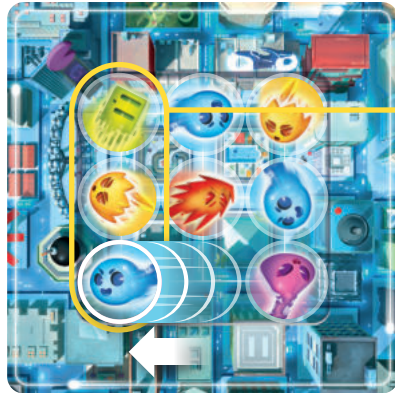


Natočte svou hrací desku tak, aby byla orientovaná stejně jako karty uprostřed stolu.

Cíl hry

Získat co nejvíc bodů.

Body získáváte tak, že na své herní desce napodobujete sestavy na kartách uprostřed stolu.



Hráč A

Vždy musíte na své desce napodobit sestavu na základě VAŠÍ pozice. Například: **Hráč A** napodobí rozložení č. 1 na spodní části své desky, zatímco **Hráč B** ji napodobí na levé straně své desky.

Průběh hry

Když jsou všichni hráči připraveni, dejte pokyn ke startu. **Všichni hráči hrají zároveň a co nejrychleji**, hra se nehraje na kola.

Každý hráč posouvá elektrony na své herní desce tak, aby napodobil kteroukoli sestavu z nabídky karet uprostřed stolu.

Hýbeme vždy pouze **jedním elektronem** a to tak, že ho prstem **posouváme do „volného“ místa** na herní desce.

č. 1



č. 2



Hráč B

Poté, co hráč bezchybně napodobí jakoukoli z kombinací na jedné z karet uprostřed stolu, tak řekne nahlas „**OSMA**“.

Nejprve s ostatními hráči zkontroluje, zda správně napodobil sestavu jedné z karet (aniž by přitom otáčel deskou nebo kartami!). Když to má správně, **vezme si kartu a položí si ji vedle své desky**, a tak odkryje další kartu v balíčku. Hra okamžitě pokračuje. Pokud to má špatně, hra pokračuje dál a kartu může získat kterýkoli hráč, který napodobí sestavu správně.

Hráči nesmí otáčet své desky nebo karty uprostřed stolu. Hráči také nesmí měnit polohu svých elektronů žádným jiným způsobem než jejich posouváním do volných míst na desce.

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy uprostřed stolu nezbývají žádné karty.

Každý hráč určí počet svých bodů spočítáním karet, které nasbíral. Každá karta má hodnotu 1 bodu, až na karty označené 2 hvězdami, které mají hodnotu 2 bodů.

Hráč s nejvyšším počtem bodů vyhrává. V případě remízy se hráči se stejným počtem bodů o vítězství podělí.

VARIANTA PRO 1 HRÁČE

Cíl hry

Hru ukončit s co nejmenším počtem karet ve své rezervě. Každý **řádek** nebo **slopec** napodobený podle vzorového rozmístění vám umožňuje snížit počet karet ve vaší rezervě.

Příprava hry

- Položte před sebe herní desku a na ni náhodně rozložte sadu **8 elektronů** (3 modré, 2 žluté, 1 červený, 1 fialový, a 1 zelený).
- Poblíž položte jeden červený žeton navíc. Budeme mu říkat „**připomínkový žeton**“.
- Zamíchejte karty a položte je stranou pro variantu hry **1 hráče** nahoru.
- Dávejte pozor na **4 tvary** kolem elektronů.
○ ✖ ✧ □
- Z balíčku vezměte z vrchu **9 herních karet** a rozmístěte před sebe do čtverce (3 × 3).

POZOR!

Pokud během přípravy hry (a pouze v tento okamžik) odhalíte čtvrtý zelený, fialový nebo červený elektron, tak tuto kartu položte dospodu balíčku a nahraďte ji jinou kartou z vrchu balíčku.

- Zbývajících 43 karet** tvoří rezervu. Položte je na hromádku po své pravé ruce.
- Připravte si **čtyřminutový odpočet**. Můžete použít mobilní telefon, kuchyňský časovač apod.

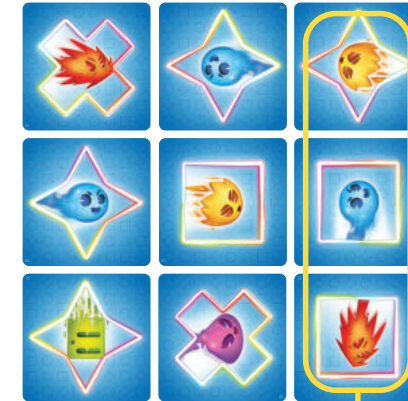
Průběh hry

Když jste připraveni, spusťte odpočet času.

Hýbejte elektrony na své desce, co nejrychleji to jde, s cílem napodobit **slopec** nebo **řádek** tvořený třemi kartami podle vlastního výběru.

Ujistěte se, že pozice této řady na vzorovém rozmístění odpovídá té na vaší desce (stejně jako v normální hře). Například: pokud chcete napodobit pravý sloupec, napodobte ho na pravé straně své desky. Po úspěšné kontrole proveďte následující:

Připomínkový žeton



- Položte připomínkový žeton vedle řady, kterou jste právě napodobili.**

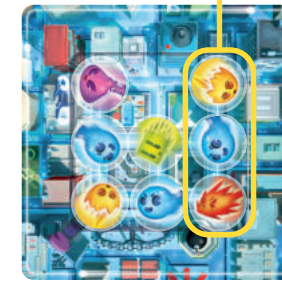
POZOR!

Není dovoleno napodobit řadu na stejném místě dvakrát po sobě, proto musíte připomínkový žeton přemístit pokaždé, když napodobíte řadu.

- Vyberte si tvar**, který na kartách obklopuje elektrony (kruh, kříž, hvězda nebo čtverec) a všechny karty s tímto tvarem nacházející se v řadě, kterou jste právě napodobili, **zakryjte** kartami z rezervy. **Příklad:** Pokud si vyberete tvar čtverce, vezměte 2 karty z rezervy a položte je na karty s červeným a modrým elektronem v napodobené řadě.

- Pokračujte ve hře.**

Napodobujte další řady, abyste vyprázdnili rezervu karet a vylepšili své body.



Rezerva