

Koniec hry variantu pre 1 hráča

Hru môžu ukončiť dve situácie:

- Už nemôžete napodobniť žiadny rad alebo stípec na vzorovom rozmiestnení.**
To znamená, že je na ňom pravdepodobne príliš veľa elektrónov rovnakej farby (červenej, zelenej, fialovej). Snažte sa na to v priebehu hry dávať pozor, aby ste sa nedostali do slepej uličky!
- Ubehli 4 minúty.**

V oboch situáciách **spočítajte karty, ktoré ostávajú** v rezerve. Toto číslo je vaše bodové hodnotenie.

Čím menší počet bodov, tým lepší výsledok!

Zaznamenajte svoje výsledky spolu s dátumom na **BODOVACIU KARTU**. Tak budete môcť sledovať vaše zlepšenie.

27	Vendelin	12. júna	
18	Vendelin	14. júna	
8	Marta	19. júna	
16	Artur	5. júla	

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

Vydavateľ: Christian Lemay
Kreatívny riaditeľ: Manuel Sanchez
Ilustrácie: Sabrina Miramon
Grafický designer: Sébastien Bizos



Financujeme náhradu každého stromu použitého na výrobu našich hier.

0

TACHYON

Doteraz vás neobjavili!

1-8

FOTON

Reagujete rýchlosťou svetla!

9-16

NEUTRINO

Ovládli ste svet subatomárnych rozmerov!

17-24

ELEKTRON

Vaša rotácia sa zrýchluje!

25-32

KVARK

Pochopili ste základné poznatky!

32+

GLUON

Neprešlapujte na mieste! Zahrajte si ďalšiu hru hneď teraz!

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



Autor: **Joan Dufour**

RÝCHLA 8

Ilustrácie: **Sabrina Miramon**



4 dosky hráča

4 sady po 8 elektrónoch
(3 modré, 2 žlté, 1 červený,
1 fialový a 1 zelený)

52 kariet

- Jedna strana je určená pre normálny variant hry pre viac hráčov.
- Druhá strana je určená pre variant hry jedného hráča.

+ 3 BODOVACIE karty
(pre variant hry pre 1 hráča).

Príprava hry

Pravidlá pre variant hry pre 1 hráča nájdete na strane 3.

Každý hráč si zoberie dosku hráča a sadu 8 elektrónov (3 modré, 2 žlté, 1 červený, 1 fialový a 1 zelený). Nevyužitú dosku a elektróny vráťte do škatule. Svojich 8 elektrónov náhodne rozmiestnite na svoju dosku. Na doske vám ostane jedno voľné miesto.

Pokiaľ je jeden hráč pomalší než ostatní (napríklad z dôvodu veku), odstráňte z jeho hracej dosky jeden modrý elektrón. Teraz budú na jeho doske 2 voľné miesta.



Naučte sa pravidlá bleskovo na
www.dinotoys.cz

Zoberte si každý svoju dosku, nechajte svoje elektróny svišťať mestom, buďte najrýchlejší pri tvorbe kombinácií a svojich súperov nechajte ďaleko za sebou!

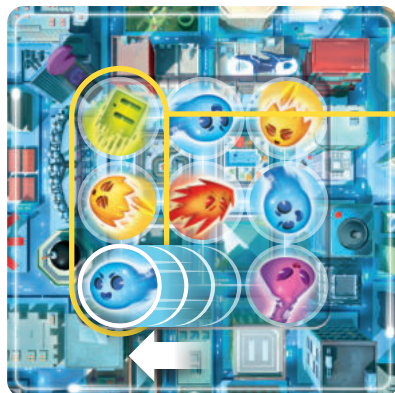


Natočte svoju hraciu dosku tak, aby bola orientovaná rovnako ako karty uprostred.

Cieľ hry

Získať čo najviac bodov.

Body získavate tak, že na svojej hracej doske napodobňujete zostavy na kartách uprostred stola.



Vždy musíte na svojej doske napodobniť zostavu na základe VAŠEJ pozície. Napríklad: **Hráč A** napodobní rozloženie č. 1 na spodnej časti svojej dosky, zatiaľ čo **Hráč B** ju napodobní na ľavej strane svojej dosky.

Priebeh hry

Keď sú všetci hráči pripravení, dajte pokyn na štart. **Všetci hráči hrajú naraz a čo najrýchlejšie**, hra sa nehrá na kolá.

Každý hráč posúva elektróny na svojej hracej doske tak, aby napodobnil ktorúkoľvek zostavu z ponuky kariet uprostred stola.

Hýbeme vždy len jedným elektrónom a to tak, že ho prstom **posúvame do „volného“ miesta** na hracej doske.

č. 1



č. 2



Hráč B

Po tom, čo hráč bezchybne napodobní akúkoľvek z kombinácií na jednej z kariet uprostred stola, tak povie nahlas „OSMA“.

Najprv s ostatnými hráčmi skontroluje, či správne napodobnil zostavu jednej z kariet (bez toho aby pri tom otáčal dosku alebo karty!). Keď to má správne, **zoberie si kartu a položí si ju vedľa svojej dosky**, a tak odkryje ďalšiu kartu v balíčku. Hra okamžite pokračuje. Pokiaľ to má zle, hra pokračuje ďalej a kartu môže získať ktorýkoľvek hráč, ktorý napodobní zostavu správne.

Hráči nesmú otáčať svoje dosky alebo karty uprostred stola. Hráči tiež nesmú meniť polohu svojich elektrónov žiadnym iným spôsobom, len ich posúvaním do voľných miest na doske.

Koniec hry

Hra končí vo chvíli, keď uprostred stola neostanú žiadne karty.

Každý hráč určí počet svojich bodov spočítaním kariet, ktoré nazbieral.

Každá karta má hodnotu 1 bodu, až na karty označené 2 hviezdami, ktoré majú hodnotu 2 bodov.

Hráč s najvyšším počtom bodov vyhráva. V prípade remízy sa hráči s rovnakým počtom bodov o víťazstvo podelia.

VARIANT PRE 1 HRÁČA

Cieľ hry

Hru ukončiť s čo najmenším počtom kariet vo svojej rezerve. Každý riadok alebo stĺpec napodobnený podľa vzorového rozmiestnenia vám umožňujú znížiť počet kariet vo vašej rezerve.

Príprava hry

- Položte pred seba hraciu dosku a na ňu náhodne rozložte sadu **8 elektrónov (3 modré, 2 žlté, 1 červený, 1 fialový, a 1 zelený)**.
- Blízko položte jeden červený žetón navyše. Budeme ho volať „**pripomienkový žetón**“.
- Zamiešajte karty a položte ich stranou pre variant hry **1 hráča** nahor.
- Dávajte pozor na **4 tvary** okolo elektrónov.
○ ✖ ✧ □
- Z balíčka zoberte zvrchu **9 herných kariet** a rozmiestnite ich pred seba do štvorca (3 × 3).

POZOR!

Pokiaľ počas prípravy hry (a iba v tento okamih) odhalíte štvrtý zelený, fialový alebo červený elektrón, tak túto kartu položte na spodok balíčka a nahraďte ju inou kartou zvrchu balíčka.

- Zostávajúcich 43 kariet** tvorí rezervu. Položte ich na kôpku po svojej pravej ruke.
- Prípravte si **štvorminútový odpočet**. Môžete použiť mobilný telefón, kuchynský časovač a pod.

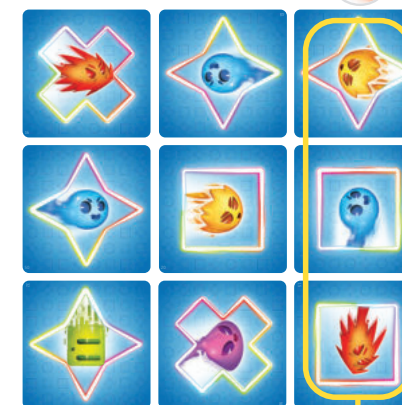
Priebeh hry

Keď ste pripravení, spusťte odpočet času.

Hýbte elektrónmi na svojej doske čo najrýchlejšie sa dá, s cieľom napodobniť stĺpec alebo riadok tvorený tromi kartami podľa vlastného výberu.

Uistite sa, že pozícia tohto radu na vzorovom rozmiestnení zodpovedá tej na vašej doske (rovnako ako v normálnej hre). Napríklad: pokiaľ chcete napodobniť pravý stĺpec, napodobnite ho na pravej strane svojej dosky. Po úspešnej kontrole podniknite nasledujúce:

Pripomienkový žetón



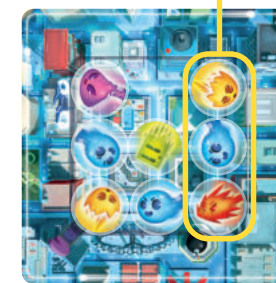
- Položte pripomienkový žetón vedľa radu, ktorý ste práve napodobnili.**

POZOR!

Nie je dovolené napodobniť rad na rovnakom mieste dvakrát po sebe, preto musíte pripomienkový žetón premiestniť zakaždým, keď napodobníte rad.

- Vyberte si tvar**, ktorý na kartách obklopuje elektróny (kruh, kríž, hviezda alebo štvorec) a všetky karty s týmto tvarom nachádzajúce sa v rade, ktorý ste práve napodobnili, **zakryte** kartami z rezervy. **Príklad:** Pokiaľ si vyberiete tvar štvorca, vezmite 2 karty z rezervy a položte ich na karty s červeným a modrým elektrónom v napodobnenom rade.

- Pokračujte v hre.** Napodobňujte ďalšie rady, aby ste vyprázdнили rezervu kariet a vylepšili svoje body.



Rezerva