

BÁJNÉ KOSTKY

PRAVIDLA HRY



Mínótauros vysedává v srdci labyrintu... Jak si krátí čas, zatímco vyčkává na kořist? Celé dny hraje v kostky! Odvážíte se dát si s ním partičku?

Bájně kostky jsou štychová hra, která se místo karet hraje s kostkami. Na začátku každého kola odhadněte, kolik štychů vyhraje. Když bude váš odhad správný, stanete se šampionem labyrintu!

HRA OBSAHUJE:

- 36 kostek (6 speciálních, 30 s čísly)
- 6 zástěn
- 1 pytlík
- 1 bodovací zápisník

PŘÍPRAVA HRY

- Každý hráč si vezme zástěnu a umístí ji před sebe.
- Určete, kdo bude mít na starosti bodovací zápisník. Tento hráč do něj napíše jména všech hráčů a bude zapisovat body. Na konci každého kola tento hráč přičte nebo odečte získané body každého hráče, aby všichni mohli sledovat aktuální skóre.
- Vložte všechny kostky do pytlíku a důkladně jím zatřeste, aby se zamíchaly.
- Libovolným způsobem určete, kdo bude v prvním kole začínat. Tento hráč si k sobě vezme pytlík s kostkami.



KOLA, TAHY A ŠTYCHY

Bájně kostky se hrají po několik kol, jejichž počet závisí na počtu hráčů. Ve hře 3–4 hráčů odehrajete 8 kol, v 5 hráčích 7 kol a v 6 hráčích 6 kol. Každé kolo je rozděleno na tahy, počet tahů v každém kole je stejný jako číslo aktuálního kola (tj. ve třetím kole odehrajete 3 tahy, ve čtvrtém 4 tahy atp.).

V každém kole provedete následující kroky:

- 1 Vylosujte si kostky. Počet kostek, které si každý hráč vylosuje, se v každém kole mění: v prvním kole si každý vylosuje 1 kostku, v druhém kole 2 kostky atd.
- 2 Uzavřete sázky pro dané kolo a zaznamenejte je do bodovacího zápisníku (viz *Jdeme hrát!* na str. 3).
- 3 Začínající hráč začne první tah kola a hodí jednou svou kostkou, čímž zahájí štych. Všichni ostatní hráči se pak střídají po směru hodinových ručiček a také hodí jednou svou kostkou (viz *Hodte kostkami!* na str. 4).
- 4 Tím tah končí. Hráč, kterému na kostce padla nejvyšší hodnota, vyhrává štych. **V případě shody** štych vyhrává hráč, který nejvyšší hodnotu hodil jako **poslední**. To platí i v případě shodných symbolů na speciálních kostkách (viz *Kdo vyhrává štych?* na str. 4).

Strany se symboly



Strany s čísly



(vyhrává nejvyšší hodnota, bez ohledu na barvu kostky)

Strany s bílou vlajkou



Bílá vlajka (= nejslabší strana, bez ohledu na barvu kostky)

- 5 Konec tahu nebo konec kola:

- Pokud už nemáte žádné kostky, přejděte rovnou ke kroku *Konec kola* (str. 8).
- Pokud ještě máte nějaké kostky, začněte další tah. V novém tahu bude začínat vítěz předchozího štychu.

KOSTKY A JEJICH STRANY

Ve hře je sedm druhů kostek, z nichž každý má jinou barvu. Na ilustraci vpravo jsou uvedeny všechny kostky od nejsilnější (nahore) po nejslabší (dole). Vrchní tři druhy kostek mají speciální symboly a jsou silnější než ostatní (viz *Speciální kostky* na str. 5). Strany s bílou vlajkou na speciálních a šedých kostkách mají hodnotu 0 (je to nejslabší strana ve hře), bez ohledu na barvu kostky.

Číslo nalevo od každého druhu kostek (1x, 3x, ...) udává, kolik kostek tohoto druhu je ve hře.



JDEME HRÁT!

Každý hráč si vylosuje kostky z pytlíku a položí je za svou zástěnu (v prvním kole jednu kostku atd.).



Kostky mějte za zástěnou, aby je neviděli ostatní hráči. Jakmile se všichni podívají na své kostky, každý hráč se pokusí odhadnout, kolik štychů během kola vyhraje. Tento odhad se nazývá „sázka“. Jakmile se rozhodnete, natáhněte ruku zaťatou v pěst doprostřed stolu. Až budou mít všichni nad stolem natažené pěsti, společně vykřikněte: „MÍ-NÓ-TAUR!“ a na poslední slabiku ukažte tolik prstů, kolik štychů si myslíte, že v tomto kole vyhrajete. Pokud chcete ukázat 0 štychů, nechte pěst zaťatou. Od šestého kola dále použijte obě ruce, díky tomu budete moci ukázat 6 a více štychů. Zapište sázku každého hráče **do úzkého sloupečku v bodovacím zápisníku**.

Kolo	Jméno	Sázka		Skóre
1				
2				

HOĎTE KOSTKAMI!

Začínající hráč začíná tah a hodí kostkou, čímž zahájí štych. Poté postupně po směru hodinových ručiček všichni hráči hodí jednou ze svých kostek. To, kterou kostkou můžou házet, závisí na první kostce ve štychu.

1 Pokud je první kostka ve štychu **kostka s čísly**, její barva je tzv. „barvou štychu“, kterou musí ostatní hráči ctít, a musí hodit kostkou stejné barvy, je-li to možné. Existují však 2 výjimky, které vám umožňují hodit kostkou jiné barvy:

1 pokud **nemáte kostku požadované barvy**,

NEBO

2 pokud se rozhodnete hodit **speciální kostkou**.

V každém případě však až do konce tahu zůstává barva štychu stejná podle první hozené kostky.

2 **Speciální kostky** neurčují barvu štychu, kterou musí ostatní hráči ctít. Vždy se můžete rozhodnout hodit speciální kostkou, **i pokud máte kostku požadované barvy**. Pokud je první kostka ve štychu speciální kostka, barvu štychu určí **první kostka s čísly, kterou jiný hráč hodí do štychu**.

KDO VYHRÁVÁ ŠTYCH?

Jakmile všichni hráči hodili kostkou, určete, kdo vyhrál štych. Hráč, který štych vyhrál, sebere všechny kostky hozené v tomto tahu a umístí je před svou zástěnu.

- Pokud jsou všechny kostky ve štychu kostky s čísly, vyhrává ten, kdo hodil nejvyšší číslo, **bez ohledu na barvu kostky**. V případě shody štych vyhrává ten, kdo nejvyšší číslo hodil jako **poslední**.
- Strany se **symbols** (mínótauros, gryf a mořská panna) na speciálních kostkách mají vyšší hodnotu než jakékoli číslo (viz *Speciální kostky* na str. 5). Pokud v jednom tahu padne více stejných symbolů, vyhrává ten, kdo tento symbol hodil jako poslední.
- Strany s **bílou vlajkou** (na speciálních a šedých kostkách) mají hodnotu 0. Jedná se o nejslabší hodnotu ve hře. Pokud na všech kostkách padla bílá vlajka, **vyhrává hráč, který zahájil štych**.



PŘÍKLAD:

- Adéla hodí **červenou** kostkou a padne jí **6**. Ostatní hráči tedy musí ctít červenou barvu a hodit červenou kostkou.
- Ben hodí **červenou** kostkou a padne mu **7**.
- Cecil nemá žádnou červenou kostku, takže hodí **fialovou** kostkou a padne mu **2**.
- David taky nemá červenou kostku, takže hodí **šedou** kostkou a padne mu **7**.
- Eva hodí **červenou** kostkou a padne jí **5**.
- Ben i David hodili nejvyšší číslo (7). Protože David hrál až po Benovi, David vyhrává štych (nezáleží na tom, že David neházal červenou kostkou, **záleží pouze na hodnotě kostky**). David sebere všechny hozené kostky a umístí je před svou zástěnu, kde zůstanou až do konce kola.
- David začne nový tah a hodí kostkou dle své volby, čímž zahájí nový štych.



SPECIÁLNÍ KOSTKY

MÍNÓTAUROS

- Symboly mínótaura () na hnědé kostce jsou silnější než všechna čísla na kostkách s čísly. **Symbol mínótaura je také silnější než symbol gryfa** ()
- **Symbol mínótaura je však slabší než symbol mořské panny** ()
- Pokud štych, který vyhrál mínótauros, obsahuje jeden nebo více symbolů gryfa, získá hráč, který hodil mínótaura, **30 bonusových bodů** (viz str. 7) za každého „poraženého“ gryfa.
- Ve hře je **pouze jedna kostka mínótaura**, takže v jednom štychu nemůžou padnout dva symboly mínótaura.

GRYF

- Symboly gryfa () na zelených kostkách jsou silnější než všechna čísla na kostkách s čísly. **Symbol gryfa je také silnější než symbol mořské panny** ()
- **Symbol gryfa je však slabší než symbol mínótaura** ()
- Pokud štych obsahuje dva nebo více symbolů gryfa, vyhrává gryf, který padl jako **poslední**.

MOŘSKÁ PANNA

- Symboly mořské panny () na modrých kostkách jsou silnější než všechna čísla na kostkách s čísly. **Symbol mořské panny je také silnější než symbol mínótaura** (.
- **Symbol mořské panny je však slabší než symbol gryfa** () (kromě případu, kdy jeden štych obsahuje všechny tři speciální symboly, viz níže).
- Pokud mořská panna „porazí“ mínótaura, získá hráč, který hodil mořskou pannu, **50 bonusových bodů** (viz str. 7).
- Pokud štych obsahuje dva symboly mořské panny, vyhrává mořská panna, která padla jako **poslední**.

DŮLEŽITÉ: Pokud ve štychu padnou všechny tři speciální symboly (gryf, mínótauros a mořská panna), **štych vyhraje mořská panna** (.

BODOVÁNÍ

Pokud vaše sázka byla 1 nebo více štychů:

- Pokud byla vaše sázka správná a vyhráli jste odhadovaný počet štychů, **získáte 20 bodů za každý vyhraný štych**.

PŘÍKLAD: Adéla odhadovala, že vyhraje 3 štychy, což se jí povedlo, takže získá celkem 60 bodů (= 3 štychy × 20 bodů).

- Pokud byla vaše sázka nesprávná a vyhráli jste méně nebo více než odhadovaný počet štychů, **ztratíte 10 za každý štych, o který se lišíte od sázky**.

PŘÍKLAD: Ben odhadoval, že vyhraje 5 štychů, ale vyhrál pouze 1. Rozdíl je 4 štychy, takže ztratí 40 bodů (= 4 štychy × 10 bodů).

Pokud vaše sázka byla 0 štychů:

- Pokud vaše sázka byla 0 štychů a byla správná, **získáte 10 bodů za každé odehrané kolo**.

PŘÍKLAD: Na začátku čtvrtého kola Cecil vsadil, že vyhraje 0 štychů. Do konce kola skutečně nevyhrál ani jeden štych. Získá tedy 40 bodů (4 kola × 10 bodů).

- Pokud však vaše sázka byla 0 štychů a vyhrajete jeden nebo více štychů, **ztratíte 10 bodů za každé odehrané kolo**.

PŘÍKLAD: Na začátku šestého kola David vsadil, že vyhraje 0 štychů. V průběhu kola ovšem vyhrál dva štychy. Ztratí tedy 60 bodů (= 6 kol × 10 bodů).

Poznámka: Bodování je pro připomenutí uvedeno na bodovacím zápisníku.

BONUSOVÉ BODY

Pomocí kostky s mínótaurem nebo mořskou pannou můžete získat bonusové body. Tyto bonusové body ovšem získáte, pouze pokud vaše sázka byla správná.

- Pokud hodíte mínótaura a porazíte 1 nebo více gryfů, získáte **30 bonusových bodů** za každého poraženého gryfa.
- Pokud hodíte mořskou pannu a porazíte mínótaura, získáte **50 bonusových bodů**.

V obou případech **nezískáte žádné bonusové body**, pokud byla vaše sázka **nesprávná** nebo pokud na poražené speciální kostce padla strana s **bílou vlajkou**.



PŘÍKLAD:

- Adéla hodí kostkou **gryfa** a padne jí symbol **gryfa**.
- Ben hodí kostkou **mínótaura** a padne mu symbol **mínótaura**.
- Cecil hodí **červenou** kostkou a padne mu **5**.
- David musí čtít červenou barvu, takže hodí **červenou** kostkou a padne mu **7**.
- Eva má červenou kostku, ale rozhodne se hodit kostkou **mořské panny** a padne jí symbol **mořské panny**.
- Eva štych vyhraje, protože mořská panna je silnější než mínótauros. Pokud se na konci tahu ukáže její sázka jako správná, získá **50 bonusových bodů** za poraženého mínótaura. Kdyby Evě nepadl symbol mořské panny, štych by vyhrál Ben s mínótaurem. Pokud by vyhrál Ben a jeho sázka byla správná, získal by **30 bonusových bodů** za poražení gryfa.



KONEC TAHU/ŠTYCHU

Po odehrání štychu, **pokud máte ještě nějaké kostky**, odehrajte další tah. Nový tah začíná **vítěz předchozího štychu** a zahájí nový štych. **Pokud už žádné kostky nemáte**, přejděte ke kroku *Konec kola* (viz níže).

KONEC KOLA

- Kdo má na starosti bodovací zápisník, zapíše do něj získané nebo ztracené body všech hráčů za toto kolo.
- Po každém kole, jakmile zapíšete získané body, vraťte všechny kostky do pytlíku a zamíchejte je.
- Poté si každý hráč vylosuje o jednu kostku více než v předchozím kole.
- **Vítěz posledního štychu začíná první tah nového kola a v něm zahájí první štych.**

KONEC HRY

Ve hře 3 nebo 4 hráčů hra končí po 8 kolech.

Ve hře 5 hráčů hra končí po 7 kolech.

Ve hře 6 hráčů hra končí po 6 kolech.

Kdo má na konci hry nejvíce bodů, zvítězí. V případě shody remizující hráči vítězství sdílí.

ZJEDNODUŠENÁ VARIANTA

Pokud máte obavy, že se ztratíte v Mínóově labyrintu, můžete si zahrát tuto jednodušší variantu:

- Za nesprávné sázky neztrácíte žádné body.
- Za poražení gryfa mínótaurem ani mínótaura mořskou pannou nezískáte žádné bonusové body.

Ostatní pravidla zůstávají beze změny.

ČESKÉ VYDÁNÍ

Překlad: Daniel Knápek

Grafická úprava: Jakub Matlovič

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce: Jan Březina a Vladimír Smolík

Pokud by vám ve hře nějaká součást chyběla,
napište na reklamace@rexhry.cz
a my vám ji pošleme.

TVŮRCI HRY

Autor hry: Manfred Reindl

Ilustrace: Wanjin Gill

Vedoucí projektu: Marie-Laure Faurite

Anglický překlad/reviz:

Georgina Parsons a Matthew Legault

Grafický design: Cindy Roth

Gameology Inc | www.playte.com

© 2024 IELLO SAS for the translated version.

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341

54180 Heillecourt, France

iellogames.com

Všechna práva vyhrazena.



REX
HRY



playte