VELONIMO®

Pygmalino®

STRATOSPHÈRES®
le studio ludique !

HRA BRUNA CATHALU PRO 2–5 HRÁČOV
VO VEKU OD 7 ROKOV
ILUSTRÁCIE DOMINIQUE MERTENS

HERNÉ KOMPONENTY > 56 KARIET

49 kariet pretekárov

7 pretekárskych tímov
v 7 rôznych farbách

7 rôznych zvierat
v 7 tímoch očíslovaných
1 až 7

Každé zviera sa vyskytuje
v každej zo 7 farieb

6 kariet zajacov

Zajace pretekajú samostatne a nepatria do tímu. Ich hodnota je 25 až 50.

1 hráškovo-mrkvičkový trikot

Kartu s trikotom dostane hráč, ktorý je vo vedení. Nemiešajte trikot s ostatnými kartami, ale umiestnite ho pred hráčom, ktorý má aktuálne najviac bodov (s výnimkou prvého kola).

V hre VELONIMO zvieratá všetkých farieb zvádzajú bláznivé cyklistické preteky!

CIEĽ HRY

Vyhrajte preteky do vrchu tým, že získate čo najviac bodov a vybojujete slávny **hráškovo-mrkvičkový trikot**! Aby ste zvíťazili, musíte byť prvým hráčom, **ktorý sa zbaví všetkých svojich kariet**!
Karty pretekárov môžu byť zahraté samostatne alebo v špeciálnych kombináciách (rovnaká farba alebo rovnaká hodnota – pozrite str. 4).

VÍŤAZSTVO

Hra trvá 5 kôl. Každé kolo symbolizuje cyklistické preteky na jeden vrchol.

Aby si vyhral kolo, musíš sa zbaviť svojich kariet rýchlejšie než tvoji spoluhráči (pozri str. 9). Ak nie si prvý, komu sa to podarí, hra pokračuje, kým nezostane posledný hráč. Aj keď si toto kolo nevyhral, stále môžeš získať za svoje preteky body.

Na konci každého kola dostane hráč s najvyšším počtom celkovo získaných bodov **hráškovo-mrkvičkový trikot**.

Hráč, ktorý získa dres na konci posledného kola, je celkový víťaz hry!

AKO HRAŤ

ROZLOŽENIE HRY PRE 3–5 HRÁČOV:

* Dajte bokom kartu s **trikotom**. V prvom kole sa nepoužíva.
* Zamiešajte zvyšných 55 kariet.
* Každý hráč dostane 11 kariet. Zvyšné karty odložte bokom.

Začína najmladší hráč, ďalej hra postupuje v smere hodinových ručičiek. Každé nasledujúce kolo bude začínať hráč s najnižším súhrnným počtom bodov. V prípade zhodnosti bodov začína hráč, ktorá získal v predošlom kole najmenej bodov.

Prvý hráč zahrá útok!
Musí zahrať:

BUĎ JEDNU KARTU,

ALEBO KOMBINÁCIU VIACERÝCH KARIET.

ZAHRANIE JEDNEJ KARTY

Hráč oznámi hodnotu svojej karty a zahrá ju lícom nahor doprostred stola. Hodnota zahranej karty zodpovedá číslu na karte.

Ťava
Hodnota: 2

Tiger
Hodnota: 5

Zajac
Hodnota: 35

ZAHRANIE KOMBINÁCIE KARIET

Kombinácia kariet platí iba v prípade, že karty majú rovnakú farbu alebo rovnakú hodnotu. Hodnota tejto kombinácie je nasledujúca:

> Každá karta v kombinácii má hodnotu 10 bodov + pridávate hodnotu najnižšej karty v kombinácii.

Príklad:
3 karty × 10 bodov = 30
Najslabšia karta = 2
Celková hodnota 30 + 2 = **32**

Príklad:
4 karty × 10 bodov = 40
Najslabšia karta = 4
Celková hodnota: 40 + 4 = **44**

Pozor! Zajac nemôže byť použitý v kombinácii kariet. Preteká sám.

Hráč ohlási hodnotu svojej kombinácie a položí ich lícom nahor uprostred stola.

Hráč po ľavej ruke môže teraz zahrať svoj ťah, v ktorom ohlási:

A) PAS; alebo
B) PROTIÚTOK.

A: PAS

Hráč sa rozhodne nezahrať svoju kartu alebo kombináciu. Pokračuje teda hráč po ľavej ruke.

B: PROTIÚTOK

Hráč sa rozhodne prebiť útok svojho predchodcu.

Ak chce hráč začať protiútok, musí zahrať kartu alebo kombináciu kariet, ktorá **prevýši** predchádzajúcu kartu/karty. Ohlási novú hodnotu a umiestni svoje karty na kôpku uprostred stola.

Ak **všetci** hráči ohlásia PAS, posledný útočiaci hráč začína nový útok.

Tento hráč odsunie karty ležiace uprostred stola a začína **nový útok** jednou kartou alebo kombináciou viacerých kariet.

> Príklad (hra 3 hráčov):

DÔLEŽITÉ:

> Hráč môže ohlásiť „pas“, i keď je schopný protiútoku. Zahranie správnej kombinácie v správnom čase je kľúčom k víťazstvu.

> Hráč, ktorý ohlásil „pas“, môže v ďalšom priebehu hry opäť zaútočiť po tom, čo jeho protihráči útočili a on opäť prišiel na rad. Útok sa končí až po tom, ako VŠETCI hráči ohlásia „pas“.

> **Nezahrajte svoje najlepšie kombinácie predčasne!** Pokúste sa prekabátiť svojich protihráčov a zahrať posledný útok. Ľahšie sa tak zbavíte svojich posledných kariet.

Hráč č. 1	Hráč č. 2	Hráč č. 3	Hráč č. 1	Hráč č. 2	Hráč č. 3	Hráč č. 1	
Útok	**Pas**	**Protiútok**	**Protiútok**	**Protiútok**	**Pas**	**Pas**	**Útok sa končí** Hráč č. 2 odstráni zostredu stola karty a začína nový útok
	✕				✕	✕	
Hodnota: 2		**Hodnota: 24**	**Hodnota: 30**	**Hodnota: 44**			

LÍDRI

Prekazte svojim protihráčom ich stratégiu!

Karta korytnačky-lídra (hodnota: 1) prináša hráčovi pri svojom použití bonus – za každú korytnačku zahranú doprostred stola (samostatne alebo v kombinácii viacerých kariet) **si môže hráč vytiahnuť náhodne zvolenú kartu od protihráča (vždy iba od jedného)**. Za každú takú kartu musí však **vrátiť protihráčovi jednu kartu späť** (inú alebo rovnakú, ak mu karta nevyhovuje).

Hodnota: 21
Môžete si náhodne vytiahnuť 1 kartu od protihráča a vrátiť mu 1 kartu.

Hodnota: 31
Môžete si vziať 3 karty od jedného z protihráčov a vrátiť mu 3 karty.

Používajte svojich lídrov múdro, aby ste zvíťazili!

KONIEC KOLA – BODOVANIE

Celá hra sa obvykle odohrá za **5 kôl**. Každé kolo predstavuje preteky na vrchol s narastajúcou náročnosťou (od 1 do 5). **Hneď ako hráč zahrá svoju poslednú kartu**, okamžite si pripíše získané body podľa tabuľky nižšie.

Hra však pokračuje a ďalší hráč v smere hodinových ručičiek môže ohlásiť „pas“ alebo „protiútok“.
V prípade, že jeden z hráčov zahral všetky svoje karty a zvyšní protihráči ohlásili „pas“, **potom tento hráč vyberie, kto zo zvyšných začne ďalší útok**.

Náročnosť kôl	1	2	3	4	5
Za každého protihráča, ktorý zostáva v hre po zahraní vašej poslednej karty, počítate body…	1	2	3	4	5

Príklad: Hrajú 4 hráči, náročnosť 2
Prvý hráč, ktorý sa zbavil všetkých kariet, získava **6 bodov** (3 protihráči × 2 body), druhý hráč získava **4 body**, tretí **2 body** a posledný hráč **0 bodov**.
Každý z hráčov si pripočíta získané body k bodom z predchádzajúcich kôl.

Môžete si modifikovať počet kôl/vrcholov, prípadne ich náročnosť pre skrátenie alebo predĺženie hry.

VÍŤAZNÝ TRIKOT

Na konci každého kola spočítajte **celkový** počet bodov jednotlivých hráčov. **Hráč s najvyšším skóre dostane kartu s trikotom.** V prípade zhodného počtu bodov kartu získa hráč, ktorý vyhral práve ukončené kolo.

Trikot je zároveň **bonusovou kartou**, ktorú môže hráč zahrať len **raz počas kola**, a tým navýšiť o 10 bodov hodnotu svojej karty alebo kombinácie kariet. Trikot však **nemôže byť** zahratý súčasne s kartou zajaca!

Hodnota: 53
Kombinácia kariet 43
+ bonus 10

Hodnota: 11
Hodnota karty 1
+ bonus 10 (môžete si vybrať 1 kartu od protihráča a vrátiť mu 1 späť)

Bonusová karta s trikotom **leží odkrytá** na stole pred majiteľom, kým ju tento nezahrá. Hráč ju **nedrží** v ruke, a teda nemôže byť získaná výmenou s pomocou lídra protihráčom.

KONIEC HRY

Na konci posledného kola hráči spočítajú svoje body a víťazom je držiteľ **hráškovo-mrkvičkového trikota** s najvyšším počtom bodov. Gratulujeme!

HRA PRE 2 HRÁČOV

Ak už dobre poznáte pravidlá pre viac hráčov, môžete vyskúšať variant pre 2 hráčov.

ROZLOŽENIE HRY PRE 2 HRÁČOV

* Dajte bokom bonusovú kartu s **trikotom**. V prvom kole ju nepoužívate.
* Dobre premiešajte zvyšných 55 kariet.
* Prideľte **11 kariet** každému z hráčov.
* Zo zvyšných kariet obrátených lícom dole vytvorte balíček na doberanie.
* Otočte prvú kartu z balíčka lícom nahor.

ŠPECIÁLNE PRAVIDLÁ PRE 2 HRÁČOV:

Používajte rovnaké pravidlá ako pri hre pre 3–5 hráčov s týmito úpravami:

* NOSIČI VODY (ŤAVY)

Ak zahráte ťavu, **MUSÍTE** si dobrať vrchnú kartu z balíčka. Ak zahráte v jednom ťahu viac tiav, vezmite si z balíčka kartu za každého z nich.

Príklad:
Hodnota: 32
Vezmite si 3 karty z balíčka na stole.

* VÍŤAZNÝ ÚTOK:

Zakaždým, keď vyhráte útok (váš protivník zahlásil „pas“), **vezmite si odkrytú kartu** vedľa balíčka a na jej miesto otočíte ďalšiu vrchnú kartu v balíčku.
Získanú kartu si **môžete buď ponechať**, alebo **ju prideliť protihráčovi**.
Potom začínate nový útok.

* ZÁVEREČNÉ BODOVANIE PRE 2 HRÁČOV:

Hra obvykle trvá **5 kôl** s postupne sa zvyšujúcou náročnosťou (od 1 do 5). **Hráč, ktorý ako prvý získa 8 bodov (alebo viac) je víťazom.**

Na konci každého kola můžete přidělit vedoucímu hráči hráškovo-mrkvičkový dres. V této variantě hry však **trikot nepřináší svému majiteli žádný průběžný bonus**.