

Minicity

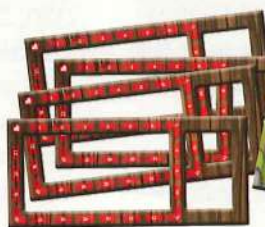
Zábavná hra pro pracovité hráče
od Teodora Mitidieriho & Lea Colovinih
pro 2-4 hráče od 7 let



Pilní mravenčci jsou obtěžkáni těžkými dřevěnými bednami, do kterých si pracně nasbírali dobroty a teď je musí uložit do správné skladovací komůrky ve svém mraveništi. Kdo zvládne celodenní namáhavou práci a jako první uloží do komůrky přidělené dobroty, ten se stává velitelem mravenčí kolonie.

OBSAH HRY:

- 1 hrací deska s mraveništem a se 49 skladovacími komůrkami v 5 barvách; komůrky jsou vzájemně propojeny tunely; v každé komůrce je místo pro 1 až 4 kameny s dobrotami. Kolem mraveniště se vinou dvě mravenčí cesty, které končí u řeky;
- 5 figurek mravenců se stojánky
- 4 tabulky s rámečky zásob
- 4 černé kameny skóre
- 95 pohybových karet mravenců v 5 barvách
- 12 karet přátel
- 100 kamenů s dobrotami v 5 barvách: 28x žlutých, 24x oranžových, 20x modrých, 16x zelených, 12x růžových
- 1 pravidla hry



CÍL HRY:


Cílem hry je, uložit jako první do skladovacích komůrek v mraveništi všechny své dobroty.

Hru Mini City je možné hrát ve dvou variantách: jako *základní hru* a jako *hru s přáteli*. Obě varianty jsou popsány níže.

ZÁKLADNÍ HRA

PŘÍPRAVA HRY:

- Před první hrou opatrně vyjměte dílky ze šablony a umístěte 5 figurek s mravenci do stojánků.

- Hrací desku rozložte doprostřed stolu. Figurky s mravenci umístěte libovolně na 5 označených odstavných políček, označených symbolem , které slouží k vykládání nákladu. Na odstavném políčku může stát pouze jedna figurka s mravencem.
- Hrají-li hru méně než čtyři hráči, je třeba před začátkem hry částečně naplnit některé skladovací komůrky dobrotami:



hrají-li hru 2 hráči, položíme dobroty na 14 míst v barvě, kterou udávají dva mravenci.



Hrají-li hru tři hráči, položíme dobroty na 7 míst v barvě třech mravenců.



Piatnik č. 660597
© 2018 Piatnik, Wien • Printed in Austria
EK-B 18/19-000631

piatnik.com

- Zbylé dobroty se rozdělí mezi hráče podle jejich počtu následujícím způsobem:

	žlutá	oranžová	modrá	zelená	růžová
2 hráči	12	10	9	7	5
3 hráči	9	7	6	5	4
4 hráči	7	6	5	4	3

- 95 karet pohybu dobře zamíchejte. Každý z hráčů dostane 4 karty, které si vezme zakryté do ruky. Hrajete-li ve dvou, položte 2 karty obrázkem nahoru na obě prostřední políčka jedné z mravenčích cestiček. Druhá mravenčí cestička se ve hře ve dvou nepoužívá. Hrajete-li ve třech nebo ve čtyřech, položte také 2 karty obrázkem nahoru na obě prostřední políčka druhé mravenčí cestičky. Zbylé karty položte vedle hrací desky na hromádku určenou k lízání.
- Každý z hráčů dostane také rámeček na dobroty. Do rámečku si hráč uloží kameny s dobrotami, které obdržel. To je jeho rezerva. Poté si každý hráč vezme 7 libovolných kamenů z rezervy, které umístí do její menší části. Tam jsou vždy umístěny dobroty, které hráč může během svého tahu odložit do skladovací komůrky.
- 4 černé kameny určené pro označení pořadí a 12 karet s přáteli se v základní hře nepoužívají.

PRŮBĚH HRY:

Určí se hráč, který hru začíná. Dále se hraje ve směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, splní postupně následující kroky:

- vynese kartu pohybu
- posune figurkou mravence
- vyloží náklad
- vynese jednu až dvě další pohybové karty a opakuje úkoly 2 a 3
- doplní si kameny s dobrotami a doplní pohybové karty

1. Vynesení pohybové karty:

Hráč si vybere jednu kartu z ruky a položí ji obrázkem nahoru na políčko v mravenčí cestičce, hned vedle již vyložené karty. Na mravenčí cestičce nesmí být mezi kartami žádné volné políčko!

Příklad:

hráč může kartu položit pouze na pole A a B.



Během tahu může hráč vynést **až tři** karty určující pohyb.

Tyto karty však hráč nevynáší najednou. Vždy po vynesení jedné karty musí hráč okamžitě splnit úkoly 2 a 3!

Výjimka: první kolo! Pouze během prvního kola je omezen počet karet určujících pohyb, které se mají vynést:

- při hře ve 2 hráčích může první hráč na řadě vynést až 2 karty, zatímco druhý hráč může hrát až se 3 kartami.
- při hře ve 3 hráčích může první hráč na řadě vynést jen jednu kartu, druhý hráč 2 a třetí hráč až 3 karty.
- při hře ve 4 hráčích může první hráč na řadě vynést jen jednu kartu, druhý až 2 karty, třetí až 3 karty a čtvrtý hráč až 4 karty!

Obě mravenčí cestičky končí u řeky. Položí-li hráč jednu kartu na pole, které leží přímo u řeky, splní nejprve úkoly 2 a 3. Následně hráč odstraní všechny karty z této mravenčí cestičky a odloží je na oddělenou odkládací hromádku. Mravenčí cestička na druhé straně řeky zůstává nedotčená. Na obě dvě prostřední pole mravenčí cestičky nyní hráč položí opět dvě odkryté karty obrázkem nahoru z hromádky na lízání. *Důležité:* vyklizením mravenčí cestičky není automaticky tah hráče u konce! Pokud hráč ještě nevynesl 3 karty, může pokračovat ve hře!

2. Tah s figurkou mravence:

Jakmile hráč vynese jednu kartu, musí ihned posunout figurkou mravence. Jakým mravencem může hráč hýbat a do jak vzdálené komůrky může jít, je závislé na barvě karty, kterou hráč vynese a na počtu karet stejné barvy na mravenčí cestičce.

Příklady:



- Položí-li hráč kartu s červeným mravencem na pole A, může posunout červenou figurkou s mravencem o jednu komůrku dále.
- Položí-li hráč kartu s šedým mravencem na pole B, může posunout šedou figurkou s mravencem **až o 3** komůrky dále.
- Položí-li hráč kartu s červeným mravencem na pole C, může posunout červenou figurkou s mravencem **až o 4** komůrky dále.

Pokyn: hráč pohybuje mravencem okamžitě po vynesení karty. Pokud hráč chce, tak může po vyložení nákladu vynést další kartu, která může mít stejnou barvu jako předchozí karta. Hráč tak posune opětovně figurkou se stejným mravencem.

Pokračování příkladů:

nejprve hráč položí jednu kartu s šedým mravencem na pole B. Hráč smí ihned posunout šedým mravencem až o tři komůrky dále a odložit dobrotu. Poté hráč vynese dalšího šedého mravence, položí kartu na pole D a může se posunout ještě jednou šedou figurkou, tentokrát až o 4 komůrky dále. Takto se pohybuje šedý mravenec v tomto tahu až o 7 komůrek!

3. Vyložení kamenů s dobrotami:

Po tahu s mravencem může hráč ve skladovací komůrce, na jejíž odstavné pole došel, vykládat kameny s dobrotami ze své zásobárny podle následujících pravidel:

- Hráč může odkládat kameny s dobrotami pouze z **malé části** zásobárny, nikdy ne z rezervy.
- Hráč může vykládat jen dobrotu ve stejné barvě, jakou mají místa ve skladovací komůrce.
Příklad: pokud mravenec přijde do komůrky se zelenými políčky, může zde odložit jen zelené dobrotu.
- V každé skladovací komůrce je místo pouze pro určitý počet dobrot. Hráč může odložit pouze tolik dobrot, kolik je volných míst v komůrce. Dobroty se nesmí dávat na sebe.
Příklad: ve skladovací komůrce se žlutými poli, ke které mravenec došel, jsou jen dvě volná místa. Hráč zde může odložit jen dvě žluté dobrotu, ačkoliv v malé části zásobárny má 3.
- Během tahu nesmí hráč měnit dobrotu ze zásobárny za kameny z rezervy.
- Kameny s dobrotami může hráč vyložit pouze ve skladovací komůrce, do které mravenec došel. Hráč nesmí odkládat kameny s dobrotami v komůrce, ze které mravenec vychází nebo v komůrkách, kterými mravenec během svého pohybu prochází.

4. Vynesení až dvou dalších karet a splnění úkolů 2 a 3

Během tahu může hráč vynést **až 3** pohybové karty, přičemž po každém vynesení karty hráč opakuje úkoly 2 a 3. Tah končí, když se hráč rozhodne, že už nevynese další kartu, nebo poté co vynesl 3 karty a splnil dané úkoly.

5. Naplnění kamenů s dobrotami a doplnění pohybových karet

Jakmile hráč ukončí svůj tah, doplní z rezervy malou část své zásobárny na 7 kamenů dobrot a doplní si karty v ruce tak, aby měl opět 4. Poté je na řadě další hráč.

Příklad kompletního tahu:



1. Anna vynáší kartu se žlutým mravencem a položí ji na pole A. Posune se žlutou figurkou mravence a postaví ji na odstavné políčko skladovací komůrky se 4 volnými oranžovými místy. Protože v zásobárně má 3 oranžové dobrotu, může všechny 3 vyložit a uložit v komůrce.

2. Anna nyní vynáší kartu s šedým mravencem na pole B. To jí umožňuje posunout se šedou figurkou až o dvě komůrky dále. Dostává se ke komůrce se dvěma žlutými místy, z kterých je volné pouze jedno. Zde odloží svůj žlutý kámen s dobrotou.

3. Poté vynese ještě třetí kartu. Kartu s šedým mravencem položí na pole C a může posunout šedým mravencem až o 3 komůrky dále. Rozhodne se, že posune šedým mravencem jen o dvě komůrky dále a končí na odstavném poli se třemi volnými růžovými místy. Zde odloží své 2 růžové kameny s dobrotami. Její tah je u konce. Malou část ve své zásobárně doplní z rezervy tak, aby v ní měla celkem 7 kamenů dobrot a doplní si z hromádky 3 nové pohybové karty.

KONEC HRY:

Hra končí ve chvíli, kdy některý z hráčů uloží všechny své dobrotu do komůrek. Tento hráč vítězí.

HRA S PŘÁTELI

Přátelství je v této variantě hry velmi důležité. Hráč může využít pomoci od přátel, aby ještě rychleji vyložil dobrotu. A takto to probíhá:

Základní hra je rozšířena tak, že každý z hráčů obdrží navíc jeden černý kámen skóre, který postaví na pole 0 na sčítací liště bedny. Připraví se 12 karet s přáteli, které se položí obrázkem nahoru vedle hrací desky. Hraje se stejně, jak bylo popsáno v **základní hře** s následujícím rozdílem:

Pokaždé když hráč posune figurkou s mravencem na odstavné políčko u skladovací komůrky, ve které jsou ještě volná místa, hráč ale **žádný** kámen s dobrotou neodkládá, získává za to přátelské body.

Kolik přátelských bodů (PB) hráč získá, závisí na barvě skladovací komůrky. (příslušný údaj naleznete také na hrací desce):

žlutá	4 PB	oranžová	5 PB
modrá	6 PB	zelená	7 PB
růžová	8 PB		

Získané body se znázorňují černým kamenem skóre na sčítací liště tahem dopředu.

Důležité: nehraje roli, proč hráč nevyloží žádné dobroty, ať už hráč nemá vhodný kámen s dobrotou v zásobárně nebo se prostě rozhodne, že žádnou dobrotu nevyloží.

Během tahu může hráč s nasbíranými PB kdykoliv získat kartu přátel, **ale pouze jednu v tahu!** Hráč si vybere libovolnou kartu z vyložených karet přátel a položí si ji před sebe obrázkem nahoru. Hráč odečte PB na kartě od PB na sčítací liště a posune kostku o daný počet bodů zpět. Od tohoto okamžiku může hráč ve svém tahu kdykoliv přijmout pomoc od svých přátel. Ale pozor: někteří přátelé pomáhají jen jednou během tahu, pomoc jiných přetrvává. V následujícím přehledu je znázorněno, jak přátelé pomáhají:



Stonožka: od tohoto okamžiku se může hráč během svého tahu **jednou** posunout s figurkou mravence navíc o **jednu** zásobní komůrku dále. Následně hráč otočí kartu obrázkem dolů. Teprve tehdy, když je hráč opět na řadě, může tohoto přítele opět aktivovat a využít jeho pomoci tak, že kartu otočí opět obrázkem nahoru.



Beruška: od tohoto okamžiku může hráč během svého tahu **jednou** rozdělit kameny s dobrotami z jedné skladovací komůrky do jiné komůrky stejné barvy. Následně hráč otočí kartu na zadní stranu. Teprve tehdy, když je hráč opět na řadě, může tohoto přítele opět aktivovat a využít jeho pomoci tak, že kartu otočí opět na přední stranu obrázkem nahoru.



Vodní vážka: od tohoto okamžiku může hráč během svého tahu **jednou** změnit polohu dvou libovolných figurek mravenců. Následně hráč otočí kartu na zadní stranu. Teprve tehdy, když je hráč opět na řadě, může tohoto přítele opět aktivovat a využít jeho pomoci tak, že kartu otočí opět na přední stranu obrázkem nahoru.



Čmelák: od tohoto okamžiku může hráč během svého tahu **jednou** vyměnit jedu dobrotu ze zásobárny za dobrotu z rezervy. Následně hráč otočí kartu na zadní stranu. Teprve tehdy, když je hráč opět na řadě, může tohoto přítele opět aktivovat a využít jeho pomoci tak, že kartu otočí opět na přední stranu obrázkem nahoru.



Strašilka: od tohoto okamžiku může hráč během svého tahu **jednou** použít jednu libovolnou pohybovou kartu jako žolíka. Hráč si vybere libovolnou kartu z ruky a položí ji zakrytou obrázkem dolů na pole v mravenčí cestičce. Hráč hlasitě oznámí, jakou barvu tato karta zastupuje a posune příslušnou figurkou s mravencem. Poté hráč kartu opět otočí tak, aby na mravenčí cestičce ležela odkrytá obrázkem nahoru. Pro další hru platí barva mravence, která je znázorněna na kartě. Následně hráč otočí kartu na zadní stranu. Teprve tehdy, když je hráč opět na řadě, může tohoto přítele opět aktivovat a využít jeho pomoci tak, že kartu otočí opět na přední stranu obrázkem nahoru.



Nosorožík kapucínek: od tohoto okamžiku získává hráč pokaždé, když je na řadě jeden přátelský bod zdarma.



Oranžová housenka: od tohoto okamžiku se do zásobárny vejde 8 kamenů s dobrotami namísto 7. Na konci tahu může hráč zásobárnu doplnit vždy na celkových 8 kamenů.



Exotická housenka: od tohoto okamžiku se do zásobárny vejde 10 kamenů s dobrotami místo 7. Na konci tahu může hráč doplnit zásobárnu vždy na celkem 10 kamenů.



Kobylka: od tohoto okamžiku může hráč ihned po vyložení dobrot, doplnit zásobárnu kameny z rezervy. Hráč nemusí čekat s doplněním kamenů až do konce tahu.



Šnek: od tohoto okamžiku může hráč doplnit karty pohybu, které má v ruce, na celkový počet 5 místo na 4.

Pokud máte dotazy nebo připomínky ke hře „Mini City“, prosím, kontaktujte nás:

Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591, 160 00 Praha 6-Vokovice,
info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Grafický design:

Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de



Upozornění! Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení. Uchovejte kontaktní adresu. Změna provedení vyhrazena.

Like us on
facebook.com/PiatnikCZ

