

Minicity

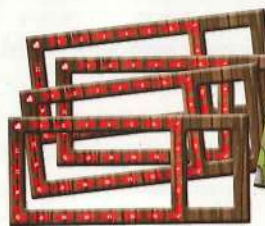
Zábavná hra pre pracovitých hráčov
od Teodora Mitidieriho & Lea Coloviniho
pre 2-4 hráčov od 7 rokov

SK

Usilovné mravčeky sú obtiažkané ťažkými drevenými debnami, do ktorých si prácne nazbierali dobroty a teraz ich musia uložiť do správnej skladovacej komôrky vo svojom mravenisku. Kto zvládne celodennú namáhavú prácu a ako prvý uloží do komôrky pridelené dobroty, ten sa stáva veliteľom mravčej kolónie.

OBSAH HRY:

- 1 hracia doska s mraveniskom a so 49 skladovacími komôrkami v 5 farbách; komôrky sú vzájomne prepojené tunelmi; v každej komôrke je miesto pre 1 až 4 kamene s dobrotami. Okolo mraveniska sa vinú dve mravčie cesty, ktoré končia pri rieke;
- 5 figúrok mravcov so stojančekmi
- 4 tabuľky s rámčekmi zásob
- 4 čierne kamene skóre
- 95 pohybových kariet
- 12 kariet priateľov
- 100 kameňov s dobrotami v 5 farbách: 28x žltých, 24x oranžových, 20x modrých, 16x zelených, 12x ružových
- 1 pravidlá hry



CIEL' HRY:


Cieľom hry je uložiť ako prvý do skladovacích komôrok v mravenisku všetky svoje dobroty.

Hru Mini City je možné hrať v dvoch variantoch: ako *základnú hru* a ako *hru s priateľmi*. Obe varianty sú popísané nižšie.

ZÁKLADNÁ HRA

PRÍPRAVA HRY:

- Pred prvou hrou opatrne vyberte dieliky zo šablón a umiestnite 5 figúrok s mravcami do stojančekov.

- Hraciu dosku rozložte do stredu stola. Figúrky s mravcami umiestnite ľubovoľne na 5 odstavňých políčkoch, označených symbolom , ktoré slúžia na vykladanie nákladu. Na odstavňom políčku môže stáť len jedna figúrka s mravcom.

- Keď hrajú hru menej ako štyria hráči, je potrebné pred začiatkom hry čiastočne naplniť niektoré skladovacie komôrky dobrotami:



keď hrajú hru 2 hráči, položíme dobroty na 14 miest vo farbe, ktorú udávajú dva mravce.



Keď hrajú hru traja hráči, položíme dobroty na 7 miest vo farbe troch mravcov.



Piatnik č. 660597

© 2018 Piatnik, Wien • Printed in Austria

EK-B 18/19-000631

piatnik.com

- Zvyšné dobroty sa rozdelia medzi hráčov podľa ich počtu nasledujúcim spôsobom:

	žltá	oranžová	modrá	zelená	ružová
2 hráči	12	10	9	7	5
3 hráči	9	7	6	5	4
4 hráči	7	6	5	4	3

- 95 kariet pohybu dobre zamiešajte. Každý z hráčov dostane 4 karty, ktoré si vezme zakryté do ruky. Keď hráte dvaja, položte 2 karty obrázkom hore na obidva prostredné políčka jednej z mravčích cestičiek. Druhá mravčia cestička sa v hre s dvomi hráčmi nepoužíva. Keď hráte traja alebo štyria, položte tiež 2 karty obrázkom hore na obidva prostredné políčka druhej mravčej cestičky. Zvyšné karty položte vedľa hracej dosky na kôpku určenú na potáhovanie.
- Každý z hráčov dostane tiež rámček na dobroty. Do rámčeka si hráč uloží kamene s dobrotami, ktoré dostal. To je jeho rezerva. Potom si každý hráč vezme 7 ľubovoľných kameňov z rezervy, ktoré umiestni do jej menšej časti. Tam sú vždy umiestnené dobroty, ktoré hráč môže počas svojho ťahu odložiť do skladovacej komôrky.
- 4 čierne kamene určené na označenie poradia a 12 kariet s priateľmi sa v základnej hre nepoužívajú.

PRIEBEH HRY:

Určí sa hráč, ktorý hru začína. Ďalej sa hrá v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na rade, splní postupne nasledujúce kroky:

- vynesie kartu pohybu
- posunie figúrkou mravca
- vyloží náklad
- vynesie jednu až dve ďalšie pohybové karty a opakuje úlohy 2 a 3
- doplní si kamene s dobrotami a doplní pohybové karty

1. Vynesenie pohybovej karty:

Hráč si vyberie jednu kartu z ruky a položí ju obrázkom hore na políčko v mravčej cestičke, hneď vedľa už vynesenej karty. Na mravčej cestičke nesmie byť medzi kartami žiadne voľné políčko!

Príklad:

hráč môže kartu položiť len na pole A a B.



Počas ťahu môže hráč vyniesť **až tri** karty určujúce pohyb.

Tieto karty však hráč nevynáša naraz. Vždy po vynesení jednej karty musí hráč okamžite splniť úlohy 2 a 3!

Výnimka: prvé kolo! Len počas prvého kola je obmedzený počet kariet určujúcich pohyb, ktoré sa majú vyniesť:

- pri hre 2 hráčov môže prvý hráč na rade vyniesť až 2 karty, zatiaľ čo druhý hráč môže hrať až s 3 kartami.
- pri hre 3 hráčov môže prvý hráč na rade vyniesť jednu kartu, druhý hráč 2 a tretí hráč až 3 karty.
- pri hre 4 hráčov môže prvý hráč na rade vyniesť len jednu kartu, druhý až 2 karty, tretí až 3 karty a štvrtý hráč až 4 karty!

Obidve mravčie cestičky končia pri rieke. Keď položí hráč jednu kartu na pole, ktoré leží priamo pri rieke, splní najskôr úlohy 2 a 3. Následne hráč odstráni **všetky** karty z tejto mravčej cestičky a odloží ich na oddelenú odkladaciu kôpku. Mravčia cestička na druhej strane rieky zostáva nedotknutá. Na obidva prostredné polia mravčej cestičky teraz hráč položí opäť dve odkryté karty obrázkom hore z kôpky na potáhovanie. **Dôležité:** vypratáním mravčej cestičky nie je automaticky ťah hráča na konci! Pokiaľ hráč ešte nevyniesol 3 karty, môže pokračovať v hre!

2. Ťah s figúrkou mravca:

Akonáhle hráč vynesie jednu kartu, musí ihneď posunúť figúrkou mravca. Akým mravcom môže hráč hýbať a do akej vzdialenej komôrky môže ísť, je závislé na farbe karty, ktorú hráč vyloží a na počte kariet rovnakej farby na mravčej cestičke.

Príklady:



- Keď položí hráč kartu s červeným mravcom na pole A, môže posunúť červenú figúrku s mravcom o jednu komôrku ďalej.
- Keď položí hráč kartu so šedým mravcom na pole B, môže posunúť šedú figúrku s mravcom **až o** 3 komôrky ďalej.
- Keď položí hráč kartu s červeným mravcom na pole C, môže posunúť červenú figúrku s mravcom **až o** 4 komôrky ďalej.

Pokyn: hráč pohybuje mravcom okamžite po vynesení karty. Pokiaľ hráč chce, tak môže po vynesení nákladu vyložiť ďalšiu kartu, ktorá môže mať rovnakú farbu ako predchádzajúca karta. Hráč tak posunie opätovne figúrku s rovnakým mravcom.

Pokračovanie príkladov:

najskôr hráč položí jednu kartu so šedým mravcom na pole B. Hráč smie ihneď posunúť so šedým mravcom až o tri komôrky ďalej a odložiť dobroty. Potom hráč vyloží ďalšieho šedého mravca, položí kartu na pole D a môže sa posunúť ešte raz šedou figúrkou, tentokrát až o 4 komôrky ďalej. Takto sa pohybuje šedý mravec v tomto ťahu až o 7 komôrok!

3. Vloženie kameňov s dobrotami:

Po ťahu s mravcom môže hráč v skladovacej komôrke, na ktorej odstavné pole došiel, vykladať kamene s dobrotami zo svojej zásobárne podľa nasledujúcich pravidiel:

- Hráč môže odkladať kamene s dobrotami len z **malej časti** zásobárne, nikdy nie z rezervy.

- Hráč môže vykladať len dobroty v rovnakej farbe, akú majú miesta v skladovacej komôrke.

Príklad: pokiaľ mravec príde do komôrky so zelenými políčkami, môže tu odložiť len zelené dobroty.

- V každej skladovacej komôrke je miesto len pre určitý počet dobrôt. Hráč môže odložiť len toľko dobrôt, koľko je voľných miest v komôrke. Dobroty sa nesmú dávať na seba.

Príklad: v skladovacej komôrke so žltými poľami, ku ktorej mravec došiel, sú len dve voľné miesta. Hráč tu môže odložiť len dve žlté dobroty, hoci v malej časti zásobárne má 3.

- Počas ťahu nesmie hráč meniť dobroty zo zásobárne za kamene z rezervy.

- Kamene s dobrotami môže hráč vyložiť len v skladovacej komôrke, do ktorej mravec došiel. Hráč nesmie odkladať kamene s dobrotami v komôrke, z ktorej mravec vychádza alebo v komôrkach, ktorými mravec počas svojho pobytu prechádza.

4. Vynesenie až dvoch ďalších kariet a splnenie úloh 2 a 3

Počas ťahu môže hráč vyniesť **až** 3 pohybové karty, pričom po každom vynesení karty hráč opakuje úlohy 2 a 3. Ťah končí, keď sa hráč rozhodne, že už nevynesie ďalšiu kartu alebo potom čo vynesol 3 karty a splnil dané úlohy.

5. Naplnenie kameňov s dobrotami a doplnenie pohybových kariet

Akonáhle hráč ukončí svoj ťah, doplní z rezervy malú časť svojej zásobárne na 7 kameňov dobrôt a doplní si karty v ruke, aby mal opäť 4. Potom je na rade ďalší hráč.

Príklad kompletného ťahu:



1. Anna vynáša kartu so žltým mravcom a položí ju na pole A. Posunie so žltou figúrkou mravca a postaví ju na odstavné políčko skladovacej komôrky so 4 voľnými oranžovými miestami. Pretože v zásobárni má 3 oranžové dobroty, môže všetky 3 vyložiť a uložiť v komôrke.

2. Anna teraz vynáša kartu so šedým mravcom na pole B. To jej umožňuje posunúť sa šedou figúrkou až o dve komôrky ďalej. Dostáva sa ku komôrke s dvomi žltými miestami, z ktorých je voľné len jedno, tu odloží svoj žltý kameň s dobrotou.

3. Potom vynesie ešte tretiu kartu. Kartu so šedým mravcom položí na pole C a môže posunúť šedým mravcom až o 3 komôrky ďalej. Rozhodne sa, že posunie šedým mravcom len o dve komôrky ďalej a končí na odstavnom poli s tromi voľnými ružovými miestami. Tu odloží svoje 2 ružové kamene s dobrotami. Jej ťah je na konci. Malú časť vo svojej zásobárni doplní z rezervy tak, aby v nej mala celkom 7 kameňov dobrôt a doplní si z kôpky 3 nové pohybové karty.

KONIEC HRY:

Hra končí vo chvíli, keď niektorý z hráčov uloží všetky svoje dobroty do komôrok. Tento hráč víťazí.

HRA S PRIATEL' MI

Priateľstvo je v tomto variante hry veľmi dôležité. Hráč môže využiť pomoc od priateľov, aby ešte rýchlejšie vyložil dobroty. A takto to prebieha:

Základná hra je rozšírená tak, že každý z hráčov dostane navyše jeden čierny kameň skóre, ktorý postaví na pole 0 na sčítacej lište debny. Pripraví sa 12 kariet s priateľmi, ktoré sa položia obrázkom hore vedľa hracej dosky. Hrá sa rovnako, ako bolo popísané v *základnej hre* s nasledujúcim rozdielom:

Vždy keď hráč posunie figúrkou s mravcom na odstavné políčko pri skladovacej komôrke, v ktorej sú ešte voľné miesta, hráč ale **žaden** kameň s dobrotou neodkladá, získava za to priateľské body.

Kolko priateľských bodov (PB) hráč získa, závisí na farbe skladovacej komôrky. (príslušný údaj nájdete tiež na hracej doske):

žltá	4 PB	oranžová	5 PB
modrá	6 PB	zelená	7 PB
ružová	8 PB		

Získané body sa znázorňujú čiernym kameňom skóre na sčítacej lište ťahom dopredu.

Dôležité: nehrá rolu, prečo hráč nevyloží žiadne dobroty, či už hráč nemá vhodný kameň s dobrotou v zásobárni, alebo sa proste rozhodne, že žiadnu dobrotu nevyloží.

Počas ťahu môže hráč s nazbieranými PB kedykoľvek získať kartu priateľov, **ale len jednu v ťahu!** Hráč si vyberie ľubovoľnú kartu z vyložených kariet priateľov a položí si ju pred seba obrázkom hore. Hráč odpočíta PB na karte od PB na sčítacej lište a posunie kocku o daný počet bodov späť. Od tohto okamžiku môže hráč vo svojom ťahu kedykoľvek prijímať pomoc od svojich priateľov. Ale pozor: niektorí priatelia pomáhajú len raz počas ťahu, pomoc iných pretrváva. V nasledujúcom prehľade je znázornené, ako priatelia pomáhajú:



Stonožka: od tohto okamžiku sa môže hráč počas svojho ťahu **raz** posunúť s figúrkou mravca navyše o jednu zásobnú komôrku ďalej. Následne hráč otočí kartu obrázkom dole. Až vtedy, keď je hráč opäť na rade, môže tohto priateľa opäť aktivovať a využiť jeho pomoc tak, že kartu otočí opäť obrázkom hore.



Lienka: od tohto okamžiku môže hráč počas svojho ťahu **raz** rozdeliť kamene s dobrotami z jednej skladovacej komôrky do inej komôrky rovnakej farby. Následne hráč otočí kartu na zadnú stranu. Až vtedy, keď je hráč opäť na rade, môže tohto priateľa opäť aktivovať a využiť jeho pomoc tak, že kartu otočí opäť na prednú stranu obrázkom hore.



Vodná vážka: od tohto okamžiku môže hráč počas svojho ťahu **raz** zmeniť polohu dvoch ľubovoľných figúrok mravcov. Následne hráč otočí kartu na zadnej strane. Až vtedy, keď je hráč opäť na rade, môže tohto priateľa opäť aktivovať a využiť jeho pomoc tak, že kartu otočí opäť na prednú stranu obrázkom hore.



Čmeliak: od tohto okamžiku môže hráč počas svojho ťahu **raz** vymeniť jednu dobrotu zo zásobárne za dobrotu z rezervy. Následne hráč otočí kartu na zadnú stranu. Až vtedy, keď je hráč opäť na rade, môže tohto priateľa opäť aktivovať a využiť jeho pomoc tak, že kartu otočí opäť na prednú stranu obrázkom hore.



Pakobylka: od tohto okamžiku môže hráč počas svojho ťahu **raz** použiť jednu ľubovoľnú pohybovú kartu ako žolíka. Hráč si vyberie ľubovoľnú kartu z ruky a položí ju zakrytú obrázkom dole na pole v mravčej cestičke. Hráč hlasno oznámi, akú farbu táto karta zastupuje a posunie príslušnú figúrku s mravcom. Potom hráč kartu opäť otočí tak, aby na mravčej cestičke ležala odkrytá obrázkom hore. Pre ďalšiu hru platí farba mravca, ktorá je znázornená na karte. Následne hráč otočí kartu na zadnej strane. Až vtedy, keď je hráč opäť na rade, môže tohto priateľa opäť aktivovať a využiť jeho pomoc tak, že kartu otočí opäť na prednú stranu obrázkom hore.



Nosorožek obyčajný: od tohto okamžiku získava hráč vždy, keď je na rade, jeden priateľský bod zdarma.



Oranžová húsenica: od tohto okamžiku sa do zásobárne vojde 8 kameňov s dobrotami namiesto 7. Na konci ťahu môže hráč zásobáreň doplniť vždy na celkových 8 kameňov.



Exotická húsenica: od tohto okamžiku sa do zásobárne vojde 10 kameňov s dobrotami namiesto 7. Na konci ťahu môže hráč doplniť zásobáreň vždy na celkom 10 kameňov.



Kobylka: od tohto okamžiku môže hráč ihneď po vyložení dobrôt doplniť zásobáreň kameňmi z rezervy. Hráč nemusí čakať s doplnením kameňov až na koniec ťahu.



Slimák: od tohto okamžiku môže hráč doplniť karty pohybu, ktoré má v ruke na celkový počet 5 namiesto na 4.

Pokiaľ máte otázky alebo pripomienky k hre „Mini City“, prosím, kontaktujte nás:

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

Grafický dizajn:

Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de



Upozornenie! Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť vdýchnuté. Nebezpečenstvo udusenía. Uchovajte kontaktnú adresu. Zmena prevedenia vyhradená.

Like us on
facebook.com/PiatnikCZ

