

Reiner Knizia

KALEIDOSKOP

Chytrá hra pro celou rodinu

Hra pro 1 – 4 hráče od 8 let

HRA PRO 2 – 4 HRÁČE

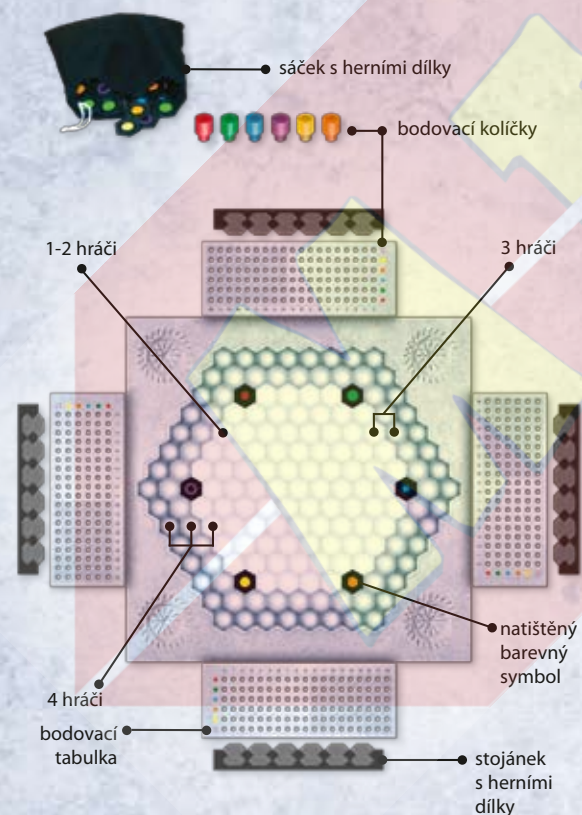
1. Umístěte herní plán doprostřed stolu.
2. Všechny herní dílky dejte do sáčku a promíchejte.
3. Každý před sebe položte bodovací tabulku tak, aby na ni všichni ostatní hráči viděli. Na každé bodovací tabulce je 6 startovních polí (bodová hodnota 0). Přímou do nich umístěte bodovací kuličky příslušných barev – červený bodovací kuliček vedle červené hvězdičky atd.
4. Každý před sebe položte stojánek, vylosujte si ze sáčku 6 dílků a umístěte je do stojáčku tak, aby ostatní hráči neviděli symboly na vašich dílcích.

HERNÍ PLÁN

Pokud hraje 1 nebo 2 hráči, hrajte pouze na bílých polích herního plánu. Pokud hrají 3 hráči, hrajte na bílých a světle šedých polích. Pokud hrají 4 hráči, hrajte na celém herním plánu.

CÍL HRY

K barevným symbolům, které jsou vytištěné na herním plánu, postupně přibývají další na dílcích, které hráči přikládají. Pokud přiložíte dílek tak, že spolu sousedí symboly stejné barvy, získáte body v této barvě.



Čím více dílků na herním plánu leží, tím více bodů můžete získat. Za každý získaný bod posuňte bodovací kuliček v příslušné barvě na své bodovací tabulce o 1 políčko doprava. Hráči tímto způsobem v průběhu hry získávají body v šesti různých barvách

POZOR: Hráči se na konci hry započte právě tolik bodů, kolik jich získal ve své „nejslabší“ barvě – v té, ve které získal nejméně bodů. Hráči se tedy musejí snažit o rovnoměrné získávání bodů ve všech barvách, aby žádná z nich nezůstala moc pozadu. Zvítězí hráč, který tímto způsobem získá nejvíce bodů..

PRŮBĚH HRY

Hru začne nejmladší hráč. Hráči se střídají na tahu po směru hodinových ručiček:

Tah hráče se skládá ze tří fází. Ty jsou povinné a provádějí se v následujícím pořadí:

1. Přiložení dílku na herní plán
2. Vyhodnocení dílku a posun kuliček na bodovací tabulce
3. Doplnění dílků ze sáčku

PŘILOŽENÍ DÍLKU NA HERNÍ PLÁN

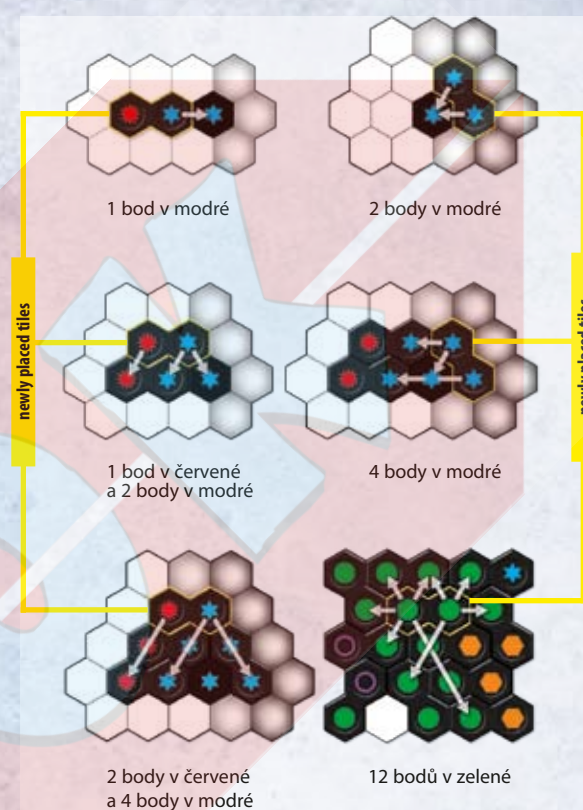
Hráč si vybere jeden ze svých dílků a umístí jej na dvě volná pole na herním plánu. V **prvním kole** umístíte dílky tak, aby alespoň jednou stranou sousedily s jedním ze symbolů **natištěných** na herním plánu. Každý hráč musí přiložit dílek **k jinému symbolu**. Poté, co každý hráč již umístil svůj první dílek, je možné přikládat další dílky na kterákoliv volná pole. Přiložení dílku se ihned vyhodnotí (viz Vyhodnocení dílku).

- Je třeba dbát ohraničení herního plánu podle počtu hráčů (viz obrázek vlevo). Žádná část dílku nesmí ležet mimo tuto oblast.
- Je možné přikládat i tak, že na herním plánu zůstanou volná pole.
- Pole s natištěnými symboly nejsou volná – není možné na ně dílky umístit.

VYHODNOCENÍ DÍLKU

Vždy vyhodnoťte oba barevné symboly na právě přiloženém dílku - i když jsou stejné! Nejprve vyhodnoťte první symbol a posuňte příslušný kuliček na své bodovací tabulce. Poté udělejte totéž s druhým symbolem. Každý ze dvou symbolů na přiloženém dílku sousedí s pěti poli na herním plánu (s výjimkou okrajů). Těchto 5 polí ukazuje **5 směrů**, ve kterých se dílek vyhodnocuje (viz obrázek).

V každém směru spočítejte počet stejných symbolů v řadě (Buď natištěných, nebo na dříve umístěných dílcích). Počítejte pouze do té doby, než se objeví volné pole nebo jiný symbol. Nikdy **nepočítejte symboly na právě umístěném dílku**. O součet stejných symbolů ve všech pěti směrech posuňte příslušný bodovací kuliček na své bodovací tabulce.



Šestý směr, ve kterém leží druhá část právě přiloženého dílku, se nikdy nepočítá.

DOPLNĚNÍ DÍLKU ZE SÁČKU

Vylosujte si 1 dílek ze sáčku, abyste měli zase ve stojáčku 6 dílků.

VÝMĚNA DÍLKŮ

Před tím, **než si doplníte dílek ze sáčku**, si můžete (není to povinnost, ale pouze možnost) vyměnit všechny dílky. Ukažte ostatním hráčům všechny své dílky, dejte je stranou a vylosujte si ze sáčku 6 nových dílků. Své původní dílky pak vraťte do sáčku. Tato výměna má 1 důležitou **podmínku**. Je možné ji provést pouze ve chvíli, kdy na svých dílcích nemáte **ani jeden symbol své nejslabší barvy**, nebo více v té chvíli nejslabších barev (Té barvy, nebo barev, ve kterých máte v tu chvíli nejméně bodů). Jinak výměnu nesmíte provést. Mění se vždy všechny dílky, ne pouze část z nich.

HERNÍ MATERIÁL

- 1 herní plán
- 120 herních dílků se dvěma barevnými symboly
- 1 plátěný sáček
- 4 plastové stojánky na dílky
- 4 bodovací tabulky
- 24 barevných bodovacích kuliček
- česká a slovenská pravidla hry

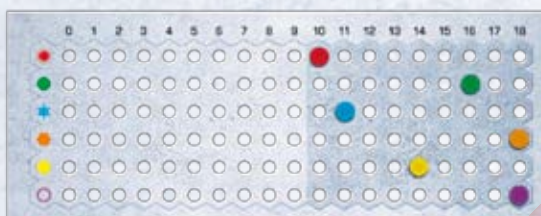
BONUSOVÝ TAH

V žádné z barev nemůžete získat více než 18 bodů. Pokud váš bodovací kolíček v některé barvě dorazí na 18 bodů, oznamte to svým spoluhráčům. V tu chvíli máte **ihned** (ještě před doplněním dílků) jeden tah navíc. Vyberte další dílek ze svého stojánku, přiložte ho a běžným způsobem vyhodnoťte. Pokud v tu chvíli dosáhnete 18 bodů v další barvě, získáváte další bonusový tah. Jakmile provedete všechny své bonusové tahy, doplňte si dílky ve stojánku do počtu 6.

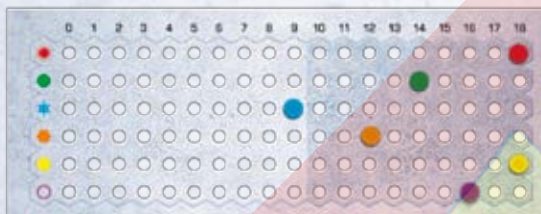
KONEC HRY

Hra končí v okamžiku, kdy nemohou být umístěny žádné další dílky. Každý hráč si započítá body za svoji nejslabší barvu – tu, ve které má nejméně bodů. Ve hře **zvítězí hráč, který získal ve své nejslabší barvě nejvíce bodů**. V případě shody rozhoduje druhá nejslabší barva každého hráče atd.

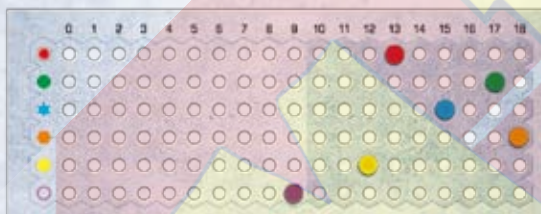
Příklad



hráč A



hráč B



hráč C

Hráč A zvítězil s 10 body. Hráči B i C získali 9 bodů. Na druhém místě je hráč B, na třetím hráč C. Oba mají ve druhé nejslabší barvě 12 bodů. Ve třetí má B 14 bodů a C 13 bodů.

Ve výjimečných případech se může stát, že hráč dosáhne v průběhu hry 18 bodů ve všech šesti barvách. V takovém případě hráč okamžitě ve hře vítězí.

HRA 4 HRÁČŮ VE DVOJICÍCH

Pokud hrají 4 hráči, můžete se rozhodnout, že dvojice hráčů sedící naproti sobě budou hrát spolu jako týmy. Každá dvojice hráčů použije jako bodovací tabulku 2 bodovací tabulky umístěné za sebou (viz obrázek). Oba hráči z dvojice přidávají své body na tuto spojenou bodovací tabulku. Zvítězí dvojice, která získá více bodů ve své nejslabší barvě.

Mezi hráči není dovolena žádná komunikace týkající se hry. Můžete se ovšem předem domluvit, že tuto komunikaci dovolíte.

BONUSOVÉ TAHY

Když některý z bodovacích kolíčků dosáhne 18 bodů, v tu chvíli se zastaví – neposunujte jej dále, i kdybyste v tu chvíli měli získat více bodů. Kolíček pouze přesuňte na startovní políčko (0) druhé poloviny bodovací tabulky. V tu chvíli můžete ihned provést bonusový tah. Pokud se vám podaří dosáhnout konce druhé poloviny bodovací tabulky, máte také nárok na běžný bonusový tah.

Příklad



Hráč ve svém tahu získal 2 body v zelené a 4 body ve žluté. Oba příslušné bodovací kolíčky se přesunou na startovní políčko (0) druhé poloviny bodovací tabulky. Hráč má v tu chvíli nárok na 2 bonusové tahy.

SOLITERNÍ HRA PRO 1 HRÁČE

Platí všechna pravidla základní hry s následujícími výjimkami:

Nepoužívejte žádný stojánek. Vždy jen vylosujte ze sáčku jeden dílek, přiložte jej a vyhodnoťte.

Využívejte pouze bílá pole herního plánu. Pokuste se dosáhnout co nejvyššího počtu bodů ve své nejslabší barvě ve chvíli, kdy už není možné přiložit žádný další dílek.

Jako bodovací tabulku použijte 2 bodovací tabulky umístěné za sebou (viz obrázek). Když některý z bodovacích kolíčků dosáhne 18 bodů, v tu chvíli se zastaví – neposunujte jej dále, i kdybyste v tu chvíli měli získat více bodů. Kolíček pouze přesuňte na startovní políčko (0) druhé poloviny bodovací tabulky. V tu chvíli můžete ihned provést bonusový tah. Pokud se vám podaří dosáhnout konce druhé poloviny bodovací tabulky, máte také nárok na běžný bonusový tah.



© 2004 Sophisticated Games Ltd



Pokud máte jakékoliv dotazy nebo připomínky, velmi rádi Vám odpovíme. Více informací o hře i jiných stejně kvalitních hrách najdete na www.hrajeme.cz.

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:



MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104
Praha 10
www.mindok.cz

REKLAMACE: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.