

Kostnica v Sedlci pri Kutnej Hore, začiatok 16. storočia.

Morové rany a husitské vojny naplnili cintorín pri sedleckom kostole na prasknutie. Pomôžte poloslepému mníchovi usporiadať lebky do úhľadných pyramíd v kaplnke!

## Hrací materiál

18 kariet, na každej nájdete 2 lebky celkovo piatich druhov:

ŠLACHTICI  x4    ROLNÍCI  x8    KŇAZI  x8    MILENCI  x6    TRESTANCI  x10

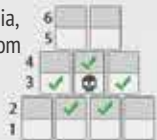
## Dôležité pojmy

**Pyramída:** Osobná sada kariet v tvare pyramídy, ktorú každý hráč v priebehu hry tvorí.

**Rad:** Vodorovný rad kariet.

**Vrstva:** Vodorovný rad lebiek.

**Susediace:** Lebky spolu susedia, pokiaľ sa dotýkajú stranou celkom či čiastočne. Dotyk len rohom nestačí. Každá lebka môže susediť s max. 5 inými.



## Príprava hry

Zamiešajte všetkých 18 kariet. Vytvorte cintorín zo 6 balíčkov po 3 kartách lícom nadol, v dvoch radoch po troch balíčkoch. Otočte vrchnú kartu ľubovoľného balíčka lícom nahor. Hráč, ktorý ako posledný navštívil Sedleckú kostnicu (či iný cintorín), začína.



## Priebeh hry

Hráči sa striedajú na ťahoch v smere hodinových ručičiek počínajúc začínajúcim hráčom. Vo svojom ťahu vykonáte jednu z troch možných akcií: **kopanie**, **zber** alebo **uloženie**.

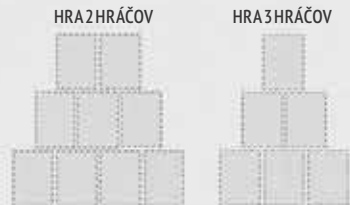
**KOPANIE:** Otočte vrchné karty ležiace lícom nadol dvoch ľubovoľných balíčkov na cintoríne. Ak leží lícom nadol vrchná karta len jedného balíčka, otočte len túto jednu. Potom si **jednu z práve otočených kariet** zoberte do ruky. Pokiaľ na začiatku vášho ťahu neleží na cintoríne žiadna vrchná karta lícom nadol, nemôžete akciu **kopania** vykonať.

**ZBER:** Zoberte si do ruky jednu **lícom nahor ležiacu kartu z cintorína**. Pokiaľ tam na začiatku vášho ťahu žiadna neleží, nemôžete akciu **zber** vykonať.

**Limit kariet v ruke je 2.** Ak máte na začiatku svojho ťahu v ruke 2 karty, musíte vykonať akciu **uloženie**.

**ULOŽENIE:** Vložte jednu svoju kartu **z ruky na svoju pyramídu** podľa pravidiel ukladania (viď ďalej). Pokiaľ na začiatku svojho ťahu nemáte v ruke žiadnu kartu, nemôžete akciu **uloženie** vykonať.

V dokončenej pyramíde bude na konci partie 2 hráčov 9 kariet, partie 3 hráčov 6 kariet. Dokončená pyramída bude vždy vyzeráť takto:



## Pravidlá ukladania

Prvú kartu môžete vyložiť kamkoľvek do spodného radu. Ďalšie karty môžete vždy vyložiť zľava alebo sprava **do rovnakého radu** vedľa karty už v pyramíde ležiacej, alebo nad dve susediace karty do vyššieho radu tak, aby sa **karta vo vyššom rade vždy dotýkala 2 kariet v nižšom rade**. Počet kariet v žiadnom rade nesmie prevýšiť počet daný tvarom pyramídy podľa počtu hráčov (viď vyššie).

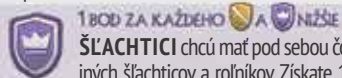
Karty nemožno nijak otáčať, je potrebné ich vždy vykladať pred seba na stôl zvislo, hlavou nahor, aby lebky vždy stáli z vášho pohľadu správne.

## Koniec hry

Hra končí, len čo všetci hráči dokončia svoju pyramídu. Nasleduje záverečné vyhodnotenie. Podrobnosti o bodovaní jednotlivých druhov lebiek nájdete na opačnej strane. Kto dosiahne najvyšší súčet bodov, víťazí. V prípade zhody rozhoduje, kto získa viac bodov za svoj najlepšie hodnotený druh lebiek (t. j. druh, za ktorý získal najviac bodov), prípadne druhý najlepšie hodnotený druh atď.

## Záverečné vyhodnotenie

Každý druh lebiek vám prinesie body podľa posledného prania nebožtíka.



1 BOD ZA KAŽDEHO A NIŽŠIE

**ŠLACHTICI** chcú mať pod sebou čo najviac iných šľachticov a roľníkov. Získate 1 bod za každého šľachtica i roľníka v nižších vrstvách.



Šľachtic v 5. vrstve má pod sebou 1 šľachtica a 4 roľníkov, prinesie vám teda 5 bodov. Šľachtic v 3. vrstve má pod sebou 3 roľníkov a žiadneho šľachtica, t.j. 3 body – za oboch šľachticov získate celkom 8 bodov.



1 BOD

**ROĽNÍCI** sú radi, že odpočívajú v posvätej pôde, všetko ostatné im je jedno. Za každého získate 1 bod.



V tejto pyramide nájdeme 3 roľníkov, celkom prinesú 3 body.



2 BODY ZA KAŽDÚ VRSTVU OBSAHUJÚCI

**KŇAZI** chcú pôsobiť vo všetkých vrstvách spoločnosti. Za každú vrstvu, v ktorej je aspoň 1 kňaz, získate 2 body.

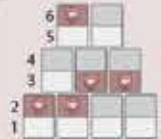


V tejto pyramide nájdeme kňaza v štyroch rôznych vrstvách (1., 2., 3. a 5.), prinesú preto 8 bodov.



V SUSEDIACEJ DVOJICI 3 BODY ZA KAŽDÚ

**MILENCI** túžia po objatí i po smrti. Za každú dvojicu susediacich lebiek milencov získate 6 bodov, ale každá lebka sa počíta len do jednej dvojice.



Milenc v 6. vrstve je sám, body neprinesie. Milenci v 2. a 3. vrstve vytvoria 2 dvojice a prinesú celkom 12 bodov.



2 BODY, AK SUSEDI S

**TRESTANCI** usilujú o odpustenie a večný život, potrebujú susediť s aspoň 1 kňazom. V tom prípade prinesú 2 body, inak nič. (1 kňaz môže „zaopatriť“ viac trestancov.)



Trestanec v 2. vrstve so žiadnym kňazom nesusedí a prinesie 0 bodov. Oba trestanci v 3. vrstve s aspoň 1 kňazom susedia a prinesú po 2 body. Trestanci v 4. a 5. vrstve tiež s kňazom susedia (aj keď s tým istým) a tiež prinesú po 2 body.

AUTOR HRY: DUSTIN DOBSON

ILUSTRÁCIE: MARTY COBB,  
DUSTIN DOBSON

PRAVIDLÁ: MICHAEL LEE

BUTTONSHYGAMES.COM



**MINDOK**  
HRAJEME S SRDCEM

NA SK VERZII SA PODIEĽALI:  
MINDOK, ONDREJ PUDMERICKÝ

Výhradný distribútor pre ČR a SR:

MINDOK, s.r.o., Korunní 810/104, 101 00 Praha 10



mindok.cz



/hry.mindok



/hry.mindok

DUSTIN DOBSON

# KOSTNICA SEDLEC



**MINDOK**