



PIŇA KOSTKÁDA

PRAVIDLA

Piňa Kostkáda je kostková hra pro 2 až 4 hráče, ve které házíte kostkami ve snaze získat jednu z dostupných kombinací na podtáccích. Strategicky rozmístíte kostky a koktejly a získáte cenné body, které vás přiblíží k vítězství... nebo vytvoříte PIŇA KOSTKÁDU!

HERNÍ MATERIÁL

5 kostek – Kostky mají hodnoty od 1 do 6. Používáte je k vytváření různých kombinací.



28 figurek koktejlů v barvách hráčů (7 pro každého hráče) – Tyto figurky používáte k označení kombinací, které jste během hry již vytvořili, a k zaznamenání svého skóre.



25 kombinačních podtáček (oboustranných) – Tyto podtáčky tvoří herní plochu. Každý na sobě má uvedenou kombinaci kostek **A** a 1 nebo 2 místa pro figurky koktejlů **B**. Na přední straně je vždy jedno a na zadní **C**. V levém horním rohu je přísada, která rozlišuje každý podtáček **D**.



4 bodovací podtáčky (oboustranné) – Každý podtáček na sobě má číselnou stupnici od 1 do 25, která vám umožňuje zaznamenávat své skóre během hry.



1 podtáček prvního hráče / podtáček varianty Happy Hour (oboustranný) – Tento podtáček označuje prvního hráče. Strana s Happy Hour se používá pro variantu popsanou na konci těchto pravidel (viz str. 12).





PŘÍPRAVA HRY

1 Náhodně vyberte prvního hráče.

2 První hráč si vezme **5 kostek a podtácek prvního hráče**, který umístí před sebe, stranou s tukanem vzhůru.



3 Každý hráč si poté vybere barvu a vezme **odpovídající herní materiál**:




















-  7 figurek koktejlů
-  1 bodovací podtácek

4 Umístěte svých 7 figurek vedle svého bodovacího podtáčku jako osobní zásobu.

5 Umístěte jednu ze svých **figur** na bodovací podtácek v závislosti na pořadí ve hře: první hráč umístí svou figurku na číslo 1, druhý na číslo 2 a tak dále.

6 Zamíchejte **25 kombinačních podtácků** a rozmístěte je náhodně do mřížky 4×4 uprostřed stolu. Zbývající podtácky vraťte zpět do krabice.

V závislosti na **počtu hráčů** umístěte podtácky přední  nebo zadní  stranou vzhůru, podle tabulky níže:

2 hráči	3 hráči	4 hráči
  	  	  
  	  	  
  	  	  
  	  	  



Pro snadnější orientaci doporučujeme mít všechny podtácky natočené stejným směrem.

PŘÍKLAD PŘÍPRAVY HRY PRO 3 HRÁČE



PŘEHLED HRY

Partie hry *Piña Kostkáda* trvá několik po sobě jdoucích kol, dokud některý hráč nezíská 20 bodů nebo nevytvoří **PIÑA KOSTKÁDU!** Hráči se střídají na tahu, počínaje prvním hráčem, a poté dál po směru hodinových ručiček.

PŘEHLED TAHU

Když jste na tahu, vezměte všech **5 kostek**, poté proveďte následující kroky:

1

HOD
KOSTKAMI

2

UMÍSTĚNÍ
KOKTEJLU

3

KONTROLA
KONCE HRY





HOD KOSTKAMI

Když jste na tahu, máte celkem **3 hody** a můžete kdykoliv přestat.

Pouze první hod je povinný a musíte jej provést všemi 5 kostkami.

Při dalších dvou hodech si vyberte, které kostky chcete přehodit (všechny nebo jen některé). Odložte stranou ty, které si chcete ponechat.

Před hodem můžete vždy vzít zpět jakékoliv kostky, které jste odložili stranou po předchozím hodu. Jakkmile dokončíte své tři hody, nebo se rozhodnete přestat, pokračujte na krok **2 UMÍSTĚNÍ KOKTEJLŮ**.

PŘÍKLADY HODŮ

Příklad: Prvním hodem vám padne 2, 2, 5, 4 a 1. Rozhodnete se odložit dvojici dvojek.

Při druhém hodu přehodíte zbývající 3 kostky a padne vám 5, 1 a 5. Rozhodnete se ponechat si dvojici pětek.

Při třetím a zároveň posledním hodu přehodíte zbývající kostku spolu s dvojkami, které máte stranou z prvního hodu. Padne vám 3, 3 a 5. S konečným výsledkem můžete vytvořit několik kombinací, jsou-li ve hře:

Dvojici	Dvě dvojice
Trojici	Liché
Full House	Součet 21/22/23

1. HOD



2. HOD



3. HOD



VÝSLEDEK



Možné kombinace najdete na str. 11.


2

UMÍSTĚNÍ KOKTEJLU

Vyberte místo:


Umístěte jednu ze svých figurek koktejlu na podtáček uprostřed stolu, přičemž musíte dodržet následující pravidla:





 Po dokončení kroku **1 HOD KOSTKAMI** musíte být schopni vytvořit potřebnou kombinaci kostek vyobrazenou na podtáčku.


Za jeden tah můžete umístit pouze jednu figurku. Pokud můžete vytvořit více než jednu kombinaci, musíte si vybrat, kterou z nich si budete nárokovat.



 Na podtáčku, který si vyberete, musí být alespoň jedno volné místo.

Dle počtu hráčů mají podtáčky na začátku hry omezený počet míst. Podtáčky na straně  mají pouze 1 místo, zatímco podtáčky na straně  mají 2 místa. Nebude místo pro všechny!



 Na každý podtáček může každý hráč umístit maximálně jednu figurku.

Každou kombinaci si tedy můžete nárokovat pouze jednou.



Tip barmana: Všimněte si barev podtáček! **Zelené** podtáčky jsou vždy určeny pro dvojice (nebo dvě dvojice), **modré** podtáčky jsou vždy určeny pro trojice a **červené** podtáčky obsahují kombinace více kostek, které je obtížnější získat, ale je za ně více bodů!



Získejte body:

Když umístíte figurku koktejlu, přičtete si body uvedené na místě podtácku, kam jste umístili svoji figurku.

Získejte **1 bod navíc za každou svou figurku** koktejlu, která visle, vodorovně nebo šikmo sousedí s právě umístěnou figurkou.



Tip barmana: Pokud získáte více než 20 bodů, otočte svůj podtácek a pokračujte v bodování na druhé straně!

Poté následuje krok **3 KONTROLA KONCE HRY.**



Příklad: Právě se vám podařilo umístit figurku na druhé místo kombinace **Full House A**. Získáváte 3 body, jak je uvedeno na daném místě **B**. Tato figurka sousedí se 3 vašimi dalšími figurkami **C**, takže získáváte 3 body navíc, celkem tedy 6 bodů.

ŽÁDNÉ KOMBINACE

Pokud můžete umístit figurku, **musíte tak učinit**. Pokud váš hod ovšem neodpovídá žádné z dostupných kombinací, váš tah končí bez umístění figurky. Ihned začne tah hráče po vaší levici.

3

KONTROLA KONCE HRY

Zkontrolujte, zda nenastala jedna ze 3 možných podmínek konce hry.

SKÓRE

Pokud se vám podařilo získat alespoň **20 bodů**, spustíte konec hry (viz **KONEC HRY**).

KOKTEJL

Pokud umístíte svou poslední figurku koktejlu na podtácek, spustíte konec hry (viz **KONEC HRY**).

PIŇA KOSTKÁDA!


Pokud svými figurkami koktejlů vytvoříte **řadu, sloupec nebo úhlopříčku** ze 4 figurek, máte **PIŇA KOSTKÁDU!** Okamžitě vyhráváte.



Pokud nebyla splněna žádná z podmínek konce hry, pokračuje svým tahem hráč po vaší levici.

KONEC HRY

Vítěze určíte podle toho, jak nastal konec hry:

 Pokud jakýkoliv hráč získá alespoň **20 bodů**, nebo umístí všech **6 svých figurek koktejlů**, pokračujte ve hře, dokud všichni hráči neodehrají stejný počet tahů. Hráč s největším počtem bodů vyhrává hru. V případě shody vítězí hráč, který jako poslední umístil figurku koktejlu.

 Vytvořte **PIŇA KOSTKÁDU!**
Okamžitě vyhráváte hru.



Tip barmana: Díky přísadám na následující stránce můžete popsat koktejl, který se vám podařilo vytvořit z přísad uvedených na podtáčích.

Příklad: Z vaší **PIŇA KOSTKÁDY** vznikl následující koktejl:

Tonik + Džus + Citron + Zázvor



Mmm, osvěžující!

MIXOLOGIE

Mixologie je termín pocházející z 19. století. Jedná se o umění tvorby koktejlů z míchaných destilátů, likérů, džusů, sirupů a dalších přísad za účelem vytvoření co nejlepších a chuťově vyvážených nápojů.

Toto řemeslo je víc než jen prostá příprava alkoholických nápojů a zahrnuje sofistikované techniky a kombinace chutí, které přinášejí konzumentům jedinečné zážitky.

SEZNAM INGREDIENCIÍ

PŘÍSAKY

Bazalka

Zázvor

Med

Máta

Olivy

Cukr

Vanilka

ZÁKLAD

Káva

Džus

Mléko

Soda

Tonik

Voda

OVOCE A ZELENINA

Banán

Mrkev

Třešně

Kokos

Hrozny

Citron

Pomeranč

Marakuja

Hruška

Ananas

Jahoda

Meloun

KOMBINACE



Dvojice: 2 kostky se stejnou hodnotou. (v tomto případě 1).



Dvě dvojice: Dvojice + dvojice (mohou mít stejnou hodnotu).



Trojice: 3 kostky se stejnou hodnotou. (v tomto případě 1).



Sudé: Všech 5 kostek má hodnotu 2, 4 nebo 6.



Liché: Všech 5 kostek má hodnotu 1, 3 nebo 5.



Součet ≤ 9 : Součet všech 5 kostek je roven nebo menší než 9.



Součet 12/13/14: Součet všech 5 kostek je roven 12, 13 nebo 14.



Součet 21/22/23: Součet všech 5 kostek je roven 21, 22 nebo 23.



Součet ≥ 26 : Součet všech 5 kostek je roven nebo větší než 26.



Malá postupka: 4 po sobě jdoucí hodnoty kostek.



Velká postupka: 5 po sobě jdoucích hodnot kostek.



Čtveřice: 4 kostky se stejnou hodnotou.



Full House: Trojice + dvojice (mohou mít stejnou hodnotu).



5z: Všech 5 kostek má různé hodnoty.



Pětice: Všech 5 kostek má stejnou hodnotu.



Autor: Yann Dupont

Ilustrace: Crocotame

Agent: Forgenext

Vedoucí projektu: Adrien Fenouillet

Grafická úprava: Charlie Metz

Text: Adrien Fenouillet

©2024 IELLO. Všechna práva vyhrazena.

iellogames.com

Česká verze hry

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Marcel Ondrák, Tomáš

Tvrđý, Pavel Skalický

Grafická úprava: Michal Hubáček







VARIANTA HAPPY HOUR

Jakmile si osvojíte základní pravidla a strategie hry, můžete si zahrát tuto variantu, která s sebou nese následující úpravy pravidel:

Během přípravy hry umístěte podtácek prvního hráče na stranu s **Happy Hour**.

Pokud během kroku **2 UMÍSTĚNÍ KOKTEJLU**, ani po třech hodech v kroku **1 HOD KOSTKAMI** nemůžete umístit koktejl, hoďte kostkou a vyhodnoťte odpovídající efekt:



-  **Okamžitě ztrácíte 3 body.**
-  **Odstraňte jednu ze svých figurek koktejlu z kombinačního podtáčku. Neztrácíte body.** Vraťte ji do své zásoby; můžete ji použít v následujících tazích.
-  **Všichni ostatní hráči okamžitě získávají 1 bod.**
-  **Přesuňte figurku koktejlu jiného hráče na jiné dostupné místo.** Tento hráč nezíská žádné body, ale může tím vytvořit **PIŇA KOSTKADU!**
-  **Otočte libovolný kombinační podtácek na opačnou stranu.** Pokud na něm jsou figurky koktejlů, vraťte je do zásob hráčů. Neztrácejí žádné body.
-  **Okamžitě získáváte 4 body.**



Pokud efekt nelze použít, pokračujte na krok **3 KONTROLA KONCE HRY**.