

KOČKOMBAT



Kapesní hra Alexandra Aquilara a Romárica Galoniera.
Ilustroval Jonāthan AUCOMTE.

Hra je prostá, střídáte se v otáčení a přesouvání destiček, rozmístíte chytře kočky z vašeho klanu a ulovte všechny kořisti. Ale dejte si pozor na psy!

JAK HRÁT

KDYŽ JSTE NA TAHU:

- 1 Nejprve otočte lícem vzhůru 1 libovolnou destičku, která je lícem dolů.
- 2 Otočenou destičku poté prohodte s jinou destičkou. Smíte ji prohodit pouze s destičkou, která je v „dosahu“ otočené destičky (viz napravo).

Důležité! Pokud je druhá destička lícem dolů, pak zůstává lícem dolů i po prohození. Stejně tak destičky lícem vzhůru zůstanou lícem vzhůru.



HERNÍ MATERIÁL

35 destiček koček

(5 destiček pro každý ze 6 kočičích klanů)
+ 1 bonusový klan



10 destiček kořisti

(6 destiček myši, 2 destičky holubů a 2 destičky much)



5 destiček Psů



6 karet klanů
+ karta bonusového klanu

2 nápovědy pro hráče



PŘÍPRAVA HRY

- 1 Přidělte každému hráči kočičí klan. Klan tvoří karta klanu a sada 5 destiček koček tohoto klanu (ve stejné barvě). V sekci „varianty hry“ najdete rady, jak klany přidělit.



Zbylé destičky koček vraťte do krabice. Nyní vezměte všech 10 destiček obou klanů a zamíchejte je dohromady se všemi destičkami kořisti a všemi destičkami psů. Destičky míchejte lícem dolů.

VAŠE PRVNÍ PARTIE!

Pokud hrajete tuto hru úplně poprvé, doporučujeme vám použít klany LABUŽČÍCI a MŇAUKETÝŘI. Také během partie nepoužívejte schopnosti a efekty klanů. Díky tomu budete mít zcela stejné možnosti, jednodušeji se naučíte základní herní principy a pochopíte průběh hry. Poté můžete začít objevovat zvláštní schopnosti klanů.

3

Náhodně rozložte všech 25 destiček do čtvercové mřížky o velikosti 5 × 5. Destičky ponechte lícem dolů a neďivejte se na ně.



4

Destičku přímo uprostřed vzniklého čtverce otočte lícem vzhůru. Hráč, který naposledy viděl kočku, bude začínat.

KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy některý hráč otočí lícem vzhůru poslední destičku a přemístí ji dle obvyklých pravidel. Poté provedete vyhodnocení hry v tomto pořadí:

- 1 ÚTOK PSŮ: Na každé destičce psa jsou vyznačeny směry útoků pomocí šipek. Otočte lícem dolů každou destičku kočky, která sousedí s destičkou psa ve vyznačených směrech. Takto vyhodnotte všechny psy.



- 2 LOV KOŘISTI: Nyní klany spočítají, jakou sílu mají u jednotlivých destiček kořisti. Sílu vašeho klanu u destičky kořisti určíte tak, že sečtete čísla vašich koček, které s kořistí sousedí vodorovně nebo svisle (viz „glosář“). Klan, který má u destičky kořisti větší sílu,

ji uloví (tzn. vezme si ji do své osobní zásoby). Pokud nastane shoda, destičku kořisti neuloví nikdo. Za běžných okolností mohou vaše kočky lovit pouze destičky kořisti, které s nimi sousedí vodorovně a svisle, ale speciální schopnosti to mohou měnit.



Klan LABUŽČÍCI má u této kořisti sílu 5, klan MŇAUKETÝŘI pouze 2. Tuto myš uloví LABUŽČÍCI!

- 3 BODOVÁNÍ: Sečtete body na destičkách kořisti, které váš klan ulovil. Pokud jeden klan ulovil obě destičky holubů, pak body na destičkách holubů vzájemně vynásobí a teprve poté je přičte k ostatním destičkám kořisti. Namísto 7 bodů tedy budou mít dohromady hodnotu 10! Mouchy fungují stejně. Pokud jeden klan uloví obě, namísto 7 bodů získá dohromady 12!

CHAOTIKOČKY

ANY TVE KOČKY MAJÍ STEJNOU
SÍLU. AVŠTOSTI NA TOM, KOLIK JICH
LIGEM VZHURU PO ÚTOKU PSŮ:
5 KOČEK: SÍLA 2
4 KOČEK: SÍLA 4
3 KOČEK: SÍLA 6
2 KOČEK: SÍLA 8
1 KOČKA: SÍLA 10

ČELNÍK POMOHU ULOVIT 1 DESTIČKU
DRUHOU DESTIČKU HOLUBŮ/MOUCHY
AUTOMATICKY TOTO DESTIČKU ULOVÍŠ

nejprve ten klan, jehož náčelník (viz glosář)
má větší sílu.

Hráč s větším počtem bodů se stává vítězem hry. Pokud nastane shoda, vítězí ten hráč, který ulovil více destiček kořisti. Pokud shoda i nadále trvá, hráči se o vítězství dělí (ledaže by jeden z hráčů hrál za SUPERKOČKY, protože tyhle činy jsou na plohu příliš loztomilouště... Tedy... Pardon. To je vtip. Ale jsou roztomilé, ne že ne).

KOČIČÍ KLANY

KAŽDÝ KLAN SE OD OSTATNÍCH
ODLIŠUJE DVĚMA SCHOPNOSTMI:

EFEKT KLANU

Je buďto trvalý, takže jeho efekt můžete používat kdykoli ve svém tahu, NEBO se aktivuje na konci hry, takže efekt vyhodnotíte na konci hry či během bodování.

LABUŽČÍCI

KAŽDÁ DESTIČKA KOŘISTI, KTEROU ULOVÍŠ,
TI NA KONCI HRY PŘINESE 1 BOD NAVÍC.

TVŮJ NÁČELNÍK MŮŽE NA KONCI HRY LOVIT
1 KOŘIST SOUSEDÍCÍ ŠIKMO!

PŘÍKLAD VYHODNOCENÍ HRY

1 Útok Psů:

• LABUŽČÍCI 2 a 4 jsou vyřazeni, stejně jako MŇAUKETÝŘI 4 a 5.

2 Lov kořisti:

• LABUŽČÍCI uloví myš 3 a oba holuby.
• MŇAUKETÝŘI uloví myši 4, 5 a 6 (vpravo dole).
• Zbylé destičky kořisti nikdo neuloví.

3 Klan LABUŽČÍCI má $3 + (5 \times 2) = 13$ bodů. Klan MŇAUKETÝŘI má $4 + 5 + 6 = 15$ bodů, takže vyhrává hru.

Teď se Podívejme, co by se stalo, kdyby hráči aktivovali zvláštní schopnosti svých klanů...

Hráč hrající za MŇAUKETÝRY se rozhodne otočit psa uprostřed o 90° po směru hodinových ručiček, takže zachrání svého náčelníka se silou 5. Náčelník klanu LABUŽČÍCI může



nyní lovit kořist, která s ním sousedí i šikmo. Pokud by platily tyto schopnosti:

1 Útok Psů:


• LABUŽČÍCI 1, 2 a 4 jsou vyřazeni, spolu s MŇAUKETÝREM 4.

2 Lov kořisti:

• LABUŽČÍCI uloví myš 3, oba holuby a myš 4 (v prostřední řadě).
• MŇAUKETÝŘI uloví mouchu 4, myš 5 (vpravo dole) a myš 6.
• Zbylé destičky kořisti nikdo neuloví.

3 Klan LABUŽČÍCI má $3 + (5 \times 2) + 4 +$ bonusové 4 body za efekt klanu (1 bod za každou destičku kořisti) = 21 bodů. Klan MŇAUKETÝŘI má $4 + 5 + 6 = 15$ bodů, takže prohrává hru.

NÁČELNÍK KLANU

Destička kočky označená symbolem , která disponuje zvláštní schopností. Schopnosti disponuje pouze náčelník a žádná jiná destička.



GLOSÁŘ




SOUSEDÍCÍ VODOROVNĚ A SVISLE:

Jsou to destičky, které se nacházejí přímo vedle sebe vlevo, vpravo, nahoře nebo dole. Ne šikmo!



NÁČELNÍK KLANU:

Destička kočky se symbolem  a zvláštní schopností.

SÍLA:

Každá destička kočky má určitou sílu, např. 1. Tato síla se používá k určení toho, kdo uloví kořist.

BODY:

Destičky kořisti, které máte na konci hry (popř. některé efekty klanů), vám mohou přinést body, např. 6. Hráč s nejvyšším počtem bodů na konci hry se stává vítězem.



VARIANTY HRY

Než začnete hru, oba hráči by se měli dohodnout, jakou variantu přidělování klanů chtějí použít.

VOLNÁ RUKA:

Hráči vybírají ze všech dostupných klanů a dohodnou se, kdo z nich bude vybírat první.

OMEZENÁ VOLBA:

Každý hráč dostane 3 náhodné karty klanů a vybere si 1 z nich.

PÁREK ZNALCŮ:

Začínající hráč vezme 3 náhodné karty klanů, vybere 1 z nich a zbylé 2 předá protihráči. Ten vybere 1 z těchto 2. Pokud hrajete tuto variantu, doporučujeme odehrát 2 partie za sebou, přičemž se hráči vystřídají v tom, kdo vybírá klan jako první. Vítězem se stává ten hráč, který získal nejvíce bodů v součtu obou partií. Pokud nastane shoda, řiďte se postupem v sekci „konec hry“.

Česká verze hry

TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha
Překlad: Ondřej Polák
Korektury: Marcel Ondrák, Daniela Vacíková, Tomáš Tvrdý
Grafická úprava: Michal Hubáček

V originále vydalo:
LUMBERJACKS STUDIO
Grafická úprava: Florent Wilmart – Meeple Potion

