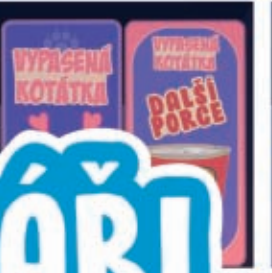


DESKOVKÁŘI

PRAVIDLA HRY



ZKOUŠKA
PŘIČTĚNOST



ÚVOD

Neseš si domů novou deskovku, co? Anebo se ti konečně podařilo někde schrstit to rozšíření, co sháníš už přes rok? Tak to tě teď čeká ta opravdová zábava – jak se ti nová krabice vejde na abecedně seřazenou, barevně odladěnou a precizně seskládanou poličku? A sejde na tom vůbec? Stejnak z krabice ani nesundáš fólii a bude půl roku nehybně ležet na polici... Pardon, to asi tnulo do živýho, co? Pojdme se radši bavit o něčem jiném...

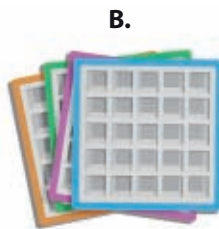
Skládejte jako profíci! Cílem hry je vytvořit co nejlegantnější polici s deskovými hrami. Takovou, která se stane tvou pýchou a předmětem závidi všech přátel! Hra trvá sedm kol. V každém kole vytáhnete náhodně trojice kostek a rozmísíte je na zásilky. Tyto kostky představují skupinky deskovek. Každý hráč si poté vybere z osmi karet postav v ruce jednu, kterou zahraje lícem dolů. Tyto postavy jednak rozhodují o pořadí průběhu kola a druhak poskytují jednorázovou schopnost, která vám pomůže zaplnit polici. Protože se umisťování kostek na police řídí specifickými pravidly, musíte dobře plánovat pár kroků dopředu. Na konci sedmi kol vyhrává hráč s nejlépe vyskládanou polici!

HERNÍ MATERIÁL

A. Desky poličky hanby (4×)



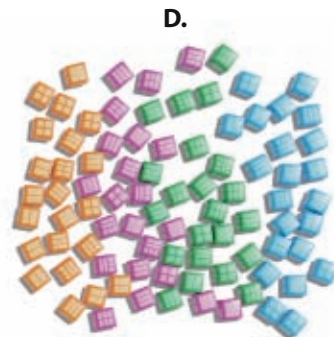
B. Desky police (4×)



C. Pytlík na kostky (1×)



D. Kostky (88×, 22 od každé barvy)



E. Balíčky karet postav (4×, každý o 16 kartách)



F. Karty pomocníků (4×)



G. Karty soutěže (12×)



H. Karty bodování na konci hry (12×)



I. Krabice zásilek (6×)



J. Přehledové karty (4×)



K. Bodovací bloček (1×)



PŘÍPRAVA HRY

- Dejte každému hráči 1 polici, 1 poličku hanby, 1 balíček karet postav a 1 přehledovou kartu.** Všechn tento materiál musí být ve stejné barvě (ty si samozřejmě vybereš zelenou).
 - Každý hráč si ze svého balíčku vybere 8 karet postav** a zbylých 8 karet vrátí do krabice hry, lícem dolů.
 - Pokud hrajete poprvé, doporučujeme, aby každý hráč použil karty s čísly 1 až 8. Informace o použití a efektech karet s čísly 9 až 16 najdete v kapitole „Varianty“.
- Doprostřed stolu umístěte tolik krabic zásilek, kolik hraje hráčů, plus 1 zásilku navíc.**
Pokud hrajete v méně než 4 hráčích, vraťte nepoužité krabice do, ehm, krabice... to není vůbec matoucí, že?
- Vložte kostky do pytlíku.** Pokud hrajete v méně než 4 hráčích, musíte část kostek odebrat a vrátit do krabice:
 - 4 hráči: Použijete všech 88 kostek.
 - 3 hráči: Odeberte 5 kostek od každé barvy.
 - 2 hráči (nebo sólo): Odeberte 10 kostek od každé barvy.
- Zamíchejte (každý zvlášť) balíčky karet pomocníků, soutěží a bodování na konci hry.** Z každého balíčku vyložte lícem vzhůru doprostřed stolu jednu kartu. Všechny ostatní karty vraťte do krabice.

PŘÍKLAD PŘÍPRAVY HRY PRO 2 HRÁČE



JAK HRÁT

Hra se hraje na 7 kol. Každé kolo má stejné kroky:



1



2



3



4



5

1) NAPLNĚNÍ ZÁSILEK

Nejspolehlivější hráč (samozřejmě ty) ze sáčku vylosuje kostky a umístí je na zásilky. Na každou zásilku umístí 3 kostky. Kostkami nemusíte házet, ale během umístění (ani po něm) s nimi nijak nemanipulujete.

2) VÝBĚR KARTY POSTAVY

V každém kole si z ruky vyberete jednu kartu postavy. Postava určuje nejen vaše pořadí v kole, ale také poskytne jednorázovou schopnost, kterou můžete v průběhu hry využít. Jakmile si vyberete kartu, položte ji lícem dolů nad svou polici. Jakmile všichni hráči vyberou a umístí kartu, všichni současně své karty odhalí.

Poté je ponechte lícem vzhůru vedle vaší police, dokud nepoužijete jejich schopnosti. Schopnost nemusíte využít ve stejném kole, ve kterém kartu odhalíte. Můžete tedy mít více karet postav vedle police, což vám umožní provést více schopností najednou. Jakmile schopnost karty použijete, otočte ji lícem dolů, otočte ji o 90 stupňů, skryjte ji pod polici, nebo ji klidně balancujte na hlavě – každý dle libosti. Některé schopnosti vyžadují umístění kostky na kartu, takže následné obrácení takovýchto karet může být trochu komplikované. Více informací o těchto schopnostech najdete v dodatku pravidel.

Jakmile si vyberete zásilku a získáte 3 kostky (viz „Získání kostek“ na další straně), přesuňte právě odhalenou kartu postavy vedle své police, aby nedošlo k záměně v dalších kolech.

3) ZÍSKÁNÍ KOSTEK

Jakmile všichni hráči odhalí karty postav pro toto kolo, každý hráč si vybere jednu zásilku se třemi kostkami. Jako první vybírá hráč s nejnižší hodnotou na kartě postavy. Pokračuje hráč s druhou nejnižší hodnotou a tak dále.

Pokud dva nebo více hráčů odhalí stejnou kartu postavy, použijte k určení pořadí písmena pro rozstřel (A, B, C...) na každé kartě (A je v abecedě před B, pokud si tím někdo není jistý).

Po získání zásilky se třemi kostkami můžete okamžitě zkusit kostky co nejlépe umístit do své police.

4) UMÍSTĚNÍ KOSTEK

Tady začíná opravdová výzva. V každém kole musíte umístit všechny získané kostky. Ideálně je chcete umístit do své police. Někdy je ale budete muset umístit do poličky hanby, což, jak název napovídá, je dost ostudné (chudinko). Nemůžete nechat žádné kostky na zásilce nebo je svévolně odhodit.

Při umísťování kostek na polici platí následující pravidla:

- Kostky musíte vždy umísťovat tak, aby vyplňovaly sloupec odzdoła nahoru.
- Každý sloupec smí obsahovat pouze kostky jedné barvy. Žádné nepořádky!
- Pokud umísťujete kostky do sloupce, kde už jsou jiné kostky, nová kostka musí mít vždy vyšší hodnotu než ta přímo pod ní. Jinými slovy, hodnoty kostek ve sloupci musí stoupat. Nemusí však tvořit nepřerušenu postupku. Můžete například začít fialovou kostkou s hodnotou 2, poté přidat fialovou 3 a následně fialovou 5.
- **Šestky jsou žolíky!** Kdykoliv máte v zásilce kostku s hodnotou 6, můžete ji přetočit na jakoukoli hodnotu. To platí i v případě, že ji změníte na šestku pomocí nějakého efektu. Pokud například máte kostku s hodnotou 5 a použijete schopnost ke zvýšení její hodnoty na 6, můžete ji následně změnit na 4. Nicméně za šestky umístěné na polici získáte spoustu bodů (přesně řečeno 6), takže někdy může být lepší jejich hodnotu neměnit. Jakmile je šestka na polici, už není žolík a nemůžete ji změnit.

Nemůžete nebo nechcete umístit kostky na svou polici? Pak je musíte umístit na poličku hanby.

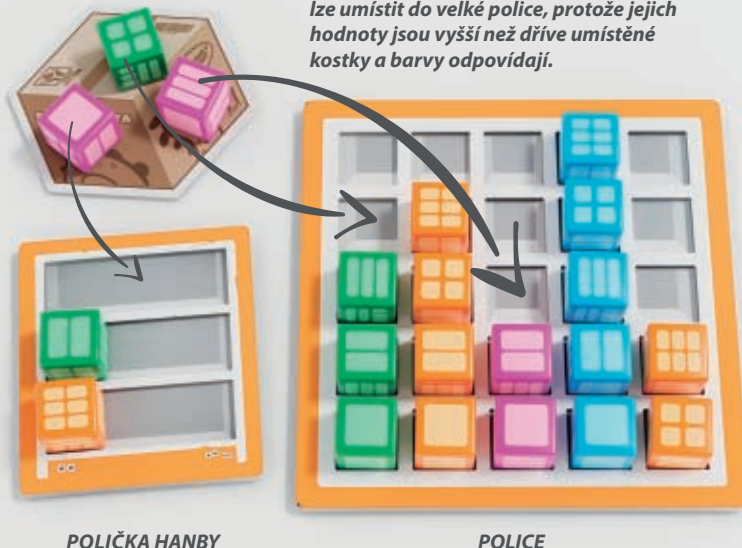
Na následující straně najdete více informací a příklad, jak kostky umístit.

PŘÍKLAD UMISŤOVÁNÍ KOSTEK

Zelenou kostku „4“ a fialovou kostku „3“ lze umístit do velké police, protože jejich hodnoty jsou vyšší než dříve umístěné kostky a barvy odpovídají.

Fialovou kostku „1“ nelze umístit do velké police, takže ji musíte umístit na poličku hanby.

Můžete nicméně použít kartu postavy, například Lovkyně slev, a změnit tuto kostku na šestku, čímž by se stala žolíkem a šlo by ji umístit do police.



• POLIČKA HANBY

Je dost pravděpodobné, že získáte nějaké kostky, které nepůjde umístit na polici nebo je tam nebudete chtít umístit. Jak již ale bylo řečeno, každé kolo musíte umístit všechny své kostky. Žádné schovávání kostek do kapes! Pokud nemůžete své kostky umístit do velké police nebo je uložit na karty postav (některé to umožňují), musíte je umístit na svou poličku hanby.

Pro umisťování kostek na poličku hanby neplatí žádná zvláštní pravidla. I když je na poličce fyzicky místo pro 9 kostek, počet kostek na poličce není omezen, smíte jich sem umístit libovolné množství – ale doufejme, že to nebude nutné! Každá kostka, která zůstane v poličce hanby na konci hry, vám odečte 2 body (nemluvě o hlubokém pocitu zmaru a sebelítosti).

5) ÚKLID

Jakmile všichni dokončí umisťování kostek, kostky z nevybrané zásilky vraťte zpět do pytlíku. Všichni hráči vrátí prázdné zásilky doprostřed stolu, načež začne další kolo (vraťte se ke kroku 1). V posledním (sedmém) kole již fázi úklidu neprovádějte.

KARTY ODMĚN

V každé hře budou vždy 3 jedinečné karty odměn:

- **POMOCNÍK**

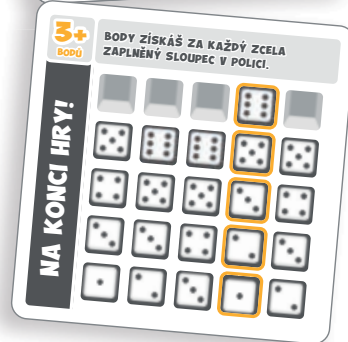
První hráč, který má na polici alespoň 3 kostky vyobrazené barvy, získá tuto kartu. Pokud podmínky dosáhne více hráčů ve stejném kole, karta připadne tomu, kdo byl dříve na tahu. Ale pozor, pomocník není nikomu věrný! Pokud vás později jiný hráč předběhne v počtu kostek dané barvy na polici, tato karta se přesune k němu. Remíza v počtu kostek na polici znamená, že karta zůstává na místě. Kostky na poličce hanby ani na kartách postav se nepočítají.

- **SOUTĚŽ**

První hráč, který úspěšně vytvoří zobrazený vzor kdekoli na své polici, získává tuto kartu a ponechává si ji po zbytek hry. Pokud více hráčů vytvoří vzor ve stejném kole, karta připadne tomu, kdo byl dříve na tahu. Nezáleží na tom, zda jsou nad nebo pod vzorem další kostky, stačí, aby byl vzor viditelný někde na polici. Vzorek nesmí být převrácený nebo otočený. Musí být přesně takový, jaký je na kartě.

- **BODOVÁNÍ NA KONCI HRY**

Toto je bonus, který mohou všichni hráči získat na konci hry.



KONEC HRY

Hra končí okamžitě po 7. kole. Poznáte to jednoduše, protože vám zůstane v ruce už jen 1 karta postavy. Teď je čas odstoupit od police a obdivovat toto nádherné dílo. Překrásný pohled! Ale nezmiňujme tu přeplněnou poličku hanby v rohu. To nic, vážně. Nikdo si jí ani nevšimne. Pardon, zase je to až příliš opravdové. Vratme se ke hře. (Dýchejte zhluboka.)

BODOVÁNÍ

Na konci hry získá každý hráč body za následující kategorie:

- 6 bodů za každý sloupec police, ve kterém je přesně 5 kostek.
- 3 body za každý sloupec police, ve kterém jsou přesně 4 kostky.
- 1 bod za každý sloupec police, ve kterém jsou přesně 3 kostky.
- 1 bod za každou tečku (krabice s hrami jsou jako tečky na běžných kostkách) na nejvyšší kostce v každém sloupci police.
- Body z příslušných karet soutěže, pomocníka a bodování na konci hry.
- Minus 2 body za každou kostku na poličce hanby.

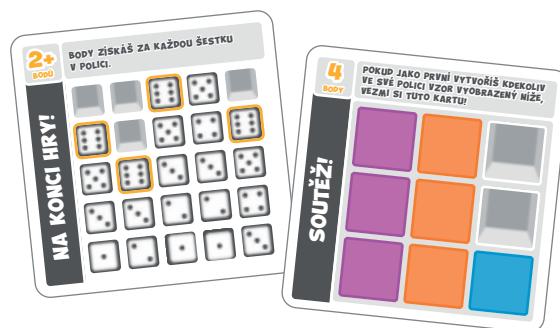
Hráč s nejvyšším počtem bodů se stává vítězem! V případě shody vyhrává ten hráč ve shodě, který má nižší hodnotu na kartě postavy, co mu zůstala v ruce. Pokud shoda stále trvá, dotyční hráči sdílí vítězství a musí desetkrát rychle za sebou říct bez chyby „Prosím převelice o pomocníka pro police bez petlice.“, jinak je čeká věčná hanba.

PŘÍKLAD BODOVÁNÍ

Níže zobrazená situace by byla obodována následovně:

- 6 bodů za 1 sloupec vysoký 5 kostek (fialová)
- 3 body za 1 sloupec vysoký 4 kostky (zelená)
- 2 body za 2 sloupce vysoké 3 kostky (modrá a oranžová)
- 28 bodů za celkový součet teček na nejvyšších kostkách
- 4 body za získání karty soutěže
- 8 bodů za kartu bodování na konci hry (+2 body za každý sloupec, který končí kostkou s hodnotou 6)
- -8 bodů za kostky v poličce hanby

CELKOVÉ SKÓRE = 43



VARIANTY

Chápete už pravidla hry? Tak je můžeme trochu zkomplikovat. Níže uvedené varianty nabízejí nové způsoby, jak hrát hru po začlenění karet postav 9–16. Vyzkoušejte, která z nich vás bude bavit nejvíce, a dejte nám vědět na sociálních sítích.

JÁ CHCI MÍCHAT

Jeden hráč zamíchá všech 16 karet postav ze svého balíčku a náhodně odhalí 8 z nich. Zbýlých 8 může vrátit zpět do krabice. Tyto karty v této partii použijí všichni hráči. Ostatní hráči najdou těchto stejných 8 karet ve svých balíčcích a zbylých 8 karet vrátí do krabice.

PŘILÍŠ MNOHO NÁHODY A PODOBNÉ DEBATY

Každý hráč zamíchá všech 16 svých karet postav a náhodně vybere 8 karet. Neodhalí je a vrátí je do krabice. Všichni tak budou mít náhodnou sadu 8 karet.

TAKŽE JÁ TADY STOJÍM, NIC NEDĚLÁM A DRAFTUJU?

Použijte jednu z výše uvedených variant pro přípravu hry. Na konci každého kola však hráči předají všechny zbývající karty hráči po své levici. Tato varianta přináší mnohem chaotičtější průběh hry, protože nikdy nebudete vědět, jaké karty budete mít k dispozici po další tah.



SÓLOVÁ HRA - PŘEKONEJ SVÉ SKÓRE!

Přiznejme si, že organizovat herní večer s přáteli je někdy těžší než si vzpomenout, která ponožka patří na kterou nohu. Ale nebojte, máme řešení pro každého, kdo trpí syndromem „neznanožky“.

PŘÍPRAVA HRY

Postupujte podle obvyklé přípravy hry jako pro hru ve dvou hráčích. Ale imaginárnímu kamarádovi nedávejte polici, poličku hanby ani přehledovou kartu. Zamíchejte jeho karty postav (ujistěte se, že má stejných 8 karet jako vy – nebo náhodných 8, pokud si to přejete) a umístěte je jako balíček lícem dolů poblíž.

Nepoužívejte karty pomocníků ani karty soutěží. Místo toho náhodně odhalte 2 karty bodování na konci hry. Za obě tyto karty budete moci získat body na konci hry.

Váš soupeř nebude získávat body. Jednoduše se v každé hře snažte překročit určitou hranici bodů.

Při přípravě umístěte zásilky do řady před sebe. Díky tomu můžete určit, které kostky váš soupeř odstraní.

JAK HRÁT

Vyberte si kartu postavy jako obvykle.

Jakmile ji vyberete, odhalte horní kartu z balíčku vašeho soupeře.

Stejně jako v běžné hře začne hráč s kartou postavy s nejnižší hodnotou.

Imaginární soupeř ve svém tahu vybere jednu zásilku a odstraní všechny 3 kostky ze hry (nikoli do pytlíku). Zásilka, kterou vybere, je určena malými čísly zobrazenými vpravo dole na každé kartě postavy.

Pokud je to možné, vybere si první možnost. Pokud již máte tuto zásilku vy, vybere si druhou možnost.

Jako obvykle v každém kole zůstane jedna nevybraná zásilka.

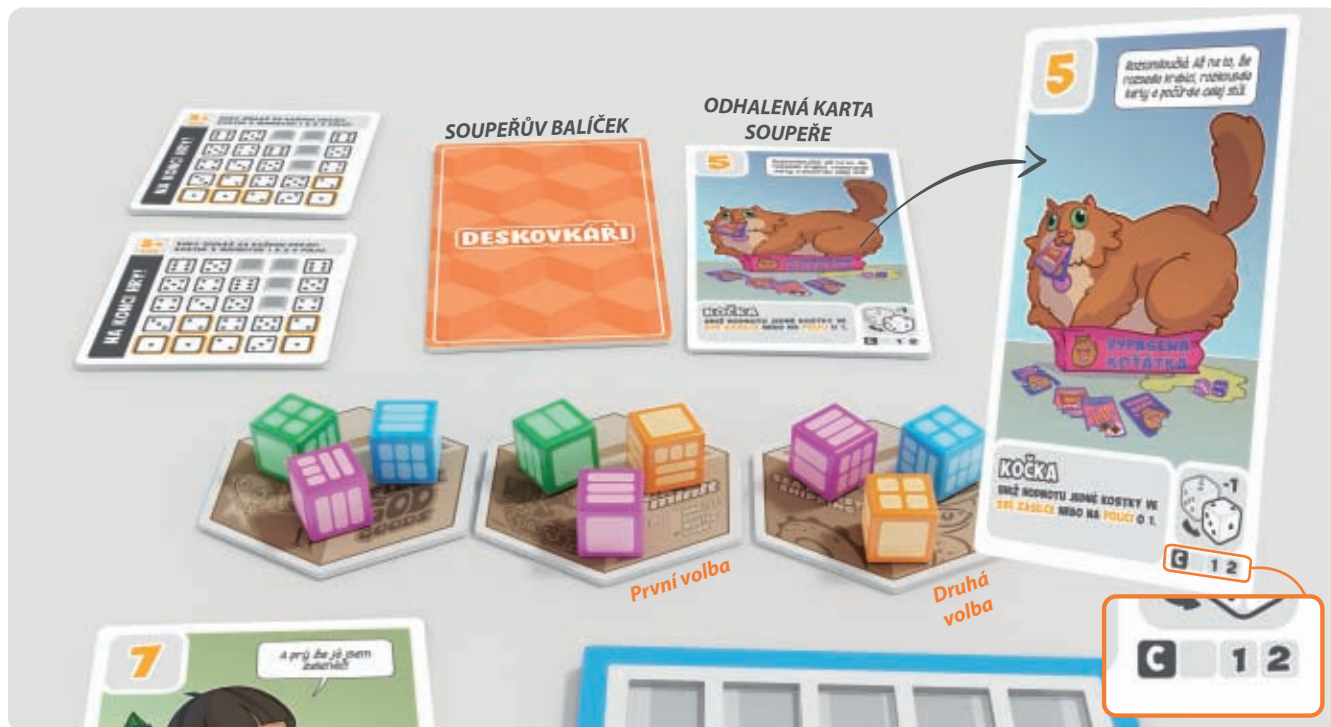
Stejně jako v běžné hře vraťte všechny kostky na této zásilce zpět do pytlíku.

Na následující straně najdete příklad pořadí tahů v sólo hře.



SÓLO HRA A PŘÍKLAD POŘADÍ TAHŮ

Odhalíte kartu se sedmičkou a váš soupeř kartu s pětkou. Protože má nižší číslo, bude si vybírat kostky jako první. Podle čísla pro sólo hru, uvedeného vpravo dole na jeho kartě, je jeho první volba prostřední zásilka. V sólo hře musíte tyto kostky odstranit ze hry, nevrací se zpět do sáčku.



BODOVÁNÍ

Hra končí stejným způsobem, po 7 kolech. Na konci hry sečtete své konečné skóre, nezapomeňte zahrnout i body z obou karet bodování na konci hry. Podívejte se, jak dobře si vedete podle následujícího seznamu:

30 bodů – To je v pohodě, někde se začít musí.

40 bodů – Takže hry tě baví, co?

50 bodů – To je výkon! Mám pocit, že to nehraješ poprvé.

60 bodů – Jo, ukaž mi jak ty hry umíš skládat!

70 bodů nebo více – Možná přicházíš o všechny milované, nespíš, nejíš, ale stálo to za to! Ale vážně? Opravdu to stálo za to?

SÓLOVÁ HRA - PORAZ SHEM BOTA!

Tato varianta sólo hry je složitější než předchozí! Postavíte se mocnému Shem Botovi, který v této variantě nebude kostky pouze odstraňovat, ale bude je používat k zaplnění police. Shem Bot bude sbírat body velmi podobným způsobem jako vy.

PŘÍPRAVA HRY

Postupujte podle obvyklé přípravy hry jako pro hru ve dvou hráčích. Shem Bot bude pro tuto variantu potřebovat polici a poličku hanby. Zamíchejte jeho karty postav (ujistěte se, že má stejných 8 karet jako vy – nebo náhodných 8, pokud si to přejete) a umístěte je poblíž jako balíček lícem dolů.

Náhodně odhalte jednu kartu z každého ze tří balíčků odměn jako v běžné hře.

JAK HRÁT

Vyberte si kartu postavy jako obvykle.

Jakmile si vyberete, odhalte horní kartu z balíčku Shem Bota. Stejně jako v běžné hře začne hráč s kartou postavy s nejnižší hodnotou.

Shem Bot ve svém tahu vybere jednu zásilku a vezme všechny 3 kostky, aby je umístil do svých polic. Zásilka, kterou vybere, je určena malými čísly zobrazenými vpravo dole na každé kartě postavy.

Pokud je to možné, vybere si první možnost. Pokud již máte tuto zásilku vy, vybere si druhou možnost.

Jako obvykle v každém kole zůstane jedna nevybraná zásilka. Stejně jako v běžné hře vraťte všechny kostky na této zásilce zpět do pytlíku.

Shem Bot je šikovný, a tak má dva způsoby, jak sbírat body!

Před začátkem partie si na následující stránce vyberte jeho způsob bodování.

Na předchozí straně najdete příklad pořadí tahů v sólo hře.



UMIŠŤOVÁNÍ KOSTEK SHEM BOTA

Když Shem Bot získává kostky, umístěte je do jeho police podle následujících pravidel:

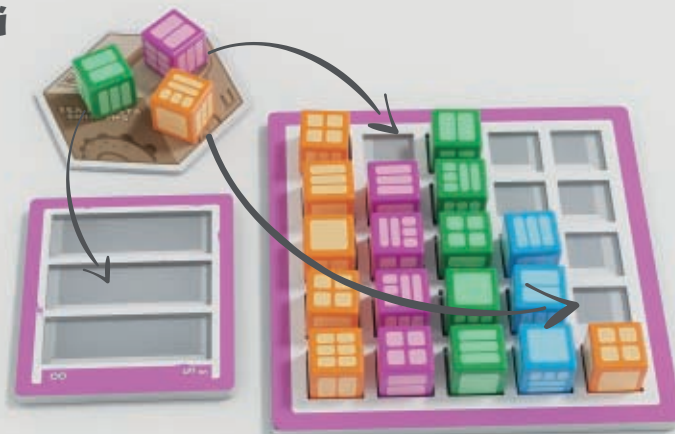
- Shem Bot ignoruje hodnoty kostek. Jeho sloupce mohou mít libovolné číselné pořadí.
- Shem Bot se vždy snaží plnit sloupce na polici zleva doprava a zároveň se snaží splnit kartu soutěže (pokud má potřebné kostky, ujistěte se, že je umístíte tak, aby mohl vytvořit požadovaný vzor v prvních třech sloupcích své police).
- Shem Bot vždy přednostně skládá kostky stejné barvy nad sebe, než aby začal nový sloupec.
- Teprve pokud má sloupec zaplněný a získá další kostky téže barvy, začne nový sloupec. Pokud již není ve velké polici místo pro další sloupec, tyto kostky umístíte na jeho poličku hanby.
- Ve vzácném případě, kdy má Shem Bot umístit 2 kostky, ale obě mohou být umístěny pouze do posledního prázdného sloupce, zvolí kostku s vyšší hodnotou (viz předchozí bod). Pokud mají obě kostky stejnou hodnotu, vy rozhodnete, kterou si vybere.

PŘÍKLAD UMIŠŤOVÁNÍ SHEM BOTA

Zelená kostka – Nevejde se, takže musí jít na poličku hanby.

Fialová kostka – Musí přijít na první dostupný sloupec zleva.

Oranžová kostka – Musí přijít na první dostupný sloupec zleva.



POZNÁMKA: Kostky Shem Bota nemusí být ve stoupajícím číselném pořadí. Nicméně vaše kostky musí stále dodržovat standardní pravidla umíšťování.

BODOVÁNÍ

Na konci hry spočítejte skóre Shem Bota stejným způsobem jako vaše vlastní. Vaším cílem je získat více bodů než Shem Bot. **Při počítání bodů za nejvyšší kostky v každém sloupci máte pro Shem Bota dvě možnosti:**

- Standardní režim: Shem Bot za každý sloupec získá body v hodnotě nejvýše umístěné kostky.
- Náročný režim: Shem Bot za každý sloupec získá body v hodnotě kostky s nejvyšší hodnotou bez ohledu na to, kde se nachází.

DODATEK KE KARTÁM POSTAV 1-8



1. NEVRACEČ

Tato schopnost umožňuje přenést 1 kostku mezi koly nebo přinejmenším zabránit umístění 1 kostky na poličku hanby. Když ji odstraníte z karty, umístíte ji do své zásilky pro aktuální kolo. Můžete ji pak považovat za kostku získanou v daném kole. Kostky v této cestovní tašce na konci hry nepřinášejí žádné body ani se nepočítají pro účely karty pomocníka.



2. PUNTIČKÁŘ

Vracená kostka může být odebrána pouze z nejvyššího místa vybraného sloupce (nesmí nad ní být žádné další kostky). Když ji vrátíte, umístíte ji do své zásilky pro aktuální kolo. Můžete ji pak považovat za kostku získanou v daném kole.



3. KOMPLETÁŘKA

Pokud tuto schopnost použijete ke změně kostky na polici, můžete změnit pouze kostku z nejvyššího místa vybraného sloupce (nesmí nad ní být žádné další kostky).



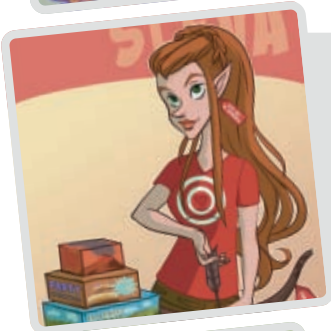
4. RECYKLÁTORKA DÁRKŮ

Pokud vrátíte kostku z police, může být odebrána pouze z nejvyššího místa vybraného sloupce (nesmí nad ní být žádné další kostky). Kostky umístěné do dárkové krabice tam zůstávají po zbytek hry a nepřinášejí žádné body ani se nepočítají pro účely karty pomocníka.



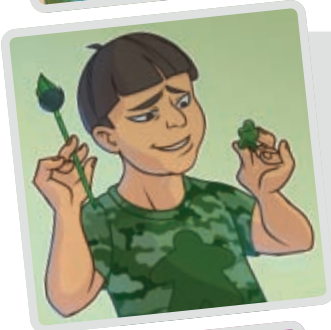
5. KOČKA

Pokud tuto schopnost použijete ke změně kostky na polici, můžete změnit pouze kostku z nejvyššího místa vybraného sloupce (nesmí nad ní být žádné další kostky). Tuto změnu ovšem nesmíte provést, pokud by se hodnota této kostky vyrovnala hodnotě kostky pod ní.



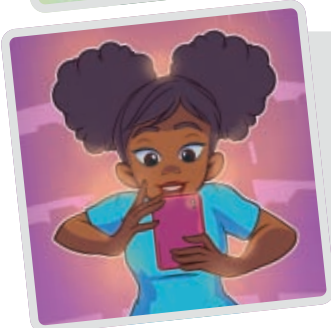
6. LOVKYNĚ SLEV

Vaše kostka se otočí na číslo na protější stěně. Jednička se tedy změní na šestku (žolíka), dvojka na pětku, trojka na čtyřku nebo naopak.



7. JEDNOBARVIČ

Tato schopnost vám umožňuje porušit pravidla barevných omezení při umísťování kostek. Nemění však barvu kostky pro jiné účely, jako jsou karta pomocníka nebo karta soutěže. Také nemění barvu sloupce pro budoucí kostky, které tam umístíte.



8. BLESK DO POLICE

Tato schopnost vám umožňuje vzít použitou kartu a znovu použít její efekt. To může vést např. k tomu, že budete mít 2 kostky na Nevraceči nebo Recyklátorce dárků. Pravidla toto umožňují.

DODATEK KE KARTÁM POSTAV 9-16



9. FESTIVÁLEČNÍK

Tuto schopnost můžete použít, když si vybíráte svou zásilku, ne na začátku kola nebo po převzetí zásilky. Jednoduše vyberete 1 kostku z jedné zásilky a vyměníte ji za 1 kostku z jiné zásilky. Na všech zásilkách by měly mít po výměně stále 3 kostky.



10. VLÁDCE KOSTEK

Tato schopnost může zahrnovat libovolný počet kostek v zásilce, ale výsledky hodu jsou konečné (nemůžete je vrátit zpět na původní hodnoty). Samozřejmě můžete použít schopnost jiné karty postavy a s její pomocí změnit hodnoty kostek po hodu.



11. PERFEKCIONISTA

Tato schopnost vám umožňuje vyměnit hodnoty dvou kostek. Například: Můžete mít oranžovou kostku s hodnotou 5 a modrou kostku s hodnotou 2. Můžete vyměnit jejich hodnoty, takže budete mít oranžovou kostku s hodnotou 2 a modrou kostku s hodnotou 5.



12. GEEK

Musíte i nadále dodržovat všechna pravidla umístování. Jedna kostka jde přímo z vaší políčky hanby do police (ne přes zásilku). Proto některé karty postav nebudou schopné změnit hodnotu této kostky (já vím, že tě to napadlo!).



13. DRTIČKA KRABIC

Tato schopnost vám umožňuje při umísťování porušit pravidla pro čísla, ale pouze při umísťení 1 kostky na další dostupné místo na polici. Nemění však hodnotu kostky pro jiné účely, jako jsou karty bodování na konci hry. Také nemění pravidla umísťování pro budoucí kostky, které do tohoto sloupce umísťíte.



14. TESTERKA

Pokud tuto schopnost použijete ke změně kostky na polici, můžete změnit pouze kostku z nejvyššího místa vybraného sloupce (nesmí nad ní být žádné další kostky). Tuto změnu ovšem nesmíte provést, pokud by se hodnota této kostky vyrovnala hodnotě kostky pod ní nebo byla nižší než hodnota kostky pod ní.



15. ARCHEOLOG

Vezměte 1 kostku ze své zásilky a vraťte ji zpět do pytlíku. Vylosujte 1 kostku ze sáčku, nastavte ji na libovolnou hodnotu a přidejte ji do své zásilky.



16. MISTR MÍCHAČ

Tato schopnost vám umožňuje posunout více sousedících kostek v jednom sloupci o 1 místo nahoru. Poté musíte okamžitě umístit 1 kostku ze své zásilky do vzniklé mezery. Tato kostka musí mít správnou barvu, musí mít vyšší hodnotu než kostka pod ní a nižší hodnotu než kostka nad ní. Nemůžete použít schopnost Mistra míchače, pokud nemáte kostku, kterou lze podle pravidel umístit do nově vzniklé mezery.

ČASTÉ DOTAZY

Karty postav – Můžu použít více schopností na jednu kostku?

Ano! Užij si různé kombinace karet.

Kostky – Musím házet kostkami, když je losuji z pytlíku a umisťuji na zásilky?

Není to nutné. Pokud ale tvoji spoluhráči chtějí, klidně je nech hodit.

Karty soutěže – Musím nechat prázdné místo, pokud je vyobrazeno?

Ne, nemusíš. Musíš mít vyobrazené kostky v daném vzoru, pak získáš tuto kartu.

Karta pomocníka – Můžu ji ukrást jinému hráči?

Ano! Pokud máš více kostek vyobrazené barvy než hráč, který kartu vlastní, můžeš si ji kdykoliv nárokovat. Pokud se ve stejném kole pokouší kartu nárokovat více hráčů, získá ji hráč, který byl v pořadí dříve na tahu.

Jednobarvič – Jak se tato kostka počítá, pokud jde o karty odměn?

Pokud jsou body udělovány na základě určité barevné kombinace, tato kostka se nepočítá.

Například:

- **Pomocník:** Do součtu se počítá skutečná barva kostky.
- **Karty soutěže:** Pokud naruší požadovaný vzor, tyto body nelze získat.
- **Karty bodování na konci hry:** Body se udělují podle hodnoty, a pouze pokud skutečná barva kostky odpovídá požadavku. Pokud barva nespĺňuje požadavek, například „Každá dvojice sloupců se stejnou výškou a barvou“, tyto body nelze získat.

Není tu odpověď na mou otázku. Pomoc!

Narazili jste na nějakou vzácnost? Nebo si chcete jen objasnit konkrétní pravidlo? Existuje několik způsobů, jak to vyřešit:

- Podívejte se na příspěvky na fóru na boardgamegeek.com. Vyhledejte Shelfie Stacker / Deskovkáři. Možná už někdo položil stejnou otázku.
- Napište nám e-mail na: info@tlamagames.com

Neváhejte se na nás obrátit, rádi vám pomůžeme!

TIPY A TRIKY

No tedy, dočetli jste to až sem! Páni, tady má někdo rád pravidla. Tak vás trochu odměníme. Tady je rychlý přehled několika klíčových věcí, které je dobré znát před začátkem hry:

- Nezapomeňte, že šestky jsou vždy žolíkové! Používejte schopnosti ke změně kostky na šestku, a poté ji můžete libovolně změnit na jakékoliv číslo.
- Schopnosti karet nemusíte použít okamžitě.
- Používejte více schopností karet najednou, dokonce na stejnou kostku, a vytvářejte silné kombinace!
- Používejte Nevraceče a Recyklátorku dárků a předcházejte umístění kostek na policičku hanby!
- Každá hra trvá 7 kol, takže vám vždy zůstane jedna nepoužitá karta.
- Začněte s kartami 1–8, než zkusíte jiné kombinace karet postav.
- Třetí kolo je obvykle chvíle, kde začínají být rozhodnutí obzvláště obtížná!
- Mějte na paměti kartu pomocníka! Neměla by být vaše?

PŘEHLED KOLA

1

NAPLNĚNÍ ZÁSILEK

2

VÝBĚR KARTY POSTAVY

3

ZÍSKÁNÍ KOSTEK

4

UMÍSTĚNÍ KOSTEK

5

ÚKLID





PODÍVEJ SE NA VIDEONÁVOD!

PRAVIDLA NEJSOU TVŮJ ŠÁLEK ČAJE? CHÁPEME TO! NAUČ SE HRU SNADNO A RYCHLE S POMOČÍ NAŠEHO VIDEA:

➤ [HTTPS://TLAMAGAMES.COM/DESKOVKARI-NAVOD](https://tlamagames.com/deskovkari-navod)



HRAJ ONLINE S PŘÁTELI NEBO SÓLO!

MÁŠ PŘÁTELE NA OPAČNÉM KONCI SVĚTA? NEBO JSI DALEKO OD SVÉ KRÁSNÉ SBÍRKY?

➤ [HTTPS://TABLETOPIA.COM/GAMES/SHELFIE-STACKER](https://tabletopia.com/games/shelfie-stacker)



NAJDI DALŠÍ DESKOVKÁŘE

CHCEŠ SE PROPOJIT S HRÁČI A SBĚRATELI HER, JAKO JSI TY? NAJDI JE (A NÁS) NA BOARD GAME GEEKU!

➤ [HTTPS://BOARDGAMEGEEK.COM](https://boardgamegeek.com) (HLEDEJ DESKOVKÁŘI)

TVŮRCI

ARKUS STUDIOS

PO BOX 13714, Johnsonville,
Wellington 6440, New Zealand

Autor hry: Shem Phillips

Vývoj: Nicola Booth

Výroba: Paul Tobin

Ilustrace: Claire Tobin

Grafická úprava: Nicola Booth

Úpravy pravidel: Rachael Fogarty



ČESKÁ VERZE HRY

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Marcel Ondrák, Pavel Skalický,
Tomáš Tvrdý

Grafická úprava: Michal Hubáček

