

Dynamický závod džungľou
od Lucu Belliniho a Lucu Borsy

PAKAL

Hlavolam v reálnom čase
pre 2 - 4 hráčov od 8 rokov

SPOLU SO SVOJÍM TÍMOM PRIESKUMNÍKOV STE SA OCITLI UPROSTRED MEXICKEJ DŽUNGLE, kde hľadáte Pakalov chrám. Jeho objaviteľom sa však môže stať len ten, kto doň vstúpi ako prvý. Na tajupľnej ceste za večnou slávou na vás číha plno úskokov... poponáhľajte sa, no buďte ostražití!

Každý hráč dostane vlastnú hraciu dosku so symbolmi zakrytými posuvnými štvorčkami.

V každom kole budete mať za úlohu odkryť na svojej doske len tie 3 symboly, ktoré sú znázornené na dlaždici s cieľom. Všetky ostatné symboly musia byť prekryté farebnými štvorčkami.

Ak sa vám cieľ podarí splniť pred uplynutím časového limitu, môžete si vziať bodovací žetón.

Svoj drevený krúžok na bodovacej dráhe potom posuniete na pole so symbolom, ktorý ste si vybrali.

Súčasťi hry



Stiahnite si aplikáciu
k hre Pakal a vydajte sa
ešte hlbšie do džungle.



- 1 obojstranná bodovacia dráha
- 9 bodovacích žetónov
- 21 dlaždíc s cieľom
- 4 drevené krúžky
- 32 priehľadných štvorčiekov
- 4 hracie dosky
- 48 farebných štvorčiekov (12 z každej farby)
- 4 obojstranné karty so symbolmi





Príprava hry



- 1 Položte bodovaciu dráhu doprostred stola. Môžete si vybrať, ktorú stranu použijete.
- 2 Náhodne vyberte bodovacie žetóny v počte, ktorý sa rovná počtu hráčov + 3. Položte ich lícom nahor vedľa bodovacej dráhy tak, aby na ne poľahky dočiahli všetci hráči (zvyšné bodovacie krúžky vráťte späť do škatule).
- 3 Dlaždice s cieľom zamiešajte a uložte ich na kôpku lícom nadol. Kôpku položte vedľa bodovacej dráhy.
- 4 Každý hráč si vyberie farbu a položí vybraný drevený krúžok na prvé pole bodovacej dráhy.
- 5 Každý hráč si vezme jednu hraciu dosku a jednu náhodnú kartu so symbolmi. Karty so symbolmi si vložte do hracích dosiek. Každý sa môže rozhodnúť, ktorú stranu bude používať.
- 6 Každý hráč si vezme 11 farebných štvorčekov vo farbe, ktorú si vybral, a 4 priehľadné štvorčeky. Štvorčeky si vložte do hracích dosiek tak, aby boli všetky symboly na kartách so symbolmi zakryté farebnými štvorčekmi (úplne bez štvorčeka bude na každej hracej doske len jedno pole). Zvyšné štvorčeky položte na stôl.
- 7 Otvorte si aplikáciu k hre Pakal a vyberte si úroveň náročnosti. Odporúčame vám začať hru s ľahkou úrovňou. Ak chcete, môžete namiesto toho použiť funkciu Časovač vo svojom mobilnom telefóne (nastavte si 45 min. pre ľahkú a 35 min. pre ťažkú úroveň).





Spôsob hry



Hra sa delí na kolá, ktoré sa hrajú jedno za druhým, až kým niektorý z hráčov neprejde cez cieľovú čiaru. Kolá sa hrajú v reálnom čase a hráči sa nestrídajú (*všetci hráči hrajú zároveň*). V každom kole sa usilujete splniť cieľ, ktorý vám pre aktuálne kolo určila dlaždica s cieľom, a vybrať si bodovací žetón, vďaka ktorému sa váš drevený krúžok na bodovacej dráhe posunie ďalej.

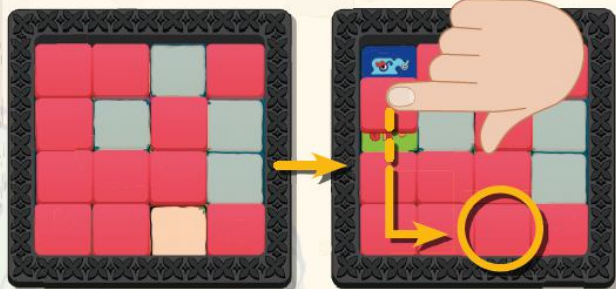
Cieľ splníte, ak na vašej hracej doske bude vidno 3 symboly určené dlaždícou s cieľom a nevidno žiadne ďalšie symboly.

Všetky ostatné symboly teda musia zakrývať farebné štvorčeky. Symbol vidno, ak ho prekryva priehľadný štvorček alebo ak na ňom nie je žiadny štvorček. Cieľ sa budete pokúšať splniť tak, že štvorčeky na svojej hracej doske budete posúvať, až kým nenájdete správnu kombináciu. Štvorčeky môžete po doske iba posúvať, počas hry ich nesmiete vyberať. Ak ste teda pripravení...

Jeden z hráčov obráti prvú dlaždicu s cieľom z kôpky tak, aby ju všetci videli. Iný hráč zároveň spustí časovač. Všetci hráči sa snažia splniť cieľ a vziať si bodovací žetón, kým neuplynie čas.



Na každej dlaždici s cieľom sú 3 symboly. Na svojej hracej doske musíte odkryť len tieto symboly. Cieľ sa budete snažiť dosiahnuť tak, že štvorčeky na hracej doske budete posúvať, až kým nebudú viditeľné 3 cieľové symboly a zakryté všetky ostatné symboly.



Ak sa vám cieľ podarí splniť (alebo ak si myslíte, že sa vám to podarilo) pred uplynutím času, môžete si zobrať jeden zo zostávajúcich bodovacích žetónov. Budte však opatrní, pretože nie každý bodovací žetón váš drevený krúžok posunie. Ak si vyberiete bodovací žetón so symbolom z dlaždice s cieľom, váš drevený krúžok sa neposunie (*čítajte ďalej*).

- ☉ Bodovací žetón si môžete vziať, len ak ešte neuplynul čas.
- ☉ Môžete si vziať len jeden bodovací žetón.
- ☉ Keď si nejaký bodovací žetón vyberiete, už si ho nemôžete vymeniť ani pohybovať štvorcami na svojej hracej doske.



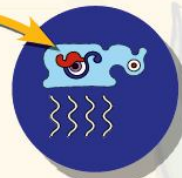
Po uplynutí času



Ak uplynul čas a nevzali ste si žiadny bodovací žetón, váš drevený krúžok sa na bodovacej dráhe neposunie.

Ak ste si vzali bodovací žetón, ale na hracej doske nemáte správnu kombináciu symbolov (čiže nevidno 3 symboly určené dlaždícou s cieľom alebo sú viditeľné aj iné symboly), váš drevený krúžok sa na bodovacej dráhe neposunie.

Ak ste na svojej hracej doske splnili cieľ, ale vzali ste si bodovací žetón, na ktorom je jeden zo symbolov z dlaždice s cieľom, váš drevený krúžok sa na bodovacej dráhe neposunie.



Ak máte na konci kola s touto dlaždícou s cieľom na hracej doske nesprávne symboly (nevidno symbol lebky) ALEBO si vezmete bodovací žetón so symbolom z dlaždice s cieľom, svoj drevený krúžok na bodovacej dráhe nebudete môcť posunúť.



- ☉ Ak ste splnili cieľ a vzali ste si bodovací žetón so symbolom, ktorý nie je na dlaždici s cieľom, váš drevený krúžok sa na bodovacej dráhe posunie na najbližšie pole so symbolom, ktorý ste si vybrali (ak na tomto poli už je drevený krúžok iného hráča, svoj drevený krúžok jednoducho položte naň).



Ak splníte cieľ, ktorý určila dlaždica s cieľom na obrázku, môžete si vybrať 1 zo zostávajúcich bodovacích žetónov. Váš drevený krúžok sa však posunie, len ak si vyberiete jeden z 2 zvyraznených bodovacích žetónov, pretože na ostatných sú rovnaké symboly ako na dlaždici s cieľom. Ak si vyberiete žetón so symbolom kukurice, svoj drevený krúžok na bodovacej dráhe posuniete na najbližšie pole s kukuricou. (Mohli by ste si vybrať aj žetón so symbolom chobotnice, ale váš drevený krúžok by sa posunul o menej polí.)



Koniec kola

Ak váš drevený krúžok na bodovacej dráhe prešiel cez špeciálnu čiaru (sivé čiary osvetlené fackami), nahradte jeden z farebných štvorčekov na svojej hracej doske priehľadným štvorčekom. Správna kombinácia sa na vašej hracej doske teraz bude hľadať ťažšie (budete mať menej farebných štvorčekov na zakrytie symbolov, ktoré na splnenie cieľa nepotrebujete).

Ak sa váš drevený krúžok neposunul, nahradte jeden z priehľadných štvorčekov na svojej hracej doske štvorčekom svojej farby (ak už nemáte k dispozícii žiadne štvorčeky svojej farby, čiže na hracej doske už máte 12 farebných štvorčekov, nerobte nič). Správna kombinácia sa na vašej hracej doske teraz bude hľadať ľahšie.



Vybrali ste si bodovací žetón s chobotnicou, a tak váš drevený krúžok prešiel cez špeciálnu čiaru. Zo svojej hracej dosky odoberte jeden farebný štvorček a nahradte ho priehľadným. Ak sa váš drevený krúžok v tomto kole neposunul, nahradte priehľadný štvorček farebným, ak je ešte k dispozícii.



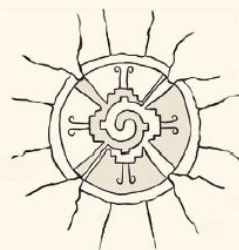
Teraz sa môžete pripraviť na ďalšie kolo. Položte všetky bodovacie žetóny doprostred stola. Odložte dlaždicu s cieľom z predchádzajúceho kola.

Koniec hry

Hra sa končí na konci kola, v ktorom jeden alebo viacerí hráči prekročia cieľovú čiaru na bodovacej dráhe (čiže jeden z drevených krúžkov sa dostane na jedno z posledných 9 polí, ktoré obklopuje láva).



Keď jeden z drevených krúžkov prejde cez čiaru na bodovacej dráhe nakreslenú na obrázku, hra sa končí. Vyhráva hráč, ktorý je najbližšie k chrámu.



Chýba vám komponent alebo máte nejaký poškodený? Napíšte nám na info@albi.cz a my vám zašleme náhradný!



Hľadáte inšpiráciu? Chcete sa (nie len) o našich hrách porozprávať s ďalšími nadšenými hráčmi? Pripojte sa do skupiny „Hry nás baví!“

Autori

Návrh hry: Luca Bellini a Luca Borsa
Ilustrácie: Roberta Espositová/Studio Labo
Vývoj: Simone Luciani
Výtvarný riaditeľ: Roberto Grasso
Pravidlá: Elisabetta Micucciiová
Korektúra: Giuliano Acquati
Preklad: Dominika Malenová



© 2020–2023 Cranio Creations.
Všetky práva vyhradené.

Albi