

Autoři hry Bruno Cathala
& Andrea Mainini
Ilustrace Camille Chaussyová



KOMÁŘÍ HODY

PRAVIDLA
HRY



 10 min.

 7+

 2 hráči

ÚVOD

V temné džungli, v té zrádné džungli, tam pták komáry jíjíí... Ve hře **Komáří hody** se každý z dvou hráčů chopí jednoho loveckého týmu, sestávajícího z tukana a chameleona, a vydají se nabytat si z jezírka lahodné komáry. Ti největší fajnšmekři si pochutnají na vyhlášené delikatese: zlatých komárech.

Abyste zvítězili, musíte buď být prvním týmem, který **zhltně 9 zlatých komárů**, nebo **zablokovat soupeřův pohyb**.

HERNÍ MATERIÁL

- **Skládací herní plán**, na kterém je čtvercová síť 4×4 velkých políček **džungle** a mezi nimi síť 3×3 políček **jezírek**,
- **4 figurky** (pro každou barvu 1 tukan a 1 chameleon),
- **27 žetonů**, každý má na jedné straně **leknín** a na druhé **komára**.

PŘÍPRAVA HRY

- Rozložte **herní plán** na stole.
- Každý hráč si vybere barvu a vezme si **dvě figurky** této barvy.
- Zamíchejte všech **27 žetonů**, stranou s **leknínem** vzhůru.
- Náhodně je rozdělte do sloupečků po **3 žetonech**.
- Položte jeden sloupeček na **každé jezírko**.



*Některé lekníny mají na sobě květ, jiné ne.
Z druhé strany každého žetonu leknínu je komár.*

strana
s leknínem



9×



18×

strana s komárem



17×



4×



1×



2×



3×

políčka džungle

políčko jezírka



- Všechny **viditelné žetony** (tj. žetony na vršku sloupečku), které **na leknínu nemají květ**, otočte na opačnou stranu – aby ležely **komárem vzhůru**.
- **Komáři ukrytí** v leknínových květech se ukážou teprve tehdy, až je slupke chameleon či tukan.

Jste připraveni zahájit hru!



Ojediněle se stane, že ve hře chybí část herního materiálu. V takovém případě nemusíte hru vracet do prodejny, můžete se obrátit na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na **(+420) 737 279 588**, my vám chybějící materiál pošleme.

CÍL HRY

Vítězí hráč, jehož tým slupne **9 zlatých komárů**,

NEBO

úplně zablokuje soupeře. Hráč je zablokovan a prohrává, pokud se ani jedna z jeho figurek nemůže na začátku tahu pohnout (viz dále).

PRŮBĚH HRY

Hráči se domluví, kdo bude začínat (např. ten, koho naposledy štípnul komár). Hra se dělí na dvě fáze:

1 – Fáze rozmístění:

Během této fáze rozmístíte figurky zvířat na herní plán.

- Začínající hráč položí první zvíře na libovolné volné políčko džungle.
- Poté umístí jedno ze svých zvířat druhý hráč, na libovolné volné pole džungle.
- Pak umístí první hráč své druhé zvíře, opět na libovolné volné políčko džungle.
- Poté stejným způsobem umístí i druhý hráč své druhé zvíře.

Lov na komáry může začít!

2 – Fáze lovu:

Hráči se střídají na tahu. Ve svém tahu vždy pohnete libovolným **JEDNÍM** ze SVÝCH ZVÍŘAT. Když jste opět na tahu, můžete přesunout stejné zvíře jako ve svém předchozím tahu, nebo obě zvířata libovolně střídat.

- Zvíře ve svém tahu **MUSÍ slupnout komára**, a to buď ukrytého ve květu leknínu, nebo žeton komárem vzhůru. Pokud nemůže slupnout komára (viz dále), **nesmí se ani pohnout**.
- Zvířata si navzájem překážejí – **nemohou** stát na stejném políčku ani skrz sebe procházet.
- Zvíře vždy slupne horní žeton ze sloupečku. **Slupnutého komára odstraňte z herního plánu** a položte před sebe. Pokud byl ukrytý ve květu leknínu (tedy žeton ležel leknínem vzhůru), otočte jej na stranu s komárem.
- **Na konci pohybu zvířete proveďte efekt slupnutého komára** (viz poslední strana).

CHAMELEON

Díky svému dlouhému lepkavému jazyku snadno slupne komára létajícího nejvýš nad sousedním jezírkem. Pohybuje se o jedno políčko, vodorovně či svisle.



1. **Chameleon nejdříve slupne horního komára** z jezírka, se kterým sousedí.
2. **Poté figurku přesuňte** vodorovně či svisle na sousedící **volné** pole džungle.



TUKAN

Tukan má křídla (což u ptáka není zas až takové překvapení) a ta mu dovolí doletět dál... může se však přesouvat pouze úhlopříčně!



1. Přesuňte tukana úhlopříčně přes **ale-
spoň jedno jezírko** (sloupeček žetonů) a postavte ho na nejbližší volné políčko za jezírkem.

Poznámka: Tukan může přeletět v jednom tahu více jezírek, vždy ale **v jednom směru**, během tahu nesmí zatáčet. Na každém jezírku však **musí** slupnout komára. Nikdy nesmí přeletět prázdné jezírko ani jinou figurku!

2. Tukan slupne 1 horního komára ze všech sloupečků, které přeletěl. Efekty slupnutých komárů provedte v libovolném pořadí.

Jakmile dokončíte tah vybraného zvířete a provedete všechny efekty slupnutých komárů, otočte na plánu všechny lekniny bez květu, které jsou nyní horními žetony sloupečku, na stranu s komárem.



Příklad: ORANŽOVÝ hýbe tukanem.

- 1 Tukan úhlopříčně přeletí dva sloupečky komárů, stále ve stejném směru.
- 2 Slupne horní žeton komára z obou sloupečků.
- 3 Hráč v libovolném pořadí provede oba efekty slupnutých komárů, ty si pak položí před sebe.

Příklad: MODRÝ hýbe chameleonem.

- 1 Slupne a odstraní z plánu komára ukrytého v leknínu.
- 2 Přesune chameleona vodorovně na volné pole džungle.
- 3 Otočí žeton slupnutého komára na stranu s komárem a provede jeho efekt. Poté otočí i nově odhalený žeton komára na jezírku, protože se nejedná o rozkvetlý leknín.





Příklad: ORANŽOVÝ hýbe svým tukanem.

1. Úhlopříčně přeletí dva sloupečky a slupne šedého a červeného komára. Jejich žetony odstraní z plánu a položí před sebe.
2. Provede efekt šedého komára (tj. přesun horního žetonu z jednoho jezírka na jiné) a přesune jediného komára na jezírko A do jezírka B. Tím vyprázdní jezírko A.
3. Poté provede efekt červeného komára (tj. určení, kterým zvířetem musí nyní hrát soupeř) a určí **MODRÉMU**, že v následujícím tahu musí pohnout tukanem.

Příklad (pokračování): Na řadě je **MODRÝ**.

V tuto chvíli by se mohl podle pravidel pohnout pouze **MODRÝ** chameleon. Hráč však má určeno, že nyní musí hýbat tukanem, což nelze. **MODRÝ** hráč musí vynechat tah (hru ale tímto neprohrává).

Na řadě je opět **ORANŽOVÝ**:

Rozhodne se táhnout svým chameleonem a slupnout zlatého komára. To byl poslední komár na tomto jezírku. Poté přesune chameleona o políčko dolů.

MODRÝ se poté nemůže pohnout (ani jedno z jeho zvířat nemůže slupnout komára). **MODRÝ** prohrává!

TIRÁŽ

MINDOK
HRAJEME S RYDCEM

Autoři hry: Bruno Cathala a Andrea Mainini, **ilustrovala** Camille Chaussyová.

Vydali The Flying Games – david@theflyinggames.com

Obálka a umělecký dohled: Origames

Na české verzi spolupracovali: Lucka Endlová,

Jiřka Kelnarová, Leňa „Plža“ Plháková, Michal „meysha“ Stárek, MINDOK

ORIGAMES.FR

THE FLYING GAMES

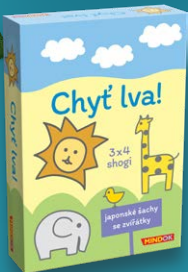
KOMÁŘI HODÍ

VYZKOUŠEJTE DALŠÍ CHYTRÉ HRY NEJEN PRO DĚTI!

CHYŤ LVA!

Chyť lva jsou zmenšené a zjednodušené „japonské šachy“ Šógi – taktická hra pro dva, vhodná jako úvod do abstraktních her pro menší děti. Herní plán je rozdělený na pouhých 12 polí a každý hráč má jen 4 různé hrací kameny představující zvířátka. Hra však není určena jen dětem, i rodiče si mohou s dětmi užít hru s jednoduchými pravidly, přestou hlubokou!

Hra na 10 min. pro 2 hráče od 5 let



DRAGOMINO

Prozkoumejte rozličné krajiny tajemného Dračího ostrova, najděte vzácná dračí vejce a ochoťte si neposedná dráčata! Dragomino je samostatná hra z rodiny Kingdomino, která potěší i ty nejmenší hráče.

Hra na 15 minut
pro 2–4 hráče od 4 let



JURSKÁ SVÁČA A VĚČA

Dvojice samostatných dinosauřích duelů s roztočilými figurkami.

Každý hráč se chopí týmu býložravců, kteří pobíhají po pastvinách a žerou chutnou trávu. Do hry může vstoupit i zákeřný masožravec, se kterým mohou hýbat oba hráči a plašit soupeřovy býložravce!

Vyhrává ten, kdo sežere více žetonů trávy, nebo zaplaší všechny soupeřovy figurky.

Tyto dvě „Jurské“ hry lze i zkombinovat do jedné týmové hry pro až 4 hráče!

Hry na 15 min. pro 2 hráče
od 6 let (Sváča) a od 7 let (Věča)



VÍCE NAJDETE NA
WWW.MINDOK.CZ

EFEKTY KOMÁŘŮ

Komáři poletující nad jezírky mají různé barvy. Ti zlatí jsou největší delikatesou, ostatní zase dodají svému lovcovi energii na speciální akce.

Dvě čísla u každého druhu udávají počet komárů na leknínech **bez květu** a **se květem** (tj. celkový počet komárů ve hře je součet těchto čísel).



ZLATÝ KOMÁŘI: 12  **+ 5** 

V okamžiku slupnutí nemají žádný efekt, ale ponechte si je před sebou – slupnout **9 zlatých komárů** (tedy nadpoloviční většinu) znamená **vítězství ve hře!**



ŠEDÍ KOMÁŘI: 3  **+ 1** 

Když slupnete šedého komára, **přesuňte jeden viditelný žeton na herním plánu na jiné jezírko**. Pokud v jezírku, kam přesouváte, již leží nějaké žetony, položte přesunovaný žeton na vrcholek sloupečku. Je dovoleno přesunout žeton na prázdné jezírko i na jezírko, kde už je 3 nebo více žetonů.



MODŘÍ KOMÁŘI: 2  **+ 1** 

Když slupnete modrého komára, **přesuňte libovolné své zvíře na libovolné volné pole džungle**.



ČERVENÍ KOMÁŘI: 1  **+ 1** 

Když slupnete červeného komára, **určete jedno ze soupeřových zvířat**. Soupeř musí v následujícím tahu **pohnout určeným zvířetem**. Nemůže-li soupeř daným zvířetem pohnout (protože nemůže slupnout komára či nemá dostupné volné políčko), zcela vynechá tah.



BÍLÝ KOMÁŘ: 0  **+ 1** 

Když slupnete bílého komára, **vyřadíte ze hry jeden libovolný viditelný žeton** z herního plánu. Může to být i jediný žeton na jezírku. Pokud vyřazujete komára ukrytého v leknínu, můžete se podívat, jaký typ komára byl ze hry vyřazen (ale nemůžete na základě toho změnit své rozhodnutí).



KONEC HRY

Hra může skončit dvěma způsoby:

- Hráč shromáždí 9 žetonů zlatých komárů: **tento hráč ihned vyhrává!**
- Hráč nemůže na začátku tahu pohnout žádným ze svých zvířat: **tento hráč ihned prohrává!**

PRŮBĚH TAHU

- 1) Slupnutí komára zvířetem + přesun toho zvířete
- 2) Efekty slupnutého komára (komárů)
- 3) Otočení viditelných leknínů bez květů