

Svižný závod v džungli od Luky Belliniho a Luky Borsy

PAKAL

Hlavolam v reálném čase
pro 2 až 4 hráče starší 8 let

SE SVÝM TÝMEM OBJEVITELŮ SE NACHÁZÍTE UPROSTŘED MEXICKÉ DŽUNGLE, KDE HLEDÁTE Pakalovu hrobku s úžasnými poklady. Její objevení si však může nárokovat jen ten, kdo do ní vstoupí jako první!

Utajovaná cesta za slávou je navíc plná nejrůznějších úskalí... Buďte tedy zároveň rychlí i opatrní!

Každý hráč má svou desku, do níž je vložena karta se symboly zakrytými posuvnými kameny, a na konci každého kola bude muset ukázat, že na desce jsou vidět pouze 3 symboly shodné s aktuální destičkou cíle.

Všechny ostatní symboly musí zůstat skryté pod barevnými kameny.

Dosáhne-li tohoto cíle ve stanoveném čase, smí si vzít jeden z žetonů pokroku.

Vybraný symbol poté určí další pole stupnice pokroku, na něž se posune jeho dřevěný kroužek!



Herní materiál



Stáhněte si aplikaci
Pakal a odvažně
se vydejte do nitra
džungle!



- 1 1 oboustranná stupnice pokroku
- 2 9 žetonů pokroku
- 3 21 destiček cíle
- 4 4 dřevěné kroužky
- 5 32 průhledných kamenů
- 6 4 hráčské desky
- 7 48 barevných kamenů (12 v každé barvě)
- 8 4 oboustranné karty se symboly





Příprava hry



- 1 Stupnici pokroku umístěte doprostřed stolu. Zvolte stranu, kterou budete používat.
- 2 Náhodně vyberte tolik žetonů pokroku, kolik odpovídá počtu hráčů +3. Tyto žetony umístěte lícem nahoru v blízkosti stupnice pokroku tak, aby na ně všichni hráči snadno dosáhli. (Zbývající žetony vraťte zpátky do krabice.)
- 3 Zamíchejte destičky cíle a vytvořte z nich sloupek, který umístíte lícem dolů vedle stupnice pokroku.
- 4 Každý hráč si vybere barvu a příslušný dřevěný kroužek umístí na první pole stupnice pokroku.

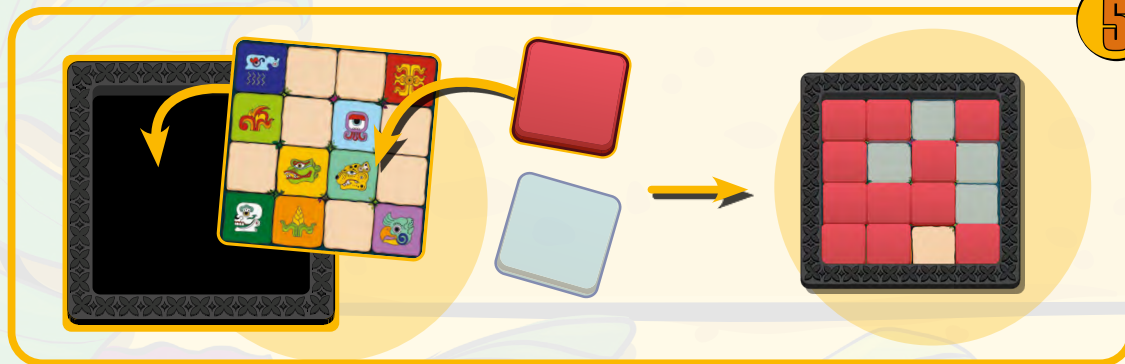
- 5 Každý hráč si vezme jednu hráčskou desku a jednu náhodně zvolenou kartu se symboly. Vyberte si, kterou stranu karty budete používat, a vložte ji do desky.
- 6 Každý hráč si vezme 11 kamenů své barvy a 4 průhledné kameny. Tyto kameny poté umístěte na kartu vloženou v desce tak, aby všechny její symboly zůstaly skryté pod barevnými kameny (volné bude pouze jediné pole). Zbývající kameny položte na stůl.
- 7 Spusťte aplikaci Pakal a zvolte si úroveň obtížnosti. První hru doporučujeme odehrát na snadnou obtížnost. Pokud chcete, můžete použít i stopky ve svém zařízení (45 vteřin pro snadnou hru, 35 vteřin pro náročnou).



Při hře 2 hráčů použijete 5 žetonů pokroku.



Nechce se vám studovat pravidla? Mrkněte na videonávod!





Průběh hry



Hra se skládá z jednotlivých kol odehrávaných v řadě za sebou, dokud jeden z hráčů neprojde cílovou čarou. Kola se hrají v reálném čase a nejsou v nich žádné tahy (všichni hráči hrají zároveň). V každém kole musíte dosáhnout cíle určeného aktuální destičkou cíle a vzít si žeton pokroku, abyste svůj kroužek mohli posunout po stupnici pokroku o něco dále.

Cíle dosáhnete, jsou-li na vaší hráčské desce vidět pouze 3 symboly shodné s destičkou cíle.

Všechny ostatní symboly musí zůstat skryté pod barevnými kameny. Symbol je považován za viditelný, je-li zakrytý průhledným kamenem nebo nezakrytý (bez kamene). Abyste dosáhli cíle, musíte přesouvat kameny na své hráčské desce, dokud nepřijдете na správnou kombinaci. V průběhu herního kola smíte kameny na své desce pouze přesouvat. Nesmíte je odstraňovat! A pokud si myslíte, že jste připraveni...

Jeden z hráčů vezme z vytvořeného sloupku destiček cíle vrchní destičku a obrátí ji lícem nahoru. Ve stejnou chvíli jiný hráč spustí stopky. Všichni hráči se poté pokoušejí dosáhnout určeného cíle a vzít si žeton pokroku před vypršením stanoveného času.

Dosáhnete-li cíle před vypršením stanoveného času (nebo pokud si myslíte, že se vám něco takového podařilo), smíte si vzít jeden z dostupných žetonů pokroku. Buďte však opatrní, protože ne všechny žetony pokroku zajistí vašemu kroužku kýžený pohyb! Symboly shodné s destičkou cíle jím ani v nejmenším nepohnou (viz níže).

- ☉ Žeton pokroku si smíte vzít, jestliže dosud nevypršel stanovený čas.
- ☉ Smíte si vzít pouze jeden žeton pokroku.
- ☉ Jakmile jste si vzali žeton pokroku, nesmíte ho vyměnit za jiný ani přesouvat kameny na své hráčské desce.

Uběhnutí stanoveného času

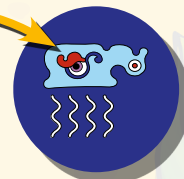
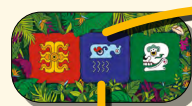
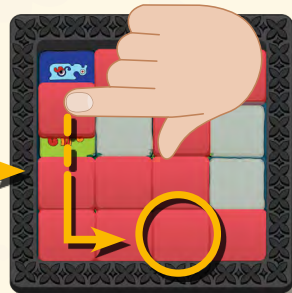
Vypršel-li stanovený čas a vy jste si nevzali žeton pokroku, váš kroužek se na stupnici pokroku posouvat nebude.

Máte-li žeton pokroku, ale na vaší hráčské desce není vidět správná kombinace symbolů, tj. výhradně 3 symboly shodné s destičkou cíle, váš kroužek se na stupnici pokroku posouvat nebude.

Odpovídá-li vaše hráčská deska určenému cíli, ale vy máte žeton pokroku, jehož symbol se shoduje s jedním ze symbolů na destičce cíle, váš kroužek se na stupnici pokroku posouvat nebude.



Na každé destičce cíle se nacházejí 3 symboly. Na vaší hráčské desce musí být vidět pouze tyto symboly! Abyste dosáhli cíle, přesouvejte kameny na své desce, dokud nebudou vidět 3 požadované symboly, zatímco ostatní zůstanou skryté!



Skončíte-li kolo, pro něž byla určena vyobrazená destička cíle, s nesprávnými symboly („lebka“ není vidět) NEBO si vezmete žeton pokroku, jehož symbol se shoduje s destičkou cíle, nebudete moci posunout svůj kroužek na stupnici pokroku!

- ☉ Pokud jste dosáhli cíle a máte žeton pokroku, jehož symbol se neshoduje s určenou destičkou cíle, váš kroužek se posune na nejbližší následující pole stupnice pokroku, jehož symbol odpovídá vámi zvolenému žetonu (je-li toto místo obsazené kroužkem jiného hráče, jednoduše ho na něj položte).



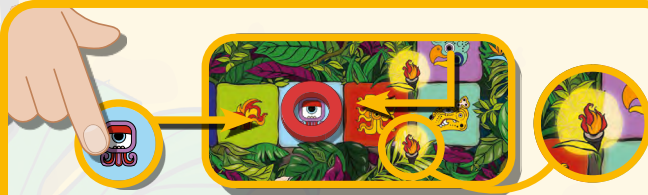
Dosáhnete-li cíle určeného vyobrazenou destičkou cíle, smíte si vzít jeden z dostupných žetonů pokroku. Váš kroužek však posunou vpřed pouze dva z nich (se žlutým lemováním). Ostatní se totiž shodují se symboly vyobrazenými na destičce cíle. Zvolíte-li si symbol „kukuřice“, posuňte svůj kroužek na další pole stupnice pokroku s odpovídajícím symbolem! (Můžete si vzít také symbol „chobotnice“, avšak v tomto případě se váš kroužek posune o menší počet polí!)



Konec kola

Prošel-li váš kroužek jedním z mezníků stupnice pokroku (šedý práh lemovaný zářícími pochodněmi), nahraďte jeden z barevných kamenů na své hráčské desce kamenem průhledným. Vyřešit váš hlavolam bude teď o něco obtížnější (budete mít méně barevných kamenů, jimiž můžete zakrýt symboly, které v rámci dosažení určeného cíle nepotřebujete).

Pokud se váš kroužek neposunul, nahraďte jeden z průhledných kamenů na své hráčské desce kamenem své barvy (nemáte-li k dispozici žádné další kameny své barvy, tj. na vaší desce už leží vašich 12 barevných kamenů, nedělejte nic). Vyřešit váš hlavolam bude teď o něco snazší!



Následkem vámi zvoleného žetonu pokroku se symbolem „chobotnice“ jste právě posunuli svůj kroužek přes jeden z mezníků. Ze své hráčské desky odstraňte jeden z barevných kamenů a nahraďte jej kamenem průhledným! V případě, že jste v aktuálním kole svůj disk neposunuli, nahraďte jeden z průhledných kamenů kamenem své barvy (máte-li jej k dispozici).



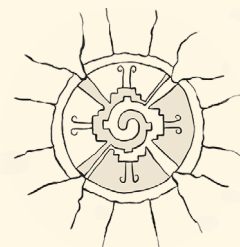
Nyní jste připraveni zahájit další kolo. Všechny žetony pokroku umístíte zpět do středu stolu. Odhodte destičku cíle z předchozího kola.

Konec hry

Hra končí na konci kola, v němž jeden či více hráčů projde cílovou čarou stupnice pokroku (tj. alespoň jeden z kroužků se nachází na jednom z posledních 9 polí obklopených lávou).



Projde-li kroužek vyobrazenou čarou stupnice pokroku, hra končí. Vítězem se stává hráč, jehož kroužek se nachází nejbližše hrobce!



Chybí vám komponent nebo máte některý poškozený? Napište nám na info@albi.cz a my vám zašleme náhradní.



Hledáte inspiraci?
Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči?
Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!

Autoři

Autoři: Luca Bellini a Luca Borsa
Ilustrace: Roberta Esposito / Studio Labo
Vývoj hry: Simone Luciani
Umělecký ředitel: Roberto Grasso
Pravidla: Elisabetta Micucci
Redakce: Giuliano Acquati
Překlad české verze: Petr Štastný
DTP české verze: Marek Píza
Produkce české verze: David Rozsívál



© 2020–2023 Cranio Creations.
Všechna práva vyhrazena.

Albi