

RUDI HOFFMANN

Halali!

Zábavný lov pro dva hráče

od 8 let na 20 minut



MINDOK

MYŠLENKA HRY

Jeden z hráčů loví svoji kořist pomocí zvířecích obyvatel lesa (lišeka a medvědu), druhý střídá vítězné body prostřednictvím zástupců lidské rasy (myslivců a dřevorubců). Obě strany si vzájemně usilují o život. V lese při kapičce loveckého štěstí narazíte také na další kořist, na bažanty a divoké kachny. Na tyto (v podstatě neškodné a bezbranné) nešťastníky mají spadeno jak zvířata, tak i lidé. Kartičky rozložené na herním plánu lícem dolů jsou postupně odkrývány. Hráč, který je na tahu, buď otáčí některou z kartiček, nebo svým tahem loví hodnotnou kořist.

CÍL HRY

Hra končí ve chvíli, kdy jsou odkryty všechny kartičky. Vítězí hráč s vyšším počtem vítězných bodů.

HERNÍ MATERIÁL

- herní plán
- 8 kartiček s modrým pozadím:
2 x medvěd a 6 x liška
- 10 kartiček s hnědým pozadím:
2 x dřevorubec a 8 x myslivec
- 30 neutrálních kartiček se zeleným pozadím: 7 x kachna,
8 x bažant a 15 x strom (listnatý či jehličnatý)
- pravidla hry

PŘÍPRAVA HRY

- Pohodlně se usadte proti sobě, herní plán rozložte na stůl.
- Všechny 48 kartiček důkladně zamíchejte a lícem dolů je náhodně rozmístěte na herní plán. Středové pole („posed“) zůstane neobsazené. Během umísťování kartiček na plán si neprohližejte jejich lícovou stranu.
- Dohodněte se, kdo z vás bude hrát za zvířata (tj. za „modré“, medvědy a lišky – dále jen „modrý hráč“) a který za lidi (tj. „hnědé“, dřevorubce a myslivce – dále jen „hnědý hráč“). Hru zahajuje modrý hráč, poté se hráči na tahu pravidelně střídají.

PRŮBĚH HRY

Hráč ve svém tahu provede **vždy pouze jednu** z následujících akcí.

Buď

(A) otočí některou z kartiček lícem vzhůru,
NEBO

(B) přemístí některou z dříve otočených kartiček na jiné pole herního plánu.

(A) OTOČENÍ KARTIČKY

Hráč, který je na tahu, převrátí libovolnou (dosud neotočenou) kartičku lícem vzhůru. (Kartičky se v průběhu hry nesmí otočit zpět lícem dolů). Kartičku překllopí jedním vybraným směrem. Vybraný směr hráč již nesmí dodatečně měnit. Kartička by se měla během otáčení stále jednou hranou dotýkat herního plánu – viz obrázek.



(B) POHYB JIŽ ODKRYTÉ KARTIČKY

Pohyb kartiček se obecně řídí následujícími pravidly:

- Hnědými kartičkami smí pohybovat pouze hnědý hráč,
- modrými kartičkami smí pohybovat pouze modrý hráč, zatímco
- neutrálními (zelenými) kartičkami bažantů a kachen mohou pohybovat oba hráči.
- Kartičkami lze pohybovat pouze ve vodorovném či svislém směru, nikdy úhlopříčně.
- Kartička nemusí v každém svém tahu ulovit kořist.
- Neutrální zelené kartičky stromů se pohybovat nemohou (překvapilo vás to? ☺).

PRÁVIDLA PRO POHYB JEDNOTLIVÝCH KARTIČEK:

- **Medvěd** se smí přesunout vždy pouze o **1 pole**.
- Stejně tak i **dřevorubce** lze v každém tahu přesunout pouze o **1 pole**.
- Ostatní kartičky (kromě stromů) se smí pohybovat o libovolný počet polí, ale v každém tahu pouze



jedním vybraným směrem, a pouze tehdy, nestojí-li jim v cestě žádná překážka.

• **Zakázáno je vrátit zpět svůj předchozí tah.**

Pokud hráč provede pohyb kartičkou, nesmí ve svém příštím tahu provést touto kartičkou stejný pohyb zpět – tedy nesmí ve svém příštím tahu vrátit kartičku zpět na „výchozí“ políčko.

- Hráč nesmí ve svém tahu pohnout tou **neutrální kartičkou**, kterou v tomto tahu právě odkryl nebo pohnul druhý hráč.

LOV A BODOVÁNÍ

Cílem hry je ulovit co největší počet soupeřových a neutrálních kartiček. Kartičku ulovíte tak, že na její místo v souladu s pravidly přesunete jinou kartičku. Ulovenou kartičku ihned vezmete z herního plánu a položte ji viditelně před sebe. V závěru hry přináší každá ulovená kartička hráči vítězné body.

Každý živý tvor musí při lovu dodržovat jistá pravidla:

- **Dřevorubec kácí stromy**, neloví zvířata.
- **Myslivec střílí** veškerou **zvěř** (medvědy, lišky, kachny i bažanty), ale **pouze ve směru** hlavně své pušky (proto je důležitý směr, v němž je kartička myslivce na počátku odkryta a není dovoleno v průběhu hry kartičky otáčet). Pozor: Smí se pohybovat všemi směry, stejně jako ostatní kartičky, ale lovit může pouze ve směru hlavně pušky.
- **Medvěd loví** pouze **dřevorubce** a **myslivce**.
- **Liška loví** pouze **bažanty** a **kachny**.

KONEC HRY

Lov je ukončen ve chvíli, kdy je otočena lícem vzhůru poslední (dosud neodkrytá) kartička. Jakmile jeden hráč otočí poslední dosud neodkrytou kartičku, zahájí druhý hráč poslední fázi hry. Hráči se nadále pravidelně střídají a provedou postupně každý svých **5 závěrečných tahů**. Tahy hlasitě odpočítávejte, aby bylo vždy jasné, kolik tahů hráči zbývá do konce hry.

V závěrečné fázi hry lze stále získat body ulovením kartiček,

ale navíc také vyvedením kartiček své barvy z herního plánu (lesa). Kartičku lze vyvést z herního plánu tak, že její běžný pohyb ukončíte „za“ některým ze 4 oranžových polí, mimo herní plán (jako by vyšla „po pěšině“ z lesa ven). V tomto případě svoji kartičku vezmete a umístíte ji mezi svoji kořist. Započítají se vám za ni vítězné body, stejně jako byste ji ulovili.

Hra skončí předčasně, jsou-li všechny kartičky obráceny lícem vzhůru a jednomu z hráčů již na herním plánu nezbývají žádné kartičky jeho barvy.

Nakonec si sečtete body jak za svůj úlovek, tak za vlastní vyvedené kartičky. Hodnoty jednotlivých kartiček jsou následující:

• medvěd	10 bodů
• liška	5 bodů
• dřevorubec	5 bodů
• myslivec	5 bodů
• bažant	3 body
• kachna	2 body
• strom	2 body



Vítězí hráč s vyšším součtem získaných vítězných bodů. V případě rovnosti bodů vítězí hráč, který ulovil vyšší počet kartiček.

VMĚŇTE SI ROLE

Je možné, že některá partie hry bude (z hlediska náhodného rozložení kartiček na plánu) nevyvážená. Doporučujeme, aby si každý lovec druhou partii vyzkoušel z opačného úhlu pohledu. Poté sečtete výsledky obou partií a určete vítěze. Lovu zdar!



	POČET	BODY	POHYB	SMĚR LOVU	CÍL LOVU	
	2x	10	o 1 pole	vodorovně i svisle		
	6x	5	libovolně	vodorovně i svisle		
	2x	5	o 1 pole	vodorovně i svisle		
	8x	5	libovolně	pouze ve směru hlavně pušky		
						
	8x	3	libovolně	neloví		
	7x	2	libovolně	neloví		
	15x	2	-	neloví		

Grafika: Pohl & Rick, Franz Vohwinkel

KOSMOS

© 2000, 2015 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de
Art.-Nr. 691837
VYROBENO V NĚMECKU

Český překlad pravidel: Lucka Endlová

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK

MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104
Praha 10
www.mindok.cz

REKLAMACE: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.