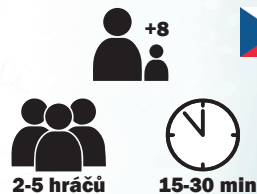
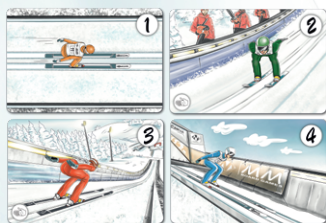


JUMP

Autor: Marek Klus
Mechanika hry: Marek Klus, Renata Buryová
Ilustrace: Michal Binar



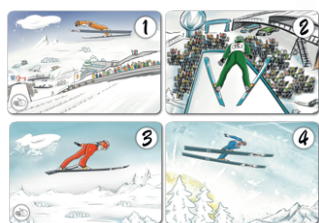
Obsah



nájezd 1-4 body



odraz 1-4 body



let 1-4 body



doskok 1-4 body



styl 1-4 body

80 karet fázi skoku



8 karet trenér



8 karet vítr



8 karet zdraví



2 karty můstků



2 karty délky skoku



1 hrací kostka



25 bodovacích žetonů

Úvod do hry

Ve hře se hráči vtělují do role skokanů na lyžích, aby provedli své nejlepší skoky. V každé z pěti fází skoku v podobě karet, se všichni skokani snaží dostat co nejvíce bodů a maximalizovat tak délku svého skoku. V každém skoku může pomoci trenér, ale čekají zde i nástrahy v podobě zranění nebo náhody větru. Skákat se bude na velkém i mamutím můstku.

Příprava hry

Před první partií vyjměte opatrně všechny bodovací žetony z rámečku. Z balíčku karet vyberte dvě karty můstků a dvě karty délky skoku K-120 a K-200. Před každým závodním skokem vylosujete velikost můstku na kterém budete skákat, a to tak, že libovolný hráč provede hod kostkou. Pokud padne hodnota 1-3 budete používat pro následující závodní skok kartu K-120. Pokud padne hodnota 4-6 budete používat K-200. Vybrané karty položte tak, aby byly dobře viditelné pro všechny hráče. Zbylé dvě karty odložte zpět do krabice.

Zbytek karet v balíčku řádně promíchejte a položte balíček všech karet tak, aby rubová strana byla nahoře. (Při hře dvou hráčů odeberte všechny karty označené symbolem dlaně, v levo dole a odložte zpět do krabice).

Shora balíčku vezměte šest karet a vložte je lícem nahoru ve dvou řadách.



Cíl hry

Každý z hráčů musí nasbírat jeden **závodní skok**, a to tak, že sesbírá pět karet **fáze skoku** v libovolných barevných variacích kombinéz skokanů. Jestliže sesbíráte v jednom závodním skoku všech pět karet fáze skoku ve stejném barevném provedení kombinézy skokana včetně libovolné stylové karty, automaticky dostáváte plný počet bodů za svůj skok, tedy 25 bodů.

fáze skoku: -

- nájezd v hodnotě od 1 do 4 bodů
- odraz v hodnotě od 1 do 4 bodů
- let v hodnotě od 1 do 4 bodů
- doskok v hodnotě od 1 do 4 bodů
- styl v hodnotě 1 do 4 bodů



příklad závodního skoku

Průběh hry

Každý z hráčů provede hod kostkou. Hráč, který získal nejvyšší počet, začíná jako první.

Hráči se střídají na tahu po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu musíte provést povinné dobrání jedné karty z šesti vyložených karet. Dobranou kartu vyložte před sebe na stůl lícem nahoru a doplňte místo ní novou kartu z balíčku. (Pokud balíček dojde, použijte odložené karty a z nich vytvořte nový dobírací balíček). Tím je váš tah u konce.

Ve svém tahu smíte dobrat kartu fáze skoku, kterou ještě nevlastníte. Např. pokud máte kartu nájezd 2, tuto kartu si již nesmíte v probíhající závodní skoku vzít. Výjimku můžete provést pouze jednou u každé karty fáze skoku a to v případě, že vlastníte nižší hodnotu karty. Dobranou kartu s vyšší hodnotou položte na kartu s nižší hodnotou, tak aby bylo vidět, že již další kartu ze stejné fáze skoku nemůžete přibrat.

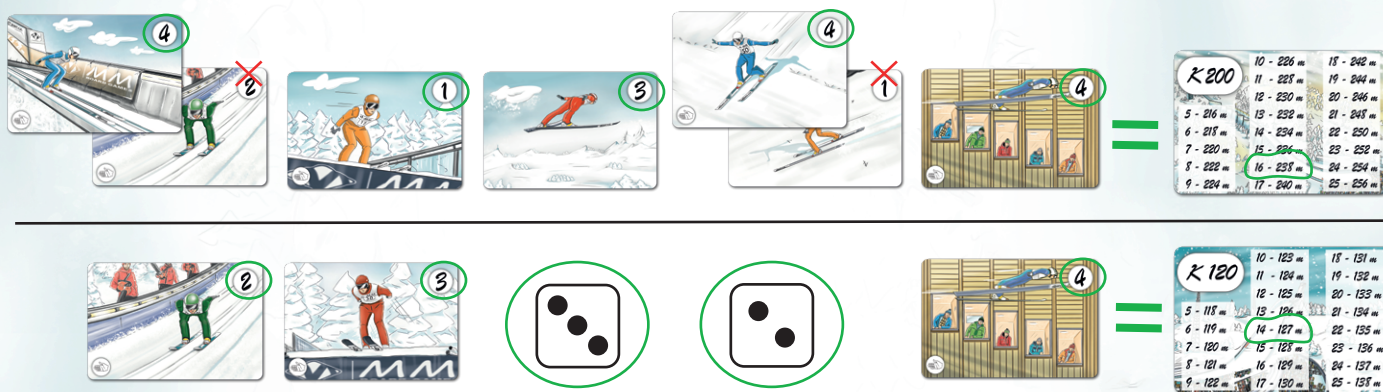
Maximálně můžete mít **dvě karty pro každou fázi skoku** v jednotlivém závodním skoku. Jestliže vám žádná z vyložených karet neumožňuje provést svůj tah, odeberte všechny vyložené karty do odkládacího balíčku a vyložte šest nových karet z dokládacího balíčku.



Vyhodnocení závodního skoku

Jakmile některý z hráčů sesbíral všechny karty fáze skoku, ostatní hráči dokončí svůj tah. Pokud některému z hráčů chybí jedna či více karet fáze skoku, nahradí každou chybějící kartu hodem kostky. Hodnota na kostce udává hodnotu chybějící karty fáze skoku. Např. pokud vám chybí dvě karty fáze skoku, házíte kostkou dvakrát. Platí pouze hodnoty 1-4. Padle-li na kostce hodnota 5 nebo 6, hází hráč ještě jednou.

Každý z hráčů spočítá součet hodnot na všech svých pěti kartách fáze skoků resp. na hrací kostce. (Pokud máte např. dvě karty nájezdu s hodnotou 2 a 4, počítáte pouze kartu s vyšší hodnotou.) Podle toho kolik jste získali bodů si na kartě můstku přečtete délku vašeho skoku.



Poté proveďte hod kostkou. Výsledek hodu připočtete k získané délce vašeho skoku. (Hod kostkou v této fázi hry simuluje náhodný faktor větru).



Dle získané délky skoku každého hráče určete pořadí. Pokud hrají 3 hráči, vezme si hráč s nejdelším skokem žeton se 3 body, hráč na druhém místě s dvěma body a poslední hráč s jedním bodem. Karty z vašeho závodního skoku neodkládejte zpět do odkládacího balíčku. Můžete je ponechat u sebe.

Tímto končí jeden závodní skok.

Jakmile všichni hráči obdrží své žetony, pokračuje hra druhým závodním skokem dle stejných pravidel jako u prvního skoku. Vyložené velikosti můstku. Dobírací balíček nepromíchávejte, vyložené karty nevměňujte a pokračujte ve hře. Jako první začíná svůj další závodní skok hráč, který získal nejméně bodů.

Hra končí ve chvíli, kdy všichni hráči provedou čtyři závodní skoky. Vítězem hry se stává hráč s nejvyšším součtem hodnot na svých žetonech.

Pokud mají hráči po čtyřech závodních skocích nerozhodný výsledek, provedou mezi sebou jeden závodní skok a nebo provedou mezi sebou pouze rozstřel tým, že si hodí kostkou a vyšší číslo vyhrává.

Speciální karty

Trenér – nahrazuje kteroukoliv kartu fáze skoku. Jeho bodová hodnota je vždy 4 body. V jednom závodním skoku si můžete vzít pouze jednoho trenéra.

Zdraví – tato karta reprezentuje zranění resp. léčbu. Pokud se karta zdraví objeví mezi vyloženými kartami, hráč, který je na tahu je povinen si tuto kartu vzít a následně jedno kolo nehraje. Pokud hráč, který je na tahu, již kartu zdraví má, může jí použít jako svou léčbu. Vezme svou stávající kartu zdraví a odevzdá ji společně s novou kartou zdraví na odkládací hromádku. Na chybějící místo doplní z dobíracího balíčku novou kartu a může pokračovat ve svém tahu. Jestliže hráč kartu nepoužije v jednom závodním skoku, může ji využít v dalším závodním skoku.

Větr - tato karta reprezentuje náhodu větru. Můžete ji využít dvěma způsoby:

1. Pokud vám nevyhovuje žádná z šesti vyložených karet, můžete kartu Větr použít k jejich výměně. Kartu Větru po použití odložte do odkládacího balíčku.
2. Kartu můžete využít na konci svého závodního skoku. Každá karta větru vám přidá jeden metr délky vašeho skoku. Po použití, karty odložte do odkládacího balíčku.