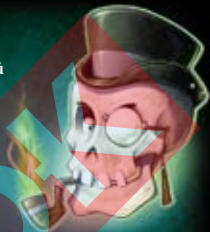


NOX

pro 2 až 6 hráčů
od 8 let

Radost až na kost!



Herní materiál

90 karet (30 v každé z barev – zelené, modré a oranžové)

Ke hře budete potřebovat tužku a papír pro zapisování bodů.



Ramon



Jack



Alfons

Příprava hry

Zamíchejte všechny karty. Rozdejte každému hráči 3 karty. Své karty držte tak, aby na ně ostatní hráči neviděli. Balíček zbylých karet položte doprostřed stolu lícem dolů. Připravte si papír a tužku, abyste je měli po ruce.

Cíl hry

Zvítězí hráč, který ve hře získá nejvyšší počet bodů.



Průběh hry

Začíná nejmladší hráč. Hráči se střídají na tahu po směru hodinových ručiček. Hra se hraje v několika kolech za sebou.

Ve svém tahu hráč vždy **nejdříve vyloží** jednu kartu a to buď **před sebe** nebo **před jiného hráče**. Poté si **vezme** horní kartu z dobíracího balíčku tak, aby měl v ruce zase 3 karty. Nyní je na řadě další hráč, který také zahraje a dobere si jednu kartu. Tímto způsobem se hráči střídají na tahu až do konce kola.

Karty, které leží na stole před hráčem, tvoří jeho **truhlu**. Na začátku kola nemá hráč v truhle nic. V prvním tahu kola může hráč **libovolnou** kartou z ruky buď založit vlastní truhlu nebo truhlu **některého ze spoluhráčů**.

Ve chvíli, kdy už mají hráči ve svých truhlách nějaké hromádky karet (každou hromádku může tvořit jedna či více karet), má každý hráč ve svém tahu dvě možnosti:



Rozšířit libovolnou truhlu. Hráč vyloží kartu a založí tak novou hromádku vedle kterékoli jiné již vyložené hromádky.



Změnit hodnotu libovolné vyložené hromádky. Hráč vyloží jednu kartu z ruky tak, že překryje libovolnou již vyloženou kartu stejné barvy (viz příklad). Tím se může hodnota některé z truhel zvýšit či snížit.

POZOR: Kdykoli jsou v jednom okamžiku v truhle jednoho hráče 2 hromádky **se stejnou hodnotou, musejí se ihned** tyto 2 hromádky dát **na sebe - sloučit do jedné hromádky**. Tímto způsobem se může hodnota truhly hráče snižovat.

POZOR, POZOR: Hráči si musejí dát velký pozor, aby na konci kola měli ve své truhle karty všech tří barev. Má-li hráč na konci kola ve své truhle pouze jednu nebo dvě barvy, nezíská v tomto kole žádné body!

Příklad:

karty v ruce Marie



truhla Marie



karty v ruce Anny



truhla Anny



nová truhla Marie



Anna zahraje zelenou 14. Umístí ji na zelenou 5 v Mariině truhle. V tu chvíli má Marie ve své truhle dvě zelené hromádky s hodnotou 14. Tyto dvě hromádky se okamžitě sloučí do jedné hromádky. V Mariině truhle jsou nyní pouze 4 hromádky. Anna se ještě mohla rozhodnout zahrát svoji zelenou 7 na Mariinu zelenou 5 nebo 14 nebo svoji modrou 9 na Mariinu modrou 4 nebo 15 (neboť mají stejnou barvu).

Konec kola

Kolo končí ve chvíli kdy:

- truhla jednoho hráče obsahuje **6 hromádek karet** nebo...
- v dobíracím balíčku nezůstávají žádné karty a žádný z hráčů nemá žádné karty v ruce.

Vyhodnocení

Na konci kola si každý hráč, který má ve své truhle hromádky všech tří barev, sečte čísla všech horních karet v hromádkách ve své truhle. Body запиšte na papír.

Do dalšího kola znovu zamíchejte všechny karty a rozdejte každému hráči tři karty. Následující kolo bude začínat hráč po levici začínajícího hráče z minulého kola.

Konec hry

Hra končí kolem, ve kterém alespoň jeden hráč dosáhne součtu 150 a více bodů. Hráč s nejvyšším součtem se stává vítězem. Můžete se rozhodnout pro kratší hru do 100 bodů či delší hru do 200 bodů.

Varianta hry pro odvážné

Body si zapíše pouze ten hráč, který v kole získal nejvyšší počet bodů. (Pokud je zde shoda, zapisují body všichni hráči s nejvyšším počtem bodů). Všichni ostatní hráči zůstanou bez bodů. Hra končí kolem, ve kterém alespoň jeden hráč dosáhne součtu 100 a více bodů. Hráč s nejvyšším součtem se stává vítězem.



Příklad vyhodnocení

Marie zahrála modrou 4 do Klářiny truhly. Klára má teď ve své truhle 6 hromádek karet. Kolo končí a zapisují se body.



Marie získá 39 bodů ($4+14+6+15$).



Anna, bohužel, nemá ve své truhle všechny tři barvy. Chybí jí modrá. Anna nezíská žádné body.



Klára získá 28 bodů ($1+12+6+3+2+4$).

V běžné hře si zapíšíou body Marie a Klára. Pokud by se hrála varianta hry pro odvážné, zapíše si body pouze Marie.



Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK

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

WWW.HRAJEME.CZ

Pokud máte jakékoliv dotazy nebo připomínky,
velmi rádi Vám odpovíme.
Více informací o hře i jiných stejně kvalitních hrách
najdete na www.hrajeme.cz.

© 2012 HUCH! & friends
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, D-89312 Günzburg
www.huchandfriends.de

Autor: Steffen Brückner
Ilustrace: Olivier a Sandra Freudenreich

NOX

pre 2 až 6 hráčov
od 8 rokov

Radosť až na kosť!



Hrací materiál

90 kariet (30 v každej z farbe – zelenej, modrej a oranžovej)

K hre budete potrebovať ceruzu a papier na zapisovanie bodov.



Ramon



Jack



Alfons

Príprava hry

Zamiešajte všetky karty do hracieho balíčka. Rozdajte každému hráčovi 3 karty. Svoje karty držte tak, aby na ne ostatní hráči nevideli. Hrací balíček položte lícom nadol do stredu stola. Pripravte si papier a ceruzu, aby ste ich mali po ruke.

Cieľ hry

Zvíťazí hráč, ktorý v hre získa najvyšší počet bodov.



Priebeh hry

Začína najmladší hráč. Hráči sa striedajú na ťahu v smere hodinových ručičiek. Hra sa hrá v niekoľkých, po sebe idúcich kolách.

Vo svojom ťahu hráč vždy **najskôr vyloží** jednu kartu a to buď **pred seba, alebo pred iného hráča**. Potom si **vezme** hornú kartu z hracieho balíčka tak, aby mal v ruke znovu 3 karty. Teraz je na rade ďalší hráč, ktorý tiež zahrá a doberie si jednu kartu. Týmto spôsobom sa hráči striedajú na ťahu až do konca kola.

Karty, ktoré ležia na stole pred hráčom, tvoria jeho **truhlicu**. Na začiatku kola nemá hráč v truhlici nič. V prvom ťahu kola môže hráč ľubovoľnou kartou z ruky buď začať plniť vlastnú truhlicu, alebo truhlicu niektorého zo spoluhráčov.

Vo chvíli, keď už hráči majú vo svojich truhliciach nejaké kôpky kariet (každú kôpku môže tvoriť jedna, či viacero kariet), má každý hráč vo svojom ťahu dve možnosti:



Rozšíriť ľubovoľnú truhlicu. Hráč vyloží kartu vedľa ktorejkoľvek inej vyloženej kôpky kariet.



Zmeniť hodnotu ľubovoľnej vyloženej kôpky. Hráč vyloží jednu kartu z ruky tak, že prekryje ľubovoľnú predtým vyloženú kartu rovnakej farby na kôpke (viď príklad). Tým sa môže hodnota niektorej truhlice zvýšiť či znížiť.

POZOR: Kedykoľvek sú v jednom okamihu v truhlici jedného hráča 2 vrchné karty **rovnej hodnoty**, musia sa **ihneď** tieto 2 kôpky položiť do **balíčka na seba**. Týmto spôsobom sa môže hodnota truhlice hráča znižovať.

POZOR, POZOR: Hráči si musia dávať veľký pozor, aby na konci kola mali vo svojej truhlici kôpky s vrchnými kartami všetkých troch farieb. Ak má hráč na konci kola vo svojej truhlici iba jednu alebo dve farby, nezíska v tomto kole žiadne body!

Príklad:

karty v ruke Márie



truhlica Márie



karty v ruke Anny



truhlica Anny



nová truhlica Márie



Anna zahrá zelenú 14. Umiestni ju na zelenú 5 v Máriinej truhlici. V tej chvíli má Mária vo svojej truhlici dve kôpky so zelenou 14 navrchu – tieto dve kôpky sa teraz položia do jedného balíčka. V Máriinej truhlici teraz ostali iba 4 kôpky. Anna sa ešte mohla rozhodnúť zahrat svoju zelenú 7 na Máriinu zelenú 5 alebo 14, alebo svoju modrú 9 na Máriinu modrú 4 alebo 15 (pretože majú rovnakú farbu).

Koniec kola

Kolo končí vo chvíli keď:

- truhlica jedného hráča obsahuje **6 kôpok kariet**, alebo ...
- v hracom balíčku neostali žiadne karty **a** žiaden z hráčov nemá žiadne karty v ruke.

Vyhodnotenie

Na konci kola si každý hráč, ktorý má vo svojej truhlici **vrchné karty všetkých troch farieb**, spočíta čísla všetkých vrchných kariet vo svojej truhlici. Ak je v kôpke viac kariet, počítajte vždy iba hodnotu vrchnej karty. Body zapíšte na papier.

Do ďalšieho kola znovu zamiešajte všetky karty a rozdajte každému hráčovi tri karty. Nasledujúce kolo bude začínať hráč po ľavici začínajúceho hráča z minulého kola.

Koniec hry

Hra končí kolom, v ktorom aspoň jeden hráč dosiahne súčet 150 a viac bodov. Hráč s najvyšším súčtom sa stáva víťazom. Môžete sa rozhodnúť pre kratšiu hru do 100 bodov, alebo dlhšiu hru do 200 bodov.

Variant hry pre odvážnych

Body si zapíše iba ten hráč, ktorý v kole získal najvyšší počet bodov. (Ak nastane zhoda, zapisujú si body všetci hráči s najvyšším počtom bodov). Všetci ostatní hráči ostanú bez bodov. Hra končí kolom, v ktorom aspoň jeden hráč dosiahne súčet 100 a viac bodov. Hráč s najvyšším súčtom sa stáva víťazom.



Príklad bodovania

Mária zahrála modrú 4 do Klárinej truhlice. Klára má teraz v truhlici 6 kôpok kariet. Kolo skončilo a hráčky si spočítajú body.



Mária má 39 bodov. $(4+14+6+15)$



Bohužiaľ, Anna nemá v truhlici všetky tri farby. Chýba jej modrá! Anna si teda nezapočíta žiadne body.



Klára má 28 bodov.
 $(1+12+6+3+2+4)$

V tejto hre by si body zapísali Mária i Klára. Ak by však hrali Variant hry pre odvážnych, body by si zapísala iba Mária.



© 2012 HUCH! & friends

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5, D-89312 Günzburg

www.huchandfriends.de

Autor: Steffen Brückner

Ilustrácie: Olivier a Sandra Freudenreich

Výhradné zastúpenie pre ČR a SR:

MINDOK

MINDOK s.r.o.

Korunní 810/104, Praha 10

www.mindok.cz

www.hrajeme.cz

Ak máte akékoľvek otázky alebo pripomienky, veľmi radi vám odpovieme.

Viac informácií o hre a iných rovnako kvalitných hrách nájdete na www.hrajeme.cz.

NOX

gra dla
2 do 6 graczy
w wieku 8+

Kości zostały rzucone!



Zawartość

90 kart (30 niebieskich, zielonych i pomarańczowych)

Do zapisywania punktacji potrzebne będą kartka i długopis.



Ramon



Jack



Antonio

Przygotowanie do gry

Wszystkie karty należy potasować rewersami do góry. Każdy z graczy otrzymuje 3 karty. Nie wolno pokazywać swoich kart innym graczom. Pozostałe karty są układane rewersem do góry w stos na środku stołu, tworząc one talię.

Cel gry

Wygrywa gracz z największą ilością punktów na koniec gry.




Przebieg gry

Rozpoczyna gracz, który ostatnio widział kościotrupa. Gracze wykonują ruchy zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gra toczy się przez kilka rund, aż do zdobycia przez jednego z graczy określonej liczby punktów zgodnie z wybranym wariantem.

W swoim ruchu gracz układa kartę **przed sobą lub przed innym wybranym przez siebie graczem**.

Następnie dobiera kartę z talii. Inni gracze robią to samo: Zagrywiają kartę i dobierają inną z talii, zanim kolejny gracz wykona swój ruch. W ten sposób przebiega cała runda.

Karty leżące przed graczem tworzą jego **pulę**. W swoim ruchu gracz może wyłożyć kartę przed siebie lub przed innego gracza zmieniając jego pulę. Jeżeli w puli gracza znajduje się więcej niż jedna karta ma on następujące możliwości:

 Może **powiększyć** wybraną przez siebie pulę: Układa kartę z ręki **obok** karty już znajdującej się na stole

 Może **zmienić** wartość wybranej przez siebie karty z puli: Układa kartę z ręki **na** innej karcie **tego samego koloru** w puli (zobacz przykład) i zwiększa lub zmniejsza wartość puli

UWAGA: Jeżeli w puli gracza znajdują się karty lub stosy kart z taką samą liczbą, natychmiast zostają połączone w jeden stos! W ten sposób zmniejsza się rozmiar puli gracza.

UWAGA: Gracz **powinien** zawsze starać się mieć wszystkie trzy kolory w puli, w innym wypadku nie otrzyma żadnych punktów na koniec rundy!

Przykład:

karty Marysi



pula Marysi



karty Ani



pula Ani



nowa pula Marysi



Ania zagrywa kartę zieloną 14 na kartę zieloną 5 w puli Marysi. W puli Marysi już jest zielona 14 w związku z czym oba stosy są łączone w jeden. Zagrywając kartę zieloną 14 Ania zmniejszyła pulę Marysi do czterech kart! Ania mogła zagrać również kartę zieloną 7 na zielone karty Marysi, ponieważ mają one ten sam kolor.

Koniec rundy

Runda dobiega końca kiedy:

- pula gracza ma **sześć kart (stosów)** lub...
- nie ma już kart w talii i gracze nie mają kart na ręce.

Punktacja!

Na koniec każdej rundy, wszyscy gracze, w pulach których są trzy kolory, sumują wartości wierzchnich kart swoich stosów, jest to ich punktacja za tę rundę.

Uwaga: W wariantcie podstawowym wszyscy gracze otrzymują punkty.

Następnie karty należy przetasować, rozdać graczom tak jak zostało to opisane w sekcji Przygotowanie do gry. Gracz siedzący po lewej gracza, który rozpoczął poprzednią rundę, zaczyna.

Koniec gry

Gra kończy się kiedy jeden lub więcej graczy zdobędzie 150 punktów. Gracz z najwyższą liczbą punktów wygrywa.

Wariant dla twardzieli



Zapisywane są tylko punkty gracza, który wygrał daną rundę (miał najwięcej punktów). Pozostali gracze nie dostają żadnych punktów! Gra kończy się kiedy jeden lub więcej graczy zdobędzie 100 punktów. Gracz z najwyższą liczbą punktów wygrywa.

Przykład punktacji

Marysia zagrywa kartę niebieska 4 do puli Doroty. Dorota ma **teraz sześć** kart w puli. Runda się kończy i podliczane są punkty.



Marysia ma 39 punktów
(4+14+6+15).



Niestety, Ania nie ma wszystkich trzech kolorów w puli: Brakuje jej niebieskiego! Co za tym idzie nie dostaje żadnych punktów za tę rundę.



Dorota ma 28 punktów
(1+12+6
+3+2+4).

W wariantcie podstawowym, zarówno Marysia i Dorota otrzymują punkty.

W wariantcie dla twardzieli, tylko Marysia otrzymuje punkty!

© 2012 HUCH! & friends, www.huchandfriends.de

Author: Steffen Brückner

Ilustracje i projekt graficzny: Olivier i Sandra Freudenreich

Tłumaczenie: Piotr Maliszewski

Producent: Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.: Landmann-Platz 1-5, D-89312 Günzburg

Dystrybutor: Wydawnictwo Bard Centrum Gier

Uwaga: Gra zawiera małe elementy, nie nadaje się dla dzieci poniżej 3 roku życia.

HUCH!
& friends

BARD
CENTRUM GIER

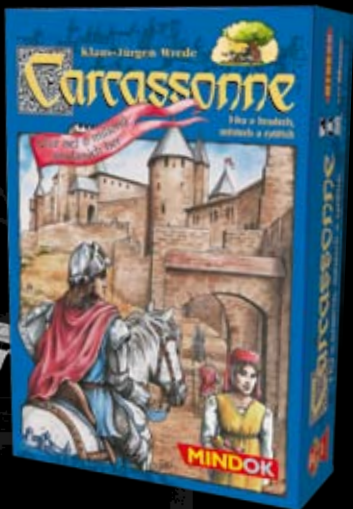
Wylączny wydawca w Polsce:

MINDOK

MINDOK s.r.o., Praha 10, Korunní 104

www.mindok.pl

Vyzkoušejte také
skvělou
rodinnou hru
Carcassonne!



Znáte všechna tato
rozšíření?

