



Body za dalších 5 druhů zvířat se rozdělí stejným způsobem.
Pokud dva či více hráčů mají nejvíce karet vyhodnocovaného zvířete, potom všichni ti získají za každou svou kartu tohoto zvířete bod. A navíc, každý hráč získá jeden bod za šest kamenů ve své zásobě.

Příklad: Radim má třináct kamenů a získá tedy dva body; Markovi zbylo osm kamenů a získá jeden bod.

Hráči se nejvíce těší po tomto bodu vítězství!

5.0 UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL

- Pokud hráč nemá žádné kameny a ani uprostřed stolu žádné nejsou, zůstává bez kamenů, ale umístí svůj žeton (bílým způsobem) vedle vyložených karet.
- Tímto před koncem hry se může stát, že není v nabídce vyložených karet dosaženo šesti různých barev ani sedmi vyložených karet. V tomto případě se pokračuje bílým způsobem o tyto zbývající karty.
- Můžete se rozhodnout hrát několik her a body získané v jednotlivých hrách hráči sečítat (například tolik, kolik je hráčů). V tomto případě doporučíme po každé hře měnit směry hry (po směru hodinových ručiček a proti směru). Každou hru byste měli začít jiným hráčem.
- Varianta: Na začátku hry se hráči mohou domluvit a hrát se skrytou zásobou kamenů jednotlivých hráčů.

Naše doporučení:

6.0 RYCHLÝ PŘEHLED

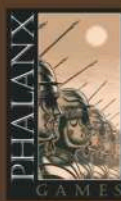
- Každý hráč dostane 12 kamenů (10 při hře 5 hráčů), celou hru jsou všechny kameny hráči viditelně vyloženy.
- Začínající hráč vyloží tolik karet, aby na nich bylo zastoupeno všech 6 barev, maximálně však 7 karet.
- Každý hráč si žetonem skrytí zvolí jednu barvu.
- Doprostřed stolu položí každý 1 kámen.
- Hráči postupně po jednom kameni přihazují. Pokud hráč již nechce, nemusí přihazovat, kameny ze stolu si vezme a svůj žeton položí nahoru na sloupek žetonů vedle karet nabídky. Následně položí zbývající hráči po 1 kamenu do stolu a pokračují...
- Pokud jsou všechny žetony na sloupeku vedle vyložených karet, hráči od vrchního odhalují své žetony a z vyložených karet si berou karty s odpovídající barvou. Získané karty vykládají před sebe.
- Další kolo začíná hráč, který se jako první vzdal svého tahu.
- Vítězné body se rozdělí po rozbrání všech karet a to za nejvíce karet z každého druhu.



ALBI Česká republika a.s.
Vaše dotazy rádi zodpovíme na:
Infolinka: 737 22 10 10. hry@albi.cz

Další informace o této a jiných kvalitních hrách naleznete na:

www.modernihry.cz a www.spolocenskehry.sk



Autor: Dominique Ehrhard a Michel Lalet
Vývoj hry: Philippe des Pallieres
Produkce: Uli Blennemann, Daniel Hogetoorn, Henning Kröpke
Grafika: Harald Lieske
Layout: Lin Lütke-Glanemann

© 2007 Phalanx Games b.v.
www.phalanxgames.nl

LASCAUX

Dominique Ehrhard a Michel Lalet

Pro 3 až 5 hráčů, doporučený věk 8+

Obsah

- 1.0 Herní materiál
- 2.0 Příprava
- 3.0 Pravidla hry
- 4.0 Konec hry
- 5.0 Upravení pravidel
- 6.0 Rychlý přehled

1.0 HERNÍ MATERIÁL

Hra obsahuje

- 54 hracích karet (zvířata)
- 50 kamenů
- 30 žetonů (5 sad po 6 žetonech)
- 1 pravidla

1.1 Hrací karty

Lascaux obsahuje 54 karet. Na každé kartě je vyobrazeno jedno ze šesti různých zvířat (bizon, jelen, kočka, beran, mamut, kozorožec) a dvě různé barvy. Hráči se snaží získat co nejvíce karet.



1.2 Žetony

Hra obsahuje šest sad (jedna pro každého hráče) šesti barevných kartónových žetonů. Rub každého žetonu jedné sady zobrazuje specifický symbol – identifikace hráče, líc potom po jedné z šesti různých barev. Barvy odpovídají barvám z karet zvířat.



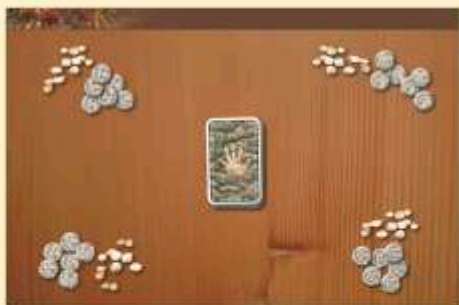
1.3 Kameny

Kameny ve hře představují "peníze". Během hry hráči, na znamení "zájmu" o vyložené karty, umístí doprostřed stolu kameny, jeden po druhém.



2.0 PŘÍPRAVA

- Karty zamícháme a balíček položíme lícem dol doprostřed hracího stolu.
- Každý hráč obdrží jednu sadu šesti žetonů s identickým symbolem na rubu.
- Každý hráč dostane 12 kamenů (nebo 10 kamenů při hře 5 hráčů).
- Nepoužité žetony a kameny jsou vráceny zpět do krabice. Nebudou při hře použity.
- Nejmladší hráč začíná první kolo hry.



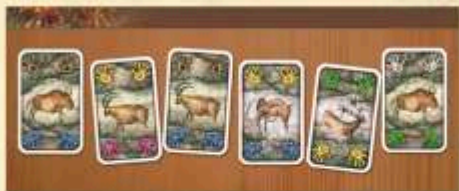
3.0 PRAVIDLA HRY

Lascaux je rozdělena na jednotlivá kola. Zařinající hrá zahájí kolo a ostatní pokračují ve směru hodinových ručiček. Žetony jsou vybírány současně, více 3.2.

3.1 Vyložení karet

Zařinající hrá nejprve vezme vrchní kartu z balíčku a položí ji lícem nahoru poblíž středního stolu. Následně vezme další kartu z balíčku a položí ji lícem nahoru vedle dříve otočené karty. Takto pokračuje, dokud nenastane jedna z následujících podmínek:

- Všechny šest různých barev je zastoupeno na právě vyložených kartách.
nebo
- Je již vyloženo 7 karet.



3.2 Výběr žetonu

Nyní každý hrá skryt vybere jeden ze svých žetonů a položí jej před sebe lícem dolů (tak, aby zvolená barva nebyla viditelná). Zbývající své žetony odloží stranou, nebudou již v tomto kole třeba.

3.3 Pokládání kamenů a získávání kamenů/karet

Následně zařinající hrá položí jeden ze svých kamenů na určené místo uprostřed stolu.

Ostatní hráči, po směru hodinových ručiček, také na toto místo přidají po jednom svým kamenem. Jakmile je na dané pozici zařinající hrá, smí na střed stolu položit další kámen, ostatní mají stejnou možnost.



Tip: Místo pokládání kamenů doprostřed stolu hráči mohou umístit do vrchního dílu krabice nebo do prohlubně uprostřed krabice hry.

Pozor: Zásoba kamenů každého hráče musí být vždy viditelná pro ostatní: tzn. není dovoleno skrývat své kameny.

Pokud hrá nechtě nebo nemůže (nemá již žádné kameny) položit další kámen na střed, vzdává se svého tahu (to, že se hrá vzdává svého tahu, může vyjádřit například slovem „pass“). Vezme si všechny kameny ze středního stolu a přidá je ke své zásobě kamenů. Následně vezme žeton, který vybral na začátku kola (a nyní leží před ním) a položí jej stále skryt (barvou dolů) vedle vyložených karet.



Příklad: Radek je zařinajícím hráčem a zahájí tedy kolo položením kamene do středního stolu. Marek je na dané pozici také on položí kámen do středního stolu. Radim a Štěpánka udělají to samé. Nyní je na dané pozici Radek. Rozhodl se vzít si kameny ze středního stolu (4 kameny), přidá je ke své zásobě a před ním ležící žeton položí vedle vyložených karet (barva žetonu je stále pro ostatní hráče neznámá).

Ostatní hráči pokračují ve hře stejným způsobem (popsaným v bodu 3.3). Pokud se další z hráčů rozhodne vzdát svého tahu, získá kameny nashromážděné ve středním stole a položí svůj žeton lícem dolů (skrytá barva) nahoru na žetony již ležící vedle vyložených karet.

Příklad: Po dalších dvou kolech při házení kamenů se Štěpánka rozhodne vzdát svého tahu. Vezme si všechny kameny ze středního stolu a žeton ležící před ní položí nahoru na Radekův žeton vedle vyložených karet. Marek a Radim pokračují ve hře.



Pokud již jen jeden hráč má před sebou svůj vybraný žeton, okamžitě jej otočí (ukáže ostatním barvu na žetonu zobrazenou) a z vyložených karet si vezme všechny, na kterých je tato barva znázorněna. Tyto karty viditelně umístí před sebe.



Nyní vlastník žetonu, který je ve sloupci ku žetonu vedle vyložených karet nejvýše, otočí tento žeton a ukáže zvolenou barvu. Ze zbylých vyložených karet si vezme všechny, na kterých je barva žetonu. Karty vyloží před sebe. Takto se pokračuje, dokud všechny žetony nejsou otočeny (od vršku sloupce ku dolů) a všechny odpovídající karty vyložené pro toto kolo nejsou hráči rozebrány.

Nechť některé karty (žádný žeton neobsahoval ani jednu jejich barvu) zůstávají na stole (jsou součástí nabídky pro další kolo). V následujícím kole jsou nové karty vykládány vedle nich. Nakonec se všechny žetony vrátí ke svým majitelům a nové kolo může začít.

3.4 Následující kolo hry

Hráč, který měl svůj žeton nejníže (jako první v právě skončeném kole se vzdal svého tahu) je zařinajícím hráčem nového kola. Z balíčku sestaví novou nabídku karet tak, jak je popsáno v 3.1 (dokud není vyloženo šest různých barev - maximálně však sedm karet) a jako první položí kámen na střed stolu.

4.0 KONEC HRY

Hra končí, jakmile je všech 54 karet zvlášť rozebráno hráči. Nyní si hráči započítají body za nejvíce získané body od každého druhu. Hráč s nejvíce kartami od druhu zvířete získá tolik bodů, kolik vlastní karet tohoto zvířete. Ostatní za toto zvířete nezískají žádný bod. **Příklad:** Marek má nejvíce bizonů: 3 body. Získá 3 body (za bizony).