

Michael Kiesling

OUTBACK



PRAVIDLÁ

HUCH!
HUCH!





pravidlá

OUTBACK

Divoká zábava pre 2 – 4 hráčov od 8 rokov

Ocitli ste sa hlboko v austrálskej pustatine, na opustenej púšti vo vnútrozemí. Pomôžte správcom postarať sa o zvieratá! Je potrebné usadiť nové zvieratá a strategicky ich rozmiestniť na pustatinu. V stávke sú víťazné body, veľa víťazných bodov! Kto nazbiera najviac víťazných bodov vďaka strategickému rozmiestňovaniu svojich zvierat?

CIEĽ HRY

Umiestnite na svoju pustatinu zvieratá tak, aby vám priniesli čo najviac víťazných bodov. Rovnaké zvieratá, ktoré umiestnite vedľa seba vám prinesú viac bodov než zvieratá, ktoré nemajú v okolí svoj druh. Ale pozor! Každá pustatina má dve počítadlá víťazných bodov; vrchné, ktoré začína opäť číslom 1 a ľavé, na ktorom si na konci hry započítate víťazné body len za **posledné** tri zvieratá.

OBSAH

1 džíp



Zvieratá sa dostanú na pustatinu len pomocou džípu. V priebehu hry umiestňujete na pustatinu len zvieratá z džípu.

Ako zložiť džíp:



4 dosky pustatiny

Vaša vlastná pustatina. Zvieratá budete umiestňovať na šesťuholníky.



Tieto čísla znázorňujú počet rovnakých symbolov zvieratá, ktoré musíte hodiť na kocke, aby ste mohli umiestniť do tohto radu dané zviera.



90 dielikov zvierat

18 dielikov z každého zvieratá.

Predná strana



Emu



Kengura



Koala



Vtákopysk



Varan

Zadná strana



20 bodovacích žetónov

4 bodovacie žetóny pre každé zviera
(1 sada pre každého hráča)

Predná strana



Zadná strana



20 bonusových dielikov

4 bonusové dieliky pre každé zviera (1 sada pre každého hráča)



Poznámka: V obsahu nájdete ďalších 14 bonusových dielikov a 4 bodovacie žetóny, ktoré sa používajú len vo verzii Outback Plus, ktorej pravidlá sú vysvetlené na konci týchto pravidiel.

7 zvieracích kociek (1 z nich je len pre verziu Outback Plus). Každé zviera je na každej kocke 1x.

Toto je žolík.



1 plátenné vrecko



1 žetón prvého hráča



PRÍPRAVA HRY

Džíp umiestnite do stredu stola tak, aby bol na dosah pre všetkých hráčov. Všetky **dieliky so zvieratami** vhodte do **vrecka** a poriadne ich zamiešajte. Potom z vrečka vytiahnite 5 dielikov bez toho, aby ste sa nich pozerali a umiestnite ich lícom nahor na džíp na miesta na to určené. Pripravte si 6 zvieracích kociek. Siedmu kocku nebudete pre túto hru potrebovať.

Každý hráč dostane **1 dosku pustatiny**, **5 bodovacích žetónov** (jeden pre každý typ zvierťa) a **5 bonusových dielikov** (jeden pre každý typ zvierťa).

Pustatinu s 5 bonusovými dielikmi si položte pred seba. Bodovacie žetóny si položte na miesta s označením -3 na svojej pustatine. Pripravte si **žetón prvého hráča**, ktorý dostane na začiatku hry niektorý z hráčov. Všetok zvyšný materiál vráťte späť do krabice, nebudete ho pre hru potrebovať.

Príprava hry pre 4 hráčov:



PRIEBEH HRY

Najprv hodia všetci hráči všetkými kockami. Hráč, ktorý hodí najvyšší počet rovnakých zvierat sa stane prvým hráčom a vezme si žetón prvého hráča. Pri tomto hode sa nepočíta symbol žolíka.

Hra potom postupuje v smere hodinových ručičiek.

Je džíp plný?

Vo svojom ťahu sa najprv pozrite, či je na džípe 5 dielikov zvierat. Ak nie, doplňte vyznačené miesta s dielikmi zvierat, ktoré vytiahnete z vrečka. Nie je dovolené pozeráť sa do vrečka, keď vyťahujete dieliky zvierat!

Ako dostať zviera z džípu.

Na svoju pustatinu si chcete pridať zvieratá. Keďže to chcete urobiť, nemali by ste zabudnúť, že: Vedľa každého radu na vašej pustatine je číslo. Toto číslo označuje počet rovnakých symbolov zvierat, ktoré musíte hodiť na kockách, aby ste mohli do toho radu umiestniť dielik so zvieratom. Symbol žolíka môžete použiť, aby ste zvýšili počet rovnakých symbolov, ale nemôžete ho použiť samostatne namiesto 1 dieliku zvieraťa. Záleží na vašom hode, či umiestnite vo svojom ťahu 1, 2, alebo dokonca 3 zvieratá na svoju pustatinu.

Hod kockami

Vo svojom ťahu hodte všetkými 6 kockami. Kockami môžete hodiť vo svojom ťahu celkovo 3 krát. Po každom hode si môžete odložiť 1 alebo viac kociek, ktoré použijete na to, aby ste si zobrali zviera z džípu. Kocku, ktorú ste si v predchádzajúcom hode odložili nabok, si opäť môžete vrátiť a znova ju so zvyšnými kockami prehodiť v ďalšom hode.

Dôležitá! Dobré si všimnite aké zvieratá sú na džípe, pretože len tieto zvieratá si môžete umiestniť na svoju pustatinu. Ak napríklad, na džípe nie je kengura, je zbytočné zbierať na kockách symboly kengury.

Umiestnenie dieliku so zvieratom na pustatinu.

Ak ste hodili kockami 3 krát (alebo menej, ak ste spokojný s výsledkom po prvom alebo druhom hode), priradte kocky k zvieraťu/zvieratám na džípe, ktoré si chcete zobrať. Potom si vezmite zviera/zvieratá a umiestnite ich na ľubovoľné miesto v danom rade.

Po umiestnení zvierat na pustatinu, vytiahnite nové dieliky zvierat z vrečka a doplňte prázdne miesta na džípe.

Príklad: Po prvom hode má Anna na kockách 3x koalu, 1x kenguru, 1x vtákopyska a 1x žolíka. Odloží si nabok 3 koaly a žolíka. Potom hodí zvyšnými kockami. Teraz má na kocke 1x emu a 1x žolíka. Je spokojná s hodmi a tretí hod sa rozhodne vynechať. Kocky rozdelí na dve skupiny: $3x \text{ koala} + 1x \text{ žolíka} = 4 \text{ koaly}$ a $1x \text{ emu} + 1x \text{ žolíka} = 2 \text{ emu}$. Následne si vezme z džípu dielik koaly a dielik emu. Koalu umiestni do radu s číslom 4 a emu do radu s číslom 2. Emu umiestni na políčko úplne vľavo a koalu úplne vpravo do príslušného radu. Toto jej umožní v ďalšom priebehu hry umiestniť viac dielikov s emu a s koalou na susedné políčka.

Prvý hod



Druhý hod
(s dvomi kockami, ktoré si hráč nenechal po predošlom hode)



Žiaden zhodný symbol so zvieratom?

Ak sa vám ani po troch hodoch nepodari dosiahnuť výsledku na kockách, ktorým by ste boli schopný zobrať si zviera z džípu, máte jednoducho smolu. Náhodne vyberte z vrečka jeden dielik so zvieratom a položte si ho lícom nadol na ľubovoľné políčko na svojej pustatine. Toto miesto je odteraz blokované a už naňho nemôžete umiestniť žiaden dielik so zvieratom. Na konci hry stratíte -2 víťazné body za každé blokované políčko na vašej pustatine.

Príklad:

Júlia umiestnila 2 dieliky so zvieratami na svoju pustatinu. Varana umiestnila vedľa iného varana a vtákovyska vedľa skupiny ďalších vtákovyskov.

Za varana získa Júlia 2 víťazné body; 1 bod za nového a 1 bod za varana, ktorý je už na pustatine. Júlia mohla umiestniť vtákovyska vedľa skupiny ďalších vtákovyskov, čo jej prinieslo 1 bod za tohto nového vtákovyska a 1 bod za každého ďalšieho v danej susediacej skupine. Za samostatného vtákovyska na svojej pustatine nezíska Júlia žiadne víťazné body. Uložením nového vtákovyska Júlia vytvorila skupinu 4 vtákovyskov a získala tak 4 víťazné body.



Bodovanie

Víťazné body získate za všetky zvieratá, ktoré ste vo svojom ťahu umiestnili na svoju pustatinu. Za každé nové zviera, ktoré ste umiestnili, posuňte bodovací žetón daného zvieraťa o 1 smerom dopredu na počítadle bodov.

Ak ste zviera umiestnili vedľa ďalšieho zvieraťa rovnakého typu, získate 1 víťazný bod za každé takéto susediace zviera v skupine.

Počítadlo bodov

Počítadlo víťazných bodov je rozdelené na dve časti, jedna je naľavo a druhá navrchu. Bodovanie začína na počítadle vľavo. Keď sa bodovací žetón dostane až hore na počítadle naľavo, pokračuje na počítadle navrchu. Počítadlo bodov navrchu začína opäť s číslom 1, ale nemajte z toho obavy. Na konci hry získate víťazné body za posledné 3 zvieratá na počítadle bodov naľavo. To znamená, že na konci hry je vhodné mať 2 zvieratá na vrchnom počítadle bodov a 3 na ľavom.

Poznámka:

- Keď získavate prvý víťazný bod za ktorékoľvek zviera, vždy posuňte príslušný bodovací žetón zvieraťa z -3 na 1, bez ohľadu na prázdne políčka medzi.

- Ak sa pri bodovaní dostane váš bodovací žetón na koniec vrchného počítadla bodov, nechajte ho tam. Ďalšie body pre dané zviera sa vám už nebudú počítať.

Bonusové dieliky

Ak sa vám podarí vytvoriť na pustatine skupinu troch rovnakých zvierat, vezmite si bonusový dielik príslušného zvieraťa a umiestnite ho na prvé voľné bonusové miesto na pustatine. Za prvý bonusový dielik získate 1 víťazný bod, za druhý 2 víťazné body, za tretí 3 víťazné body, za štvrtý 4 víťazné body a za piaty 5 víťazných bodov. Okamžite si posuňte príslušný bodovací žetón zvieraťa na počítadle bodov o príslušný počet políčok dopredu.

KONIEC HRY

Hra končí, keď niekto z hráčov zaplnil všetky políčka na svojej pustatine. Dohrá sa kolo tak, aby mali hráči rovnaký počet ťahov. Kolo končí, keď svoj ťah dohrá hráč napravo od hráča so žetónom prvého hráča. Ten už ťah nebude mať.

A víťazom sa stáva

Všetci hráči si spočítajú víťazné body. Spočítajte si všetky body za posledné 3 bodovacie žetóny zvierat na ľavom počítadle víťazných bodov a všetky body za bodovacie žetóny zvierat na vrchnom počítadle víťazných bodov.

Od tohto súčtu odčítajte 2 body za každé blokované miesto na vašej pustatine (políčka s dielikom lícom nadol).

Hráč s najvyšším počtom víťazných bodov vyhráva hru. V prípade remízy vyhráva hráč, ktorý má viac bonusových dielikov na svojej pustatine. Ak remíza pretrváva, hráči sa delia o víťazstvo.

Príklad:

Sabína získala za posledné 3 bodovacie žetóny zvierat tieto víťazné body:

- 3 body za koalu
- 2 body za varana
- 5 bodov za emu

Za kenguru nezíska žiadne víťazné body, pretože tento bodovací žetón nie je medzi poslednými tromi zvieratami. Sabína získava víťazné body za všetky bodovacie žetóny na vrchnom počítadle bodov. Na vrchnom počítadle má len jeden bodovací žetón vtákopyska, za ktorého získava 8 víťazných bodov.

$$-3 + 2 + 5 + 8 = 12 \text{ bodov}$$

Keďže má na svojej pustatine jedno blokované miesto, musí si ešte odčítať 2 body.

Celkovo teda získala 10 víťazných bodov.

ALTERNATÍVA KONCA HRY

Hrajte až pokiaľ všetci hráči nezaplnia celú svoju pustatinu. Každý hráč, ktorý vyplnil všetky miesta na pustatine ukončí hru a čaká, kým tak neurobia aj ostatní. Víťazom sa stane hráč, ktorý získava najviac víťazných bodov. V prípade remízy vyhráva hráč, ktorý má najviac bonusových dielikov. Ak remíza pretrváva, hráči sa delia o víťazstvo.



OUTBACK PLUS

Pre tento variant sa menia niektoré pravidlá.

PRÍPRAVA HRY

V tejto verzii budete ešte potrebovať:

- Ostatné bonusové dieliky
- Siedmu kocku
- Pravdepodobne 4 bodovacie dieliky, ak chcete hrať podľa bodovacej verzie (viď koniec pravidiel).

V tejto verzii nepotrebuje:

- Bonusové dieliky pre základnú hru

Hru pripravte tak ako je to popísané vyššie. Dosky pustatiny ale otočte tak, aby miesta na bonusové dieliky boli na spodnej časti. Umiestnite zvyšných 14 bonusových dielikov do stredu hracej plochy, aby boli dobre viditeľné pre všetkých hráčov.

Príprava hry pre 3 hráčov:



Poznámka: Ak chcete, môžete hrať s menším počtom bonusových dielikov. Jednoducho len otočte bonusové dieliky lícom nadol. Zamiešajte ich a vyberte náhodne 5 z nich. Vybrané dieliky otočte lícom nahor, aby ich videli všetci hráči. Zvyšné dieliky nebudete pre hru potrebovať. .

Rada: Je vhodné roztriediť bonusové dieliky podľa typu, aby ste mali lepší prehľad počas hry.

PRIEBEH HRY

Hra prebieha podľa pravidiel základnej hry, ale v tejto verzii hádzate 7 kockami namiesto 6. Neplatí bonus pre skupinu troch zvierat na pustatine. Na konci každého ťahu si však skontrolujte, či nespĺňate podmienky, aby ste si mohli zobrať dostupný bonusový dielik. Aby ste si mohli takýto dielik zobrať, musíte splniť určité kritériá. Ak ich spĺňate, vezmite si bonusový dielik a položte si ho lícom nadol pred seba.

Poznámka: V hre je každý bonusový dielik len raz. Keď si ho niekto vezme, nemôže ho už nikto iný získať.

KONIEC HRY

Hra končí rovnako ak pri základnej hre. Spočítajte si víťazné body na počítadlách bodov a odrátajte si body za blokované miesta na pustatine. Potom otočte získané bonusové dieliky a pripočítajte si víťazné body. Hráč s najvyšším počtom víťazných bodov sa stáva víťazom hry. V prípade remízy vyhráva hráč, ktorý získal viac bonusových dielikov. Ak remíza pretrváva, hráči sa delia o víťazstvo.

BONUSOVÉ DIELIKY



Hráč, ktorý ako prvý zaplní konkrétny rad **dielikmi zvierat**, získa víťazné body na bonusovom dieliku. Ak sú v danom rade blokované miesta, hráč nespĺňa kritériá na bonusový dielik.



Hráč, ktorý prvý získa 5 zvierat daného typu (nemusia byť v jednej skupine), získa 2 víťazné body.



Hráč, ktorý prvý zaplní celú svoju pustatinu, získa 3 víťazné body.



Ktokoľvek kto nemá bodovací žetón na políčku -3, získa 2 víťazné body.



Hráč, ktorý prvý posunie svoj bodovací žetón na vrchné počítadlo bodov, získa 2 víťazné body.



BODOVACIA VERZIA PRE BLOKOVANÉ MIESTA

Pred začiatkom hry zamiešajte všetky 4 bodovacie žetóny lícom nadol a jeden žetón otočte lícom nahor. Tento žetón bude platiť pre celú hru. Zvyšné tri dieliky vráťte späť do krabice.

Hrajte podľa pravidiel Outback Plus až do konca hry.

Pri bodovaní si nemusíte odpočítavať 2 body za každé blokované miesto (dielik lícom nadol na pustatine), platia oveľa prísnejšie pravidlá. Podľa vybraného dieliky stratíte víťazné body nasledovne:



Za každé blokované miesto stratíte 3 víťazné body.



Pri tomto bodovacom dieliky sú dôležité susedné dieliky zvierat. Za každé susediace zviera stratíte toľko víťazných bodov aké je číslo na bodovacom dieliky. Takže, ak je vedľa blokovaného miesta koala, stratíte 2 víťazné body. Ak by bolo vedľa blokovaného dieliky viac medvedíkov koala, stratili by ste 2 víťazné body za každú koalú.



Za každé blokované miesto stratíte toľko víťazných bodov, aké je číslo vedľa príslušného radu na pustatine. Takže ak je blokované miesto v štvrtom rade, stratíte 4 víťazné body.



Tento dielik funguje rovnako ako predchádzajúci, akurát so zmenenými mínusovými hodnotami.

