



## Prikladaním dielikov postavte ostrov. Rýchla hra pre 2 – 4 hráčov od 8 rokov.

### Cieľ hry

Každý hráč si tvorí svoj vlastný malý ostrov s exotickými zvieratami a rôznymi typmi krajiny. Všetci hráči hrajú simultánne pokiaľ nevyprie čas, takže je dôležité jedným okom sledovať hodiny a druhým ostatných súperov. Po troch kolách vyháva hráč, ktorý získa najviac bodov.

### Obsah

#### Predná strana



#### Zadná strana



Les

Púšť

Pláne

### 48 dielikov s rôznymi typmi krajiny (obojsstranné)

Budete ešte potrebovať **pero**, **papier** a **časovač** (kuchynské minútky alebo aplikáciu na smartphone). Pokiaľ nemáte po ruke žiaden časovač, využite herný variant uvedený na konci pravidiel.

### Priebeh hry

Hra trvá 3 kolá. V každom kole si tvoríte svoj vlastný ostrov prikľadaním dielikov krajiny (ďalej len dieliky) na hernú plochu (o veľkosti 3x3 dieliky) obklopenú vodou. Na konci každého kola skórujete.

### Príprava

Na začiatku každého kola **voľne rozložte** v strede stola všetky dieliky ľubovoľnou stranou nahor tak, aby na nich všetci dočiahli.

Nastavte časovač na **4 minúty**. Skúsení hráči môžu skúsiť **3 minúty**. Časovač položte tak, aby naň videli všetci hráči.

Jeden z hráčov odštartuje hru „Pripraviť sa, pozor, ŠTART!“  
Ostatní hráči zatiaľ premiešajú dieliky na stole. Pri slove „ŠTART“ všetci prestanú s miešaním a začínajú rýchlo zbierať dieliky.

### Prikladanie dielikov

Všetci hráči si **naraz** vyberajú dieliky, ktoré si chcú umiestniť pred seba na svoju hernú plochu. Prvý dielik môžete umiestniť hocikde na plochu na pomyselné políčko. Každý ďalší dielik musí **hraničiť** aspoň **jednou stranou** s už uloženým dielikom.

Orientácia dielikov je ľubovoľná. (Zvieratá môžu byť uložené aj dole hlavou.) Dieliky by ste sa mali snažiť uložiť tak, aby sa hodili k susedným dielikom čo najviac: Pláne k plánam, lesy k lesom, atď. Ale je dovolené ukladať dieliky aj tak, že sa stranou nezhodujú. Avšak 2 strany, ktoré sa nezhodujú prinesú na konci kola mínusový bod.

### Ďalšie pravidlá

- Každý hráč smie používať **len jednu ruku** na vyberanie a ukladanie dielikov.
- Môžete zobrať vrchný dielik z kopy, ale nesmiete sa v dielikoch prehrabávať.
- **Otočenie dielika** je dovolené, pretože rub a líc sú vždy rozdielne. Môžete sa rozhodnúť, ktorú stranu použijete. Zadnú stranu (s obláčikmi) využijete len zriedkavo.
- V ruke môžete mať **len jeden dielik**.
- Dielik, ktorý máte v ruke môžete buď uložiť na svoju **hernú plochu** alebo vrátiť **do stredu** na kopu s dielikmi.
- Dieliky, ktoré máte uložené na svojom ostrove už nemôžete **odstrániť**, **otáčať** ani **presunúť**.
- Nemôžete uložiť dielik jeden na druhý.
- Váš ostrov musí mať rozlohu **3x3 dieliky**. Žiaden dielik nemôžete položiť mimo hernej plochy.
- Všetky dieliky **po obvode** musia obsahovať **vodu**.
- Všetky **vnútorné** dieliky **nesmú** obsahovať **vodu**.



**Príklad 1:** Tento ostrov má všetky dieliky uložené správne. Dieliky po obvode obsahujú vodu a vnútorné nie.

**Príklad 2:** Tento ostrov porušuje pravidlo. Vrchný stredný dielik obsahuje vodu na hranici s druhým dielikom (A).

## Ohlásenie ukončenia

Ak vytvoríte svoj ostrov o ploche 3x3 dieliky skôr ako sa ozve časovač, môžete **ohlásiť ukončenie** svojho kola oznámením „Hotovo!“. Potom sa už do hry nesmiete zapojiť.

## Koniec kola

Kolo končí, keď **všetci hráči ohlásia ukončenie**, alebo sa ozve **časovač**. V prípade, že vám vyprší čas, musíte ukončiť akúkoľvek činnosť. Nesmiete ani zobrať ani uložiť nijaký dielik. Ak máte v ruke dielik, keď sa ozve časovač, vráťte ho späť na kopy stola. Potom začína **bodovanie**.

## Bodovanie

Najskôr sa uistite, že každý hráč splňa nasledovné kritéria:

- Všetky dieliky **po obvode** musia obsahovať **vodu**.
- Všetky **vnútorné** dieliky **nesmú** obsahovať **vodu**.

Ak hráč tieto kritériá nespĺňa, v danom kole skóruje 0 bodov a ďalšieho skórovania sa nezúčastňuje.

**Príklad 3:** Hráč, ktorý postavil ostrov v príklade 2 (viď predchádzajúca strana) by získal 0 bodov, pretože jeho dielik má na vnútornej strane vodu. Ďalšieho bodovania v danom kole sa preto nezúčastní.

Body je možné získať za:

- Každé **zvieratá** je **1 bod**.
- Každý **uzavretý** typ krajiny sú **2 body**. **Výnimka:** **Vodná krajina** neprinesie **žiadne body** (Nápoveda: Najjednoduchšie je spočítať všetky rovnaké typy naraz, napr. všetky púšte, všetky pláne, atď)
- Hráč s **najvyšším počtom sopiek** dostane **mínus 1 bod** za **každú** sopku. Ak majú viacerí hráči rovnaký počet sopiek, dostanú všetci mínusové body.
- Každé **prázdne miesto** na hernej ploche hráča je **mínus 1 bod**. Každé **2 strany**, ktoré sa **nezhodujú** prinesú na konci kola **mínus 1 bod**. Prázdne miesta sa nerátajú ako dieliky, ktoré sa nezhodujú, takže sa rátajú len ako mínus 1 bod.
- Hráč, ktorý v danom kole **ohlásil ukončenie** ako **prvý**, získa 4 body.

**Poznámka:** Obláčiky na dielikoch nemajú žiaden význam. Len vyzerajú pekne.

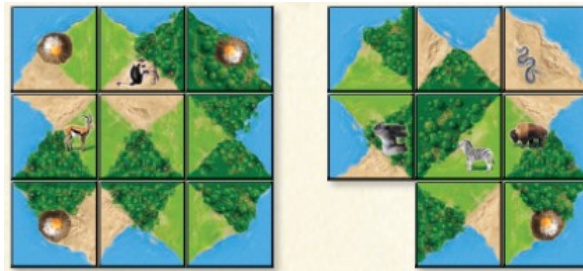
Zapíšte si body každého hráča na papier. Ak niekto skóroval len mínusové body, zapíšte mu **0 bodov** namiesto mínusových.

## Koniec hry

Po 3 kolách si spočítajte všetky body. Hráč, ktorý dosiahol najvyšší počet bodov, vyhráva. Pri remíze sa hráči delia o víťazstvo.

## Hra bez časovača

Keď hráč umiestni svoj posledný dielik na hernú plochu a ohlásí ukončenie kola, všetci ostatní hráči už môžu uložiť len jeden dielik. Potom dané kolo končí a boduje sa.



Ivana

Peter

	Ivana	Peter
Zvieratá	+2	+4
Krajiny	+22	+10
Sopky	-3	0
Prázdne miesta/nezhody	0	-3
Ohlásenie ukončenia 1. hráč	+4	0
Spolu	+25	+11

## Príklad 4:

Ivana získala 2 body za 2 zvieratá. Má 11 uzavretých typov krajiny bez akejkoľvek nezhody: 4 lesy, 4 pláne a 3 púšte, čo jej prinieslo 22 bodov. Má však najviac sopiek, takže získala 3 mínusové body. Nemá žiadne prázdne miesta, ani nezhody. Ako prvá ohlásila ukončenie kola, čo sú ďalšie 4 body. V tomto kole Ivana získala celkovo 25 bodov.

Peter má 4 zvieratá, čo mu prinieslo 4 body. Ďalších 10 bodov dostal za 5 uzavretých typov krajiny bez nezhody: 2 lesy, 2 pláne a 1 púšť. Za sopky nedostal nijaké mínusové body, pretože nemá najviac sopiek. 1 prázdne miesto a 2 nezhody mu spôsobili 3 mínusové body. Toto kolo Peter získal 11 bodov.

## Ďalšie kolo

Vráťte všetky svoje dieliky späť do stredu stola a pomiešajte ich. Nastavte časovač a odštartujte ďalšie kolo.

## Alternatíva pre 2 hráčov

Pri hre 2 hráčov je možné vytvoriť ostrov s rozlohou 4x4 dieliky. Stále platí pravidlo, že dieliky na obvode musia obsahovať vodu a tie vnútorné nesmú.



Príklad 5: Takto má vyzeráť správny ostrov o rozlohe 4x4 dieliky. Po obvode je voda, vo vnútrozemí nie.