



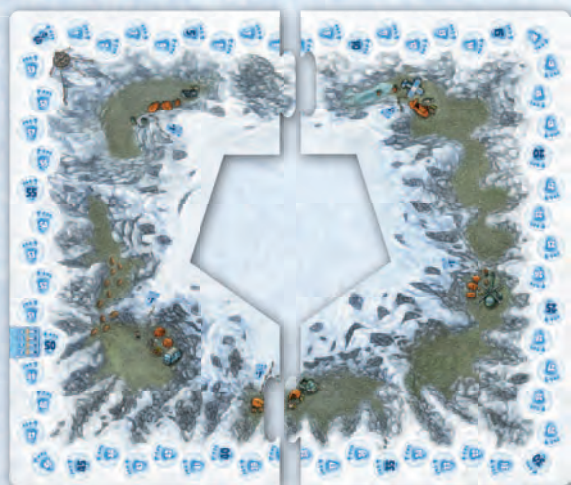
YETI

Taktická hra Benjamina Schwera pre 2-5 horolezcov od 8 rokov.

NIEČO O HRE

Himaláje: mrazivá zima, štíty pokryté snehom a nebezpečné skalné útesy. V úlohe dobrodruha a horolezca sa vydáte na výpravu po stopách legendárneho snežného muža Yetiho. Snáď sa vám podarí nájsť jeho stopy v tomto nehostinnom ľadovom prostredí. Pri troche šťastia sa vám ho možno podarí aj odfoťiť. Aby ste naklonili šťastenu na svoju stranu, potrebujete dobré vybavenie a schopného šerpu (domorodý horský nosič a sprievodca), ktorý vie kam treba ísť. Hory vás nútia liezť vyššie a vyššie na menej preskúmané miesta, čo zvyšuje šance na úspech. Ale pozor! Musíte byť rýchly a opatrný, pretože na horách nie ste sami. Sú tu aj iní horolezci, ktorí majú rovnaký cieľ: dokázať existenciu Yetiho a zapísať sa tak na veky do histórie.

OBSAH HRY



Herný plán zložený z 2 častí.



1 hora (je nutné ju poskladať pred prvou hrou podľa vyznačených značiek a dier).



5 dielikov dobytia vrcholu



1 Yeti a 5 základných táborov
(nutné poskladať pred prvou hrou)



6 dielikov počasia
(pre iný variant hry viď str. 4)



1 žetón prvého hráča



stopa šerpa
stan sneh minca

7 kociek



5 horolezcov



5 ukazovateľov víťazných bodov



7 dielikov vybavenia



1 doska fotografií (zložená z dvoch častí)



5 prehľadových kariet

PRÍPRAVA HRY

1. Zložte herný plán a položte ho do stredu stola. Vložte horu do stredu herného plánu.

Podľa počtu hráčov vyberte **dieliky dobytia vrcholu** s najvyššími hodnotami a uložte ich na seba zostupne, od najvyššieho po najnižší. Zvyšné dieliky odložte späť do krabice.

Príklad: Pri hre v 3 hráčoch použijete 3 dieliky štítov s hodnotami 8, 6 a 4.

10. Uložte **ukazovatele víťazných bodov** všetkých hráčov na políčko 0 na počítadle víťazných bodov. Ak hráč získa body kedykoľvek v priebehu hry, posunie svoj ukazovateľ o príslušný počet políčok.

9. Položte **Yetiho** na políčko 50 na počítadle bodov.

8. Položte svojho **horolezcu** vedľa základného tábora na okraj hory.

7. Položte svoj **základný tábor** na hernú plochu na ľubovoľné miesto pre stan.

6. Vyberte si farbu a vezmite si 1 základný tábor, horolezcu a ukazovateľ víťazných bodov vo svojej farbe.

2. Dosku s fotografiami položte vedľa plánu.

3. Roztriedte dieliky vybavenia podľa hodnoty (horný ľavý okraj) a uložte ich vedľa dosky fotografií.

4. Každý hráč si vezme prehľadovú kartu.

5. Náhodne vyberte začínajúceho hráča. Ten dostane **7 kociek** a **žetón začínajúceho hráča**. Podľa počtu hráčov rozdelí začínajúci hráč kocky ostatným hráčom v smere hodinových ručičiek:

2 hráči: druhý hráč dostane 1 kocku.

3-5 hráčov: Dvaja hráči najbližšie k začínajúcemu hráčovi (v smere hodinových ručičiek) dostanú 1 kocku každý.

Poznámka: Hráči použijú tieto kocky vo svojom prvom ťahu.

PRIEBEH HRY

Počnúc začínajúcim hráčom v smere hodinových ručičiek sa snažia hráči vo svojich ťahoch nájsť stopy Yetiho, odfotografovať ho a získať víťazné body. Hra končí v momente ak sa niektorý z hráčov dostane so svojim ukazovateľom na políčko s Yetim, alebo ak Yetiho predbehne. Hru vyháva hráč s najvyšším počtom víťazných bodov.

ŤAH HRÁČA

1. Hodte kockami. Za bežných podmienok hádže hráč na začiatku svojho ťahu všetkými 7 kockami. Počas hry sa môže stať, že bude hádzať menej kockami, napr. na začiatku hry alebo po „snehovej búrke“ (viď „Sneh“ na strane 3).
2. Po hode kockami musí hráč odložiť nabok všetky kocky, na ktorých padol symbol snehu (ak nejaký padol).
Poznámka: Kedykoľvek sa v týchto pravidlách spomenie „sneh“, myslí sa tým kocka so symbolom snehu.

3. A) Ak hráč **nehodil žiaden sneh**, musí dať nabok **všetky kocky jedného typu**.

B) Ak hráč hodil **sneh**, môže odložiť nabok **všetky kocky jedného typu** po tom, čo odložil všetky kocky so snehom.

Poznámka: Hráč môže odložiť nabok kocky s rovnakým symbolom ako v predchádzajúcom hode.

4. Opakujte krok 1 – 3 až pokiaľ neodložíte nabok všetky kocky.
5. Vyhodnoťte svoje kocky (viď ďalšiu časť pravidiel).

Príklad:

1. Hráč hodil 7 kockami. Musí odložiť nabok 2 kocky, na ktorých je sneh. Potom môže dať nabok všetky ostatné kocky jedného typu – vybral si šerpu.
2. Hodí zvyšnými 4 kockami. Musí dať nabok kocky jedného typu, vyberie si mince.
3. Hodí poslednými dvomi kockami. Hráč musí odložiť kocku so snehom. Oстане mu jedna kocka. Rozhodne sa hádzať ešte raz.
4. Hodí teda poslednou kockou a musí si odložiť nabok stopu.



VYHODNOTENIE KOCIEK

Kocky musia byť vyhodnotené v presne danom poradí: sneh, mince, šerpa, stopy, stany. Prehľad týkajúci sa vyhodnotenia 5 symbolov nájdete na prehľadových kartách.



1. Sneh

Sneh bráni hráčom v nájdení Yetiho.:

Ak hráč hodil **menej než 3 snehy**, nič sa nedeje.

Ak hráč hodil **presne 3 snehy**, môže si jednu kocku otočiť na ľubovoľnú stranu.

Ak hráč hodil viac než 3 snehy, spustí sa snehová búrka, ktorá postihne všetkých hráčov:

- Yeti sa posunie na počítadle bodov o určitý počet políčok podľa počtu hráčov:

5 hráčov	4 hráči	3 hráči	2 hráči
4 políčka	5 políčok	6 políčok	7 políčok

Špeciálny prípad: Yeti sa nikdy nehýbe cez hráčov ukazovateľ víťazných bodov. Ak by k tomu malo dôjsť, Yeti zastane 1 políčko za ukazovateľom hráča. Napr. hráč stojí na políčku 60, Yeti sa musí pohnúť, ale hráča nepredbehne, skončí na políčku 59.

- Ak hráč nahádzal vo svojom ťahu viac než 3 snehy, musí všetky nadbytočné položiť na svoju prehľadovú kartu. Ostatní hráči ich v danom kole nebudú môcť použiť.

Príklad: Ak hráč hodil 5 snehov, musí umiestniť 2 na svoju prehľadovú kartu. Znova ich bude možné použiť až v ďalšom kole.

- Jednu z troch kociek so snehom si hráč môže otočiť na ľubovoľnú stranu.



2. Mince

Mince môže hráč použiť na nákup vybavenia alebo fotografií s víťaznými bodmi:

Hráč môže urobiť len **1 nákup** za ťah:

Fotka: Hráč získava víťazné body podľa počtu mincí na príslušnom mieste na doske fotografií.

Vybavenie: Hráč si smie kúpiť dielik s vybavením, ktorý je v ponuke na stole, alebo nejaké vybavenie od druhého hráča. Vybavenie si položí hráč pred seba. Cena vybavenia je uvedená v ľavom hornom rohu. Ak si hráč kupuje vybavenie od iného hráča, ten získava toľko víťazných bodov, koľko je uvedené v ľavom dolnom rohu. Viď stranu 4 kvôli vysvetleniu jednotlivých dielikov vybavenia.



3. Šerpa

Šerpa pomáha hráčom liezť po horách.

1 šerpa umožní hráčovi vyliezť o 1 úroveň.

3 šerpovia umožnia hráčovi vyliezť o 2 úrovne.

6 šerpovia umožnia hráčovi vyliezť až o 3 úrovne.

Bonus štítu: Ak sa hráčov horolezec dostane na vrchol hory prvýkrát, získava bonusové body, ktoré sú na vrchnom dieliku štítu. Potom presunie tento dielik do svojho základného tábora, aby bolo viditeľné pre všetkých, že tento horolezec už na vrchole bol.



4. Stopy

Za Yetiho **stopy** získavajú hráči víťazné body::

Počet bodov, ktoré hráč získava za stopy závisí od úrovne hory, na ktorej sa nachádza hráčov horolezec:

Základný tábor: Hráč získava 1 víťazný bod za každú stopu.

Úroveň 1: Hráč získava 2 víťazné body za každú stopu.

Úroveň 2: Hráč získava 3 víťazné body za každú stopu.

Štít: Hráč získava 4 víťazné body za každú stopu.



5. Stany

Hráč používa **stany**, aby sa utáboril v horách:

Stany umožňujú hráčom začať so svojim horolezcom ďalší ťah o úroveň vyššie. Bez stanov, by každé kolo začínal horolezec v základnom tábore:

0 stanov: Horolezec sa vracia do základného tábora.

1 stan: Horolezec sa utáborí na úrovni 1.

2 stany: Horolezec sa utáborí na úrovni 2.

3 stany: Horolezec sa utáborí na štíte.

Ak hráč nehodí dostatok stanov, aby sa utáboril v úrovni, na ktorej sa nachádza, musí zostúpiť na úroveň, ktorá zodpovedá počtu nahádzaných stanov. Ak hráč hodil viac stanov než je potrebné, stany navyše sa nerátajú. Nemôžu byť použité na postup hore.

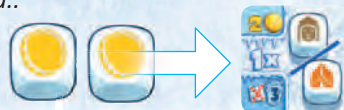
Príklad: Hod kociek vyzerá takto:



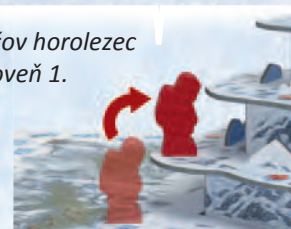
1. Sneh: Hráč môže otočiť 1 sneh na ľubovoľnú stranu kocky – vyberá si stan.



2. Mince: Hráč vykonal 1 nákup – vybavenie za 2 mince. Dielik si položí pred seba..



3. Šerpa: Hráčov horolezec postúpi na úroveň 1.



4. Stopy: Hráč získava 2 víťazné body za stopu.



5. Stany: Pretože hráč hodil 1 stan, môže jeho horolezec ostať na úrovni 1 a nemusí sa vrátiť do základného tábora.

KONIEC HRY:

Koniec hry sa spustí v okamihu, keď ukazovateľ víťazných bodov niektorého z hráčov predbehne alebo skončí na políčku s Yetim. Ostatní hráči dokončia dané kolo (t. j. hráč napravo od hráča, ktorý spustil koniec hry, spraví svoj posledný ťah).

Hráč, ktorého ukazovateľ víťazných bodov je najďalej stáva víťazom.

V prípade remízy vyhráva hráč, ktorého hodnota na dielikoch vybavenia (ľavý dolný roh na dielik) je vyššia. Ak remíza stále pretrváva, hráči sa o víťazstvo musia podeliť.

VARIANT

Pre väčšiu variabilitu, môžete použiť dieliky počasia. Každý dielik počasia má na jednej strane **dobré počasie**, na druhej strane **zlé počasie**. Efekt počasia ovplyvní všetkých hráčov počas jedného kola. Dieliky počasia sa používajú nasledovne:

- 1 Otočte 3 dieliky na stranu s dobrým počasím a druhé na stranu so zlým počasím.
- 2 Zamiešajte dieliky a položte ich na seba vedľa začínajúceho hráča..

- 3 Počas celej hry začínajúci hráč na začiatku svojho ťahu otočí vrchný dielik počasia na druhú stranu a preloží ho na spodok stĺpčeka. Potom oznámi ostatným hráčom aké počasie bude v aktuálnom kole. a čo spôsobí.

Pre trochu kratšiu hru, otočte všetky dieliky počasia na stranu s dobrým počasím.
Pre trochu dlhšiu hru, otočte všetky dieliky počasia na stranu so zlým počasím.

DODATOK

Prehľad dielikov vybavenia

Cena (v minciach)
Dĺžka efektu

1x: Môže byť použitý len raz, potom ho musí hráč vrátiť späť do ponuky. Môže byť použitý ihneď pri nákupe, alebo neskôr.
∞: Môže byť použitý v každom ťahu.

Víťazné body, ktoré hráč získa, ak si od neho kúpi vybavenie iný hráč.

Efekt



 Hráč získa mincu navyše (len raz)	 Hráč získa 1 stopu navyše v každom ťahu.
 Hráč získa 1 stan alebo 1 šerpu (len raz).	 Hráč získa 1 šerpu navyše v každom ťahu.
 V každom hode si môže hráč odložiť nabok kocky dvoch typov.	 Hráč získa 1 stan navyše v každom ťahu.
 Pred každým vyhodnotením kociek: Ak hodil hráč 1 alebo 2 snehy, môže 1 sneh prehodiť (len raz).	



Prehľad dielikov počasia

 Ak má hráč pred vyhodnotením 1 alebo 2 snehy, môže ich prehodiť (len raz).	 Počas vyhodnocovania snehu, ak má hráč 3 a viac snehu, nemôže si zmeniť žiadnu kocku na ľubovoľnú stranu.
 Hráč získa 3 víťazné body navyše pri nákupe fotografie.	 Keď si hráč kupuje vybavenie od iného hráča, ten dostane o 3 víťazné body menej než je na dieliku vybavenia (minimum 0).
 Hráč získa 2 víťazné body navyše pri nákupe vybavenia.	 Ak sa na konci hráčovho ťahu nenachádza na rovnakej úrovni horolezec iného hráča, stráca daný hráč 2 víťazné body.
 Hrá si môže po každom hode odložiť nabok ľubovoľný počet typov kociek.	 Počas vyhodnocovanie stôp si musí hráč odpočítať 1 stopu zo svojho hodu.
 Na konci ťahu získa hráč 1 víťazný bod za každý sneh, ktorý v danom ťahu hodil; aj za sneh, ktorý si odložil na prehľadovú kartu.	 Počas vyhodnocovanie mincí si musí hráč odpočítať 1 mincu zo svojho hodu.
 Pred vyhodnotením kociek môže hráč posunúť svoj ukazovateľ víťazných bodov o 2 políčka späť (len raz). Ak to urobí, môže si jednu kocku otočiť na ľubovoľnú stranu.	 Počas vyhodnocovanie šerpov si musí hráč odpočítať 1 šerpu zo svojho hodu.

Špeciálny prípad: V prípade, že sa hráč hýbe so svojim ukazovateľom víťazných bodov a pri pohybe by sa mal pohnúť alebo zastať na políčku s Yetim, Yeti ustúpi tak, aby bol políčko za hráčom.

CREDITS

Designer: Benjamin Schwer
Illustrations: Dennis Lohausen
3D shot: Andreas Resch
Layout: Hans-Georg Schneider
Realization: Ralph Bruhn
Translation: Grzegorz Kobiela

© 2016 Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
Germany.
All rights reserved. www.pegasus.de

Reprinting and publishing of game rules,
game components, or illustrations
without license holder's permission is
prohibited.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele