

 15 min.

 7+

 2 hráči

JURSKÁ VĚČA

PRAVIDLA HRY



Jurská věča je hra pro dva hráče zcela nezávislá na hře Jurská sváča. Pokud však máte obě hry, můžete je zkombinovat do jedné týmové hry pro až 4 hráče dle pravidel na samostatném listu.

Autor hry Bruno Cathala
Ilustrace Camille Chaussyová

ÚVOD

Mladí triceratopsové (nebo zkráceně topsíci) ze všeho nejraději okusují lístky na pastvinách, kde bydlí. Dokonce rádi pořádají soutěže, který tým topsíků dokáže lístečků sníst víc.

Pokud se ovšem do hry nevloží nebezpečný velociraptor, schopný všechny nebohé topsíky úplně zaplašit!

OBSAH HRY

- 4 desky pastvin (každá na 3×3 políčka),
- 10 figurek topsíků (5 modrých, 5 oranžových),
- 1 figurka velociraptora,
- 28 žetonů trávy,
- tato pravidla (CZ + SK),
- příloha pro týmovou hru (CZ + SK).

PŘÍPRAVA HRY

- 1 Složte herní plán ze čtyř desek pastvin, jakoli vám vyhovuje – za podmínky, že na každé desce alespoň jedno políčko sousedí s políčkem na jiné desce (pro první partii doporučujeme složit čtverec, další možnosti si vyzkoušíte později).

- 2 Každý hráč si vezme 5 topsíků ve své barvě. Na každé vajíčko ve své barvě na herním plánu postavte jednoho topsíka. Zbylého páteho si nechte prozatím stranou ve své zásobě.
- 3 Velociraptora (dále **raptora**) nechte rovněž stranou, přijde do hry později.
- 4 Zamíchejte 28 žetonů trávy lícem dolů. Poté na každé z 28 volných políček na herním plánu položte jeden lícem dolů, aniž byste se na něj dívali. Jste připraveni zahájit hru!



2

Příklad
přípravy hry



2



3

PRŮBĚH HRY

V těchto pravidlech popisujeme samostatnou hru *Jurská věča* pro dva hráče. Variantu pro více hráčů a zkombinování her *Jurská sváča* i *věča* najdete na přiloženém listu.

Modrý hráč začíná a během prvního tahu provede POUZE JEDNU akci. Následně se až do konce hry oba hráči střídají na tahu a v každém tahu provedou DVĚ akce.

S výjimkou přesunu trknuté figurky (viz dále) **nesmíte pohybovat s topsíky soupeře!**



DOSTUPNÉ AKCE

POKLIDNĚ SE PÁST S JEDNÍM SVÝM TOPSÍKEM

Triceratopsové jsou BÝLOŽRAVCI. Jejich hlavní aktivitou je požíráni trávy. Vaš topsík se musí pohnout co nejdále v přímé linii políček, dokud ho nezastaví:

- 1 jiný topsík (vlastní či soupeřův), nebo
- 2 raptor, nebo
- 3 okraj herního plánu, nebo
- 4 žetony trávy. Topsík tuto trávu sežere. Vezměte si žeton trávy z políčka, postavte na políčko topsíka, podívejte se na lícovou stranu žetonu a ukažte ji soupeři. Případný efekt žetonu proveďte ihned (viz poslední strana). Žeton poté uložte do své sbírky shromážděných žetonů (opět lícem dolů).

Poznámka: Žetony skrýše si pokládejte do sbírky lícem vzhůru. Pod nimi mohou ležet jiné žetony.

Tuto akci můžete ve svém tahu provést vícekrát (tedy dvakrát, nebo ještě vícekrát díky super ňamce), a to stejným topsíkem, nebo různými.

TRKNOUT JEDNÍM SVÝM TOPSÍKEM

Triceratopsové se dokážou i rozzlobit a pak se ten, kdo je provokoval, může snadno ocitnout na špatné straně jejich působivých rohů.

Trknutí probíhá takto:

- A Topsík se pohne co nejdále v přímé linii políček, dokud ho nezastaví jiný dinosaur (jakéhokoli typu či hráče). Může to být hned na vedlejším políčku.
- B Trkající topsík nahradí trknutou figurku. Tu přešuněte na libovolné volné políčko na herním plánu, dle volby hráče za trkajícího topsíka. Pokud byl trknutý spící topsík, spí i po přesunu (velmi tvrdě).

I tuto akci můžete ve svém tahu provést vícekrát, stejným topsíkem nebo různými.

PROBUDIT SVÉHO SPÍČÍHO TOPSÍKA

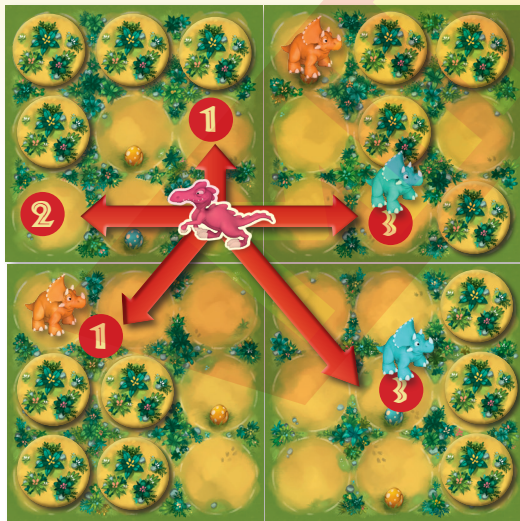
Za cenu 1 akce můžete postavit jednu svoji ležící figurku topsíka zpět na nohy (viz efekt žetonu **hutná tráva**). *Tuto akci můžete ve svém tahu provést vícekrát, pokud máte na začátku tahu více spících topsíků.*

POHNOUIT RAPTOREM

Velociraptor vstupuje do hry efektem žetonu **překvápko** a je MASOŽRAVEC. Malí topsíci se raptora bojí. I raptor se musí pohnout co nejdále v přímé **NEBO DIAGONÁLNÍ** linii políček, dokud ho nezastaví:

- 1 žeton trávy (zastaví se před ním), nebo
- 2 okraj herního plánu, nebo
- 3 topsík. Nebezpečný velociraptor malého topsíka zaplaší: topsíka vraťte mimo herní plán do zásoby patřičného hráče a figurku raptora postavte na uvolněné políčko po topsíkovi.

Pozor! *Bez ohledu na to, kolik akcí v daném tahu máte, pohnout raptorem je možné pouze jednou za tah!*



KONEC HRY

Hra končí, jakmile je splněna **kterákoli** z následujících tří podmínek:

– Jeden z hráčů už nemá na herním plánu **žádného topsíka**;

*Tento hráč **prohrává**. Pokud hra končí tímto způsobem, k nasbíraným žetonům trávy se vůbec nepřihlíží.*

NEBO

– na herním plánu nezbývají **žádné žetony trávy**;

NEBO

– po **dva tahy obou hráčů po sobě** žádný hráč nezískal žeton trávy ani nezaplašil raptorem žádného topsíka.

*V těchto případech oba sečtete lístečky vyobrazené na pravé straně líce všech žetonů trávy, které jste nasbírali (lístečky představují body). Hráč, který dosáhl vyššího součtu, **vítězí!***

V případě shody vítězí hráč s menším počtem žetonů trávy. Pokud shoda trvá, hráči se o vítězství dělí!

Ojedinelé se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V tom případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, můžete se obrátit přímo na nás. Zavolejte na **272 656 610** nebo napište e-mail na **info@mindok.cz**, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.





EFEKTY ŽETONŮ TRÁVY



VYLÍHNUTÍ (3×)

Postavte jednoho topsíka ze své zásoby na libovolné volné políčko. Tento žeton přináší na konci hry **1 bod**.



SKRÝŠ (2×)

Skrýš vám uchrání až 3 nasbírané žetony trávy. Když najdete žeton skrýše, položte jej před sebe lícem vzhůru. Můžete pod něj umístit až 3 jiné nasbírané žetony, ihned nebo později, postupně nebo současně. Chráněný žeton však nelze ze skrýše nikdy vyjmout zpět (nahradit jiným, použít či ukrást). Žeton skrýše přináší na konci hry **1 bod**.



KVĚTINA (4×)

Květinu po nalezení předejte soupeři, náhodně si vylosujete jeden z jeho nasbíraných žetonů (vyjma skrýší a žetonů pod nimi) a vezměte si ho. Jeho efekt neprovádějte. Pokud váš soupeř žádný žeton nemá, květinu si nechte. Na konci hry přináší aktuálnímu majiteli **1 bod**.

na konci hry přináší aktuálnímu majiteli **1 bod**.



HUTNÁ TRÁVA (3×)

Po takové hostině si musí malý triceratops dát šlofíka. Položte jeho figurku na bok. V některém **příštím tahu** budete muset vynaložit 1 akci na to, aby se postavil na nohy. Tento žeton přináší na konci hry **3 body**.



PŘEKVÁPKO (1×)

Topsíka, který sežral tento žeton, umístěte mimo herní plán do své zásoby a na jeho místo postavte raptora. Tento žeton přináší na konci hry **3 body**.



SUPER ŇAMKA (3×)

Svoje nasbírané žetony *super ňamky* můžete v některém svém **příštím tahu** odhodit (tj. vyřadit ze hry) a za každý odhozený provést 1 akci navíc. Neodhozená ňamka přinese **1 bod**.



VĚČA (12×)

Ovoce krom pochutnání jiný efekt nemá. Na konci hry přináší každý tento žeton **2 body**.

POZOR!

Kdykoli otočíte žeton trávy, jehož **efekt nemůžete provést** (např. **vylíhnutí**, když máte na plánu už všech 5 topsíků, či **květinu**, aniž by soupeř měl nasbírané žetony), můžete se místo toho podívat na lícovou stranu libovolných dvou žetonů trávy na herním plánu a vrátit je na stejná místa.

MINDOK

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10



TIRÁŽ

Autor hry: Bruno Cathala
Ilustrace: Camille Chaussyová

Obal: Origames

Původní vydavatel:

The Flying Games, Paris

Český překlad: Michal Stárek, MINDOK

THE
FLYING
GAMES

