



Bernhard Weber, Richard Polle



Gerard Lepianka



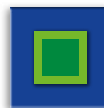
UnikaT

Logická hra pre 2–4 hráčov vo veku od 7 rokov.

Obsah balenia:
81 kariet, 4 zásteny, vrecúško, návod

Pre partie trvajúce niekoľko kôl budete ešte potrebovať tužku a papier.

Každá karta UNIKÁT obsahuje jedinečnú kombináciu štyroch znakov:



• **tvary:** hviezdička, koliesko, štvorec

• **farby pozadia:** biela, červená, tmavomodrá



• **farby:** modrá, zelená, žltá

• **veľkosť:** malá, stredná, veľká

GRANNA

Cieľ hry:

Hráči sa snažia vyložiť všetky svoje karty UNIKÁT; k sebe priliehajúce karty sa pritom môžu líšiť iba jedným znakom.

Hráč, ktorý ako prvý vyloží svoje karty, sa stáva víťazom.

Príprava hry:

- Každý z hráčov si vezme jednu zástenu.
- Karty UNIKÁT dáme do vrecúška a premiešame ich.
- Každý hráč si z vrecúška vytiahne 10 kariet a umiestni ich za svoju zástenu tak, aby ich ostatní hráči nevideli.
- Tri karty vytiahneme z vrecúška a položíme ich na stôl obrázkami hore, aby boli dobre vidieť („výstavka“).
- Nasledujúca karta vytiahnutá z vrecúška je štartovacou kartou a položíme ju doprostred stola.

Priebeh hry:

Hru zahajuje najstarší hráč. Ku štartovacej karte priloží inú kartu podľa dole uvedených pravidiel. Hra potom pokračuje v smere pohybu hodinových ručičiek. Každý hráč môže v rámci svojho ťahu urobiť jednu z dvoch akcií:

A. položiť kartu

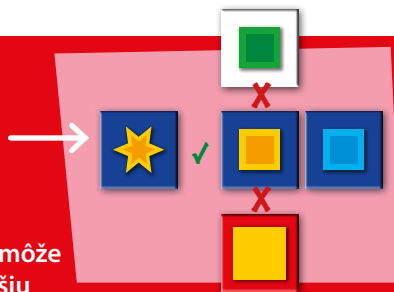
B. vymeniť kartu za inú

A. Položenie karty

Hráč môže klásť ľubovoľný počet svojich kariet tak dlho, pokiaľ bude schopný dodržiavať dve pravidlá vykladania kariet.

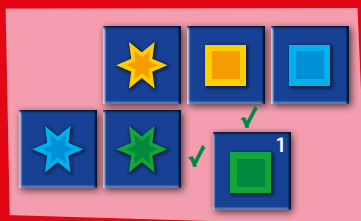
Pravidlá vykladania kariet

- Karty UNIKÁT sa môžu k sebe prikladať, pokiaľ sa líšia iba jedným znakom (ostatné tri znaky musia byť zhodné).
- Prvú kartu vykladanú v rámci jedného ťahu môže hráč priložiť ku ktorejkoľvek karte na stole, ďalšiu potom môže prikladať iba k tej, ktorú práve vyložil.



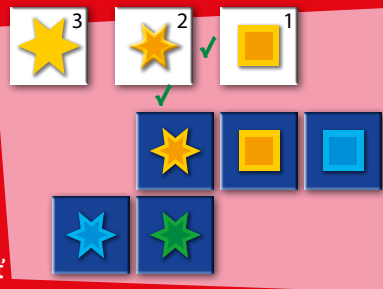
Dvojitý ťah

Pokiaľ hráč v rámci svojho ťahu vyloží kartu tak, aby susedila najmenej s dvoma inými kartami...



... potom môže po skončení svojej akcie urobiť ešte jednu ľubovoľnú akciu (položenie karty alebo výmena).

Tato druhá akcia ukončí jeho dvojitý ťah.



B. Výmena kariet

Pokiaľ hráč nechce alebo nemôže priložiť na stôl žiadnu kartu, položí jednu z o svojich kariet na **výstavku** a vezme si namiesto nej inú kartu, buď z **výstavky**, alebo z vrecúška.

Priberanie kariet

Ak má hráč po ukončení svojej akcie za zástenou menej ako 10 kariet, priberie si jednu kartu z **výstavky** alebo z vrecúška. Potom je zo svojim ťahom na rade ďalší hráč v smere pohybu hodinových ručičiek.

Pozor! Len čo sú z **výstavky** vzaté všetky karty, je nutné vytiahnuť z **vrecúška** ďalšie 3 karty a položiť ich na **výstavku**.

Koniec hry

Hra končí v okamihu, keď jeden z hráčov vyložil svoju poslednú kartu. Tento hráč sa stáva víťazom.

Viackolový variant hry

Hráči si pripravia papier a tužku a dohodnú sa, koľko kôl budú hrať. Každé kolo sa hrá ako samostatná hra a po jeho skončení dostanú hráči trestné body za každú kartu, ktorá im ostala za zástenou. Víťazom sa stáva ten, kto má po odohraní všetkých kôl najmenej trestných bodov.

Vážený zákazník, kompletizovaniu našich hier venujeme zvláštnu starostlivosť.

Ak napriek tomu vo vašom balení niektorá súčasť hry chýba (za čo sa veľmi ospravedľujeme), môžete reklamáciu vybaviť e-mailom na adrese **info@pygmalino.cz**.

V e-maile, prosím, uveďte svoje meno, priezvisko, presnú adresu vrátane PSČ a názov chýbajúceho prvku hry.

Ak od nás chcete dostávať newsletter s informáciami o našich novinkách, pošlite, prosím, e-mail s takouto požiadavkou a svojím menom a priezviskom na adresu **info@pygmalino.cz**.

www.facebook.com/granna.cz



GRANNA