

# PANTOLINO



..... 2



..... 7



..... 12





# PANTOLINO



## PRAVIDLA

Kostková hra plná barev pro 2 až 4 hráče od 4 let.

## HERNÍ MATERIÁL

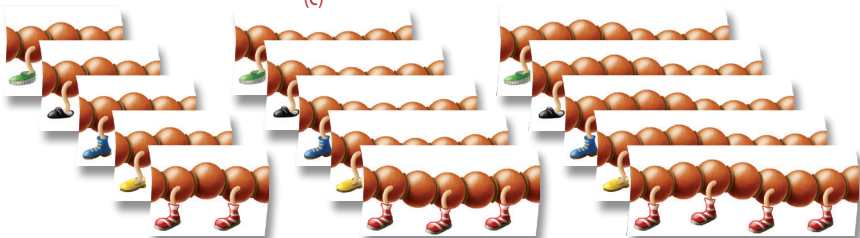
- 4 kostky s barevnými symboly (A)
- 4 destičky s hlavy (B)
- 15 destiček s botami (C)  
(3× žluté, 3× červené, 3× modré, 3× černé)



## ČÍL HRY

Pomocí šikvých hodů kostkami se snažíte získat pro svou stonožku co nejvíce bot ve stejné barvě. Hráč s nejdelší stonožkou vyhrává.

(C)



## PŘÍPRAVA HRY

Každý hráč si vybere jednu destičku s hlavou a položí ji před sebe na stůl. Roztřídíte destičky s botami podle barvy a délky a umístíte je doprostřed stolu tak, aby na ně všichni dosáhli. Doprostřed stolu položte i všechny čtyři kostky.

## PRŮBĚH HRY

Začíná hráč, který bude mít jako první narozeniny. Poté hra pokračuje po směru hodinových ručiček. Když přijdete na řadu, hodíte si všemi kostkami a ponecháte si libovolný počet výsledků. Poté můžete zbývajícimi kostkami hodit znovu. Celkově smíte kostky přehodit **až třikrát** a ponechat si libovolný počet hozených výsledků. Stejně tak můžete znovu přehodit kostky, které jste si dali stranou již dříve. Pokud jste spokojeni již s výsledkem prvního či druhého hodu, nemusíte už dále házet.

**Symbol hvězdy na kostce můžete použít jako žolík místo libovolné barvy.**



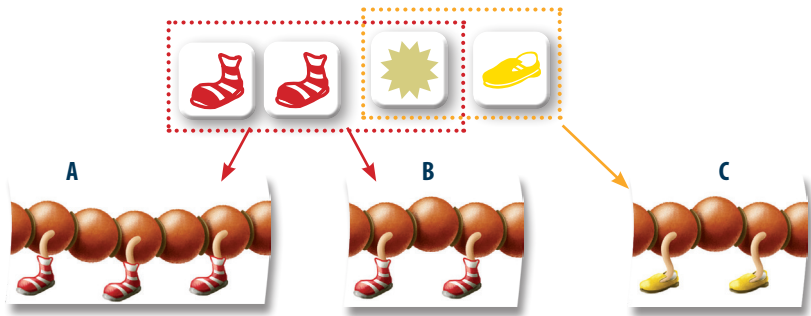
*Tip: Měli byste si vždy ponechat žolíky, protože zvyšují vaši šanci na získání požadovaných destiček s botami.*

Jakmile skončíte s házením, spočítejte kostky ukazující stejnou barvu, resp. žolíky. Poté si vezměte zprostřed stolu jednu z dostupných destiček s botami, na níž je zobrazeno stejně nebo méně bot ve zvolené barvě, a přiložte ji **na konec** své stonožky.

V každém tahu si smíte vzít pouze jednu destičku s botami. Pokud máte možnost získat více destiček, musíte si vybrat, **kteřou z nich** si vezmete.

**Příklad:** Petr si kostkami hodil třikrát. Padly mu dvě červené, jedna žlutá a jeden žolík. Nyní si může vybrat jednu destičku s botami. Má následující možnosti:

- Dvě červené a jeden žolík odpovídají třem červeným. Proto by si mohl vzít destičku, na níž jsou tři červené boty (A). Jestliže by už nebyla k dispozici, směl by si místo ní vzít destičku se dvěma červenými botami (B).
- Jedna žlutá a jeden žolík odpovídají dvěma žlutým. Mohl by si tedy vzít destičku se dvěma žlutými botami (C).



Jestliže nejsou k dispozici **žádné destičky odpovídající vámi zvolené barvě**, nezískáte bohužel nic. V takovém případě vezměte zprostřed stolu nejmenší destičku a položte ji lícem dolů stranou. Pokud máte na výběr z více takových destiček, dejte stranou pouze jednu. Tuto destičku už nemůže nikdo po zbytek hry získat. Poté přichází na tah další hráč.

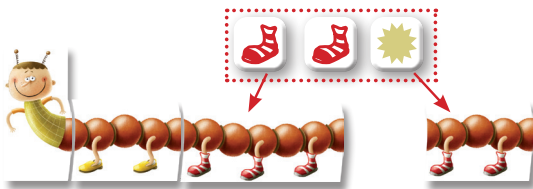
## KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy si někdo vezme poslední destičku s botami zprostředk stolu. Vítězem se stává hráč s nejdelší stonožkou. Jestliže má největší délku více stonožek, vyhrává hráč s větším počtem bot v jedné barvě.

## KRÁDEŽE BOT – VARIANTA PRO STARŠÍ HRÁČE

Pokud si nemůžete nebo nechcete vzít destičku s botami zprostředk stolu, můžete ukrást destičku s botami z **konce** stonožky jiného hráče. Krást můžete pouze tehdy, pokud boty na kradené destičce barevně odpovídají výsledkům vašich kostek. Poté umístíte ukradenou destičku na konec své stonožky.

*Příklad: Dan má dvě červené a jednoho žolíka. Může si vzít buď destičku se dvěma červenými botami zprostředk stolu, nebo destičku z konce Katčiny stonožky, na které jsou tři červené boty. Dan se rozhodne sebrat destičku se třemi červenými botami Katce, místo aby se spokojil s destičkou zprostředk stolu, na níž jsou červené boty pouze dvě.*



**I zde platí:** Pokud není možné vzít si na základě výsledného hodu žádnou destičku zprostředk stolu ani z konce stonožky jiného hráče, vezměte zprostředk stolu nejmenší destičku a položte ji lícem dolů stranou. Tuto destičku už nemůže nikdo po zbytek hry získat.

## SÓLOVÁ VARIANTA HRY

**Můžete hrát i sami a pokusit se vytvořit co nejdelší stonožku!**

Hru připravte obvyklým způsobem. Pravidla jsou rovněž stejná: ve svém tahu můžete kostky přehodit až třikrát, a jakmile s házením skončíte, vezměte si zprostřed stolu destičku s botami odpovídající vašemu hodů a přiložte ji ke konci své stonožky. Jestliže nejsou k dispozici žádné destičky odpovídající vámi zvolené barvě, vezměte zprostřed stolu nejmenší destičku a položte ji lícem dolů stranou. Pokud máte na výběr z více nejmenších destiček, dejte stranou pouze jednu; po zbytek hry ji už nemůžete získat.

Poté zahajte svůj další tah házením kostek.

## BODOVÁNÍ

Hra končí ve chvíli, kdy uprostřed stolu už nezbývají žádné destičky.

Nyní spočítejte, kolik destiček jste museli dát stranou:

- **Žádná destička:** *Fantastické!* Dokázali jste vytvořit nejdelší stonožku!
- **1 destička:** *Paráda!* Téměř se vám povedlo vytvořit nejdelší stonožku!
- **2 destičky:** *Vážně dobré!* Vaše stonožka je vážně dlouhá!
- **3 destičky:** *Dobré!* Vaše stonožka je dlouhá!
- **4 destičky:** *To není špatné!* Vaše stonožka není rozhodně krátká!
- **5 a více destiček:** *Nevzdávejte to!* Příště to určitě bude lepší.



Máte chybějící nebo poškozenou komponentu? Napište nám na [info@albi.cz](mailto:info@albi.cz), rádi Vám zdarma zašleme novou!  
Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!



© 2021, 2022 HUCH! | [www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)  
Autor: Klaus Kreowski | Ilustrace: Maciej Szymanowicz | Design: HUCH!  
Produktový manažer: Silvia Herzog  
Překlad: Václav Pražák





# PANTOLINO



## PRAVIDLÁ

Spoločenská hra plná farieb pre 2 až 4 hráčov od 4 rokov.

## OBSAH HRY

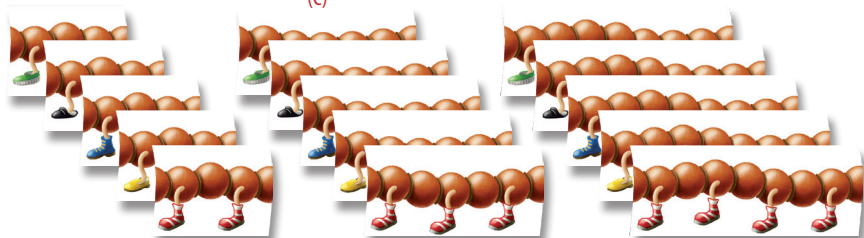
- 4 kocky s farebnými symbolmi (A)
- 4 doštičky s hlavami (B)
- 15 doštičiek s topánkami (C)  
(3× žlté, 3× červené, 3× modré, 3× čierne)

## CIEĽ HRY

Pomocou šikvých hodov kockami sa snažíte získať pre svoju stonožku čo najviac topánok v rovnakej farbe. Hráč s najdlhšou stonožkou vyhráva.



(C)



## PRÍPRAVA HRY

Každý hráč si vyberie jednu doštičku s hlavou a položí ju pred seba na stôl. Roztriedte doštičky s topánkami podľa farby a dĺžky a umiestnite ich doprostred stola tak, aby na ne všetci dosiahli. Doprostred stola položte aj všetky štyri kocky.

## PRIEBEH HRY

Začína hráč, ktorý bude mať ako prvý narodeniny. Potom hra pokračuje v smere hodinových ručičiek. Keď prídete na rad, hodíte si všetkými kockami a necháte si ľubovoľný počet výsledkov. Potom môžete zvyšnými kockami hodiť znova. Celkovo **môžete kocky hodiť až trikrát** a nechať si ľubovoľný počet hodených výsledkov. Rovnako tak môžete znova hodiť kockami, ktoré ste si dali bokom už skôr. Pokiaľ ste spokojní s výsledkom prvého či druhého hodu, nemusíte už ďalej hádzať.

**Symbol hviezdy na kocke môžete použiť ako žolík namiesto ľubovolnej farby.**



*Tip: Žolíky si vždy nechajte, pretože zvyšujú vašu šancu na získanie požadovaných doštičiek s topánkami.*

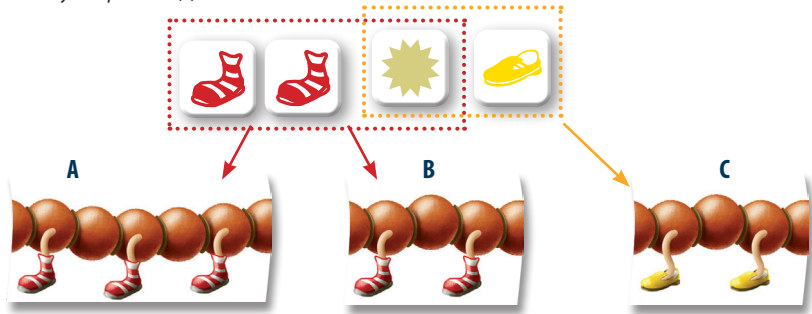
Akonáhle skončíte s hádzaním, spočítajte kocky ukazujúce rovnakú farbu, resp. žolíky. Potom si vezmite sprostred stola jednu z dostupných doštičiek s topánkami, na ktorej je zobrazené rovnako alebo menej topánok vo zvolenej farbe, ktorú ste hodili kockami a priložte ju **na koniec** svojej stonožky.

V každom ťahu si môžete vziať iba jednu doštičku s topánkami. Pokiaľ máte možnosť získať viac doštičiek, **musíte si vybrať, ktorú z nich** si vezmete.



**Príklad:** Peter hodil kockami trikrát. Padli mu dve červené, jedna žltá a jeden žolík. Teraz si môže vybrať jednu doštičku s topánkami. Má nasledujúce možnosti:

- Dve červené a jeden žolík zodpovedajú trom červeným stenám kocky. Preto by si mohol vziať doštičku, na ktorej sú tri červené topánky (A). Ak by už nebola k dispozícii, môže si namiesto nej vziať doštičku s dvoma červenými topánkami (B).
- Jedna žltá a jeden žolík zodpovedajú dvom žltým stenám kocky. Mohol by si teda vziať doštičku s dvoma žltými topánkami (C).



Ak nie sú k dispozícii žiadne **doštičky zodpovedajúce vami hodenej farbe**, nezískate bohužiaľ nič. V takom prípade vezmite sprostred stola najmenšiu doštičku a položte ju mimo hry, lícom dole. Ak máte na výber z viacerých takýchto doštičiek, dajte bokom iba jednu. Túto doštičku už nemôže nikto po zvyšok hry získať. Potom prichádza na rad ďalší hráč.

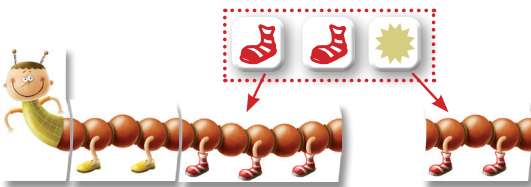
## KONIEC HRY

Hra končí vo chvíli, keď si niekto vezme poslednú doštičku s topánkami sprostred stola. Víťazom sa stáva hráč s najdlhšou stonožkou. Ak má najväčšiu dĺžku viac stonožiek, vyhráva hráč s väčším počtom topánok v jednej farbe.

## KRÁDEŽE TOPÁNK – VARIANT PRE STARŠÍCH HRÁČOV

Ak si nemôžete alebo nechcete vziať doštičku s topánkami sprostred stola, môžete ukradnúť doštičku s topánkami **z konca stonožky iného hráča**. Kradnúť môžete iba vtedy, ak topánky na ukradnutej doštičke farebne zodpovedajú výsledkom hodu vašich kociek. Potom umiestnite ukradnutú doštičku na koniec svojej stonožky.

*Príklad: Daniel hodil kockami dve červené a jedného žolíka. Môže si vziať buď doštičku s dvoma červenými topánkami sprostred stola, alebo doštičku z konca Katkinej stonožky, na ktorej sú tri červené topánky. Daniel sa rozhodne zobrať doštičku s tromi červenými topánkami Katke namiesto toho, aby sa uspokojil s doštičkou sprostred stola, na ktorej sú červené topánky iba dve.*



**Aj tu platí:** Pokiaľ nie je možné vziať si na základe výsledného hodu žiadnu doštičku sprostred stola ani z konca stonožky iného hráča, vezmite sprostred stola najmenšiu doštičku a položte ju mimo hry, lícom dole. Túto doštičku už nemôže nikto po zvyšok hry získať.

## SÓLOVÝ VARIANT HRY

**Môžete hrať aj sami a pokúsiť sa vytvoriť čo najdlhšiu stonožku!**

Hru pripravte obvyklým spôsobom. Pravidlá sú tiež rovnaké: vo svojom ťahu môžete kocky hodiť až trikrát a akonáhle s hádzaním skončíte, vezmite si sprostred stola doštičku s topánkami zodpovedajúcimi vašmu hodu a priložte ju ku koncu svojej stonožky. Ak nie sú k dispozícii žiadne doštičky zodpovedajúce vami zvolenej farbe, vezmite sprostred stola najmenšiu doštičku a položte ju mimo hry, lícom dole. Pokiaľ máte na výber z viacerých najmenších doštičiek, dajte bokom iba jednu; po zvyšok hry ju už nemôžete získať. Potom začnite svoj ďalší ťah hádzaním kociek.

## BODOVANIE

Hra končí vo chvíli, keď uprostred stola už nezostávajú žiadne doštičky.  
Teraz spočítajte, koľko doštičiek ste museli dať bokom:

- **Žiadna doštička:** *Fantastické!* Dokázali ste vytvoriť najdlhšiu stonožku!
- **1 doštička:** *Paráda!* Takmer sa vám podarilo vytvoriť najdlhšiu stonožku!
- **2 doštičky:** *Naozaj dobré!* Vaša stonožka je vážne dlhá!
- **3 doštičky:** *Dobré!* Vaša stonožka je dlhá!
- **4 doštičky:** *To nie je zlé!* Vaša stonožka nie je rozhodne krátka!
- **5 a viac doštičiek:** *Nevzdávajte to!* Nabudúce to určite bude lepšie.



Máte chýbajúci alebo poškodený komponent? Napíšte nám na [info@albi.sk](mailto:info@albi.sk), radi Vám zadarmo pošleme nový!  
Hľadáte inšpiráciu? Chcete sa porozprávať (nielen) o našich hrách s ďalšími nadšenými hráčmi? Pripojte sa do skupiny "Hry nás bavi!"



© 2021, 2022 HUCH! | [www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)  
Autor: Klaus Kreowski | Ilustrácie: Maciej Szymanowicz | Design: HUCH!  
Produktový manažér: Silvia Herzog  
Preklad: Václav Pražák





# ПАНТОЛІНО



## ПРАВИЛА

Якрава гра з кубиками для 2-4 гравців віком від 4 років.

## ВМІСТ

- 4 кольорові кубики (А)
  - 4 плитки голови (Б)
  - 15 плиток черевичків (В)
- (3 жовті, 3 червоні, 3 зелені, 3 сині, 3 чорні)

## МЕТА ГРИ

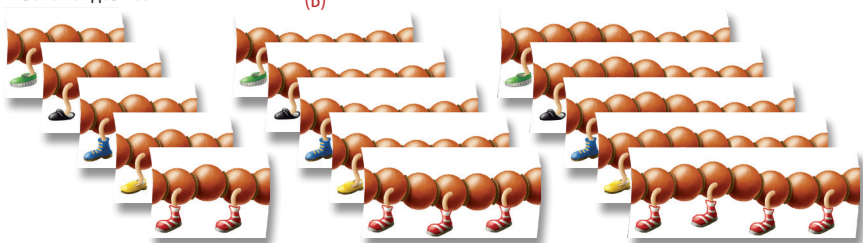
Кидати кубики та намагатися здобути якомога більше черевичків однакового кольору для своєї багатоніжки — виграє гравець, у якого вона найдовша.

(В)

(А)



(Б)



## ПІДГОТОВКА

Кожен гравець має вибрати плитку голови та покласти її перед собою на столі. Плитки черевичків потрібно розкласти відповідно до кольору та довжини. Вони мають бути посередині стола, щоб усі гравці могли дістати їх. Туди ж слід покласти і чотири кубики.

## ЯК ГРАТИ

Першим піде той гравець, чий наступний день народження настане найшвидше. Далі ходіть за годинниковою стрілкою. Під час свого ходу потрібно кинути всі кубики, а тоді вибрати собі будь-які з них. Решту можна кинути знову. Загалом, кубики можна кидати **до трьох разів**. Будь-які кубики можна відкласти після кидання, також можна повторно кинути раніше відібрані. Якщо влаштує те, що випало, то не обов'язково кидати трічі — можна зупинитися після першого або другого кидка.

**Сторону кубика, на якій намальовано зірку, можна застосувати як джокера, щоби замінити будь-який інший колір.**



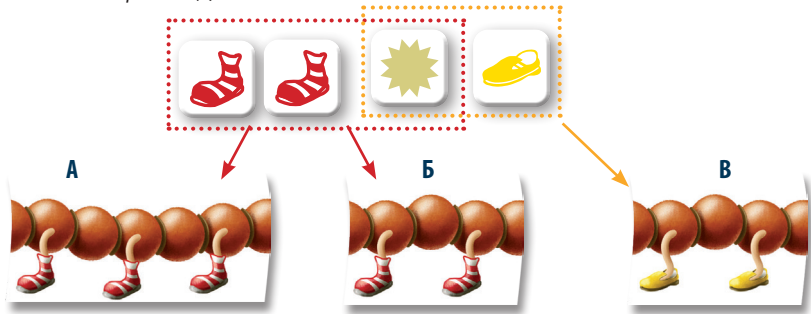
*Підказка: джокерів завжди слід брати, адже вони підвищують шанси добути плитку бажаного кольору.*

Коли гравець закінчив кидати кубики, слід підрахувати ті, на яких випали однакові кольори та джокери. Тоді потрібно взяти з середини стола плитку, на якій стільки ж або менше черевичків того кольору, який випав на кубиках, і примостити її **в кінці** своєї багатоніжки.

За один раунд можна брати тільки одну плитку; якщо ж доступно кілька, потрібно вибрати **одну** з них.

**Приклад:** Василь кидає кубики тричі. У нього 2 червоні, 1 жовтий і 1 джокер. Тепер він має вибрати одну плитку черевичків. Перед Василем два варіанти:

- 2 червоні плюс 1 джокер дорівнює 3 червоні. Отже, Василь може взяти плитку, на якій зображено 3 червоні черевички (А). Якщо таких не залишилося, він може натомість взяти плитку, де зображено 2 червоні черевички (Б).
- 1 жовтий плюс 1 джокер — це еквівалент 2 жовтих. Василь може взяти плитку, де зображено 2 жовті черевички (В).



Якщо **не залишилося жодної плитки відповідного кольору** після остаточного відбору кубиків, то, на жаль, гравцеві не дістається нічого. В цьому разі слід взяти найменшу плитку з середини столу, відкласти вбік і перевернути лицевою стороною донизу. Якщо найменших плиток декілька, можна брати тільки одну. Надалі нікому не можна брати цю плитку. Після цього наступний гравець кидає кубики.

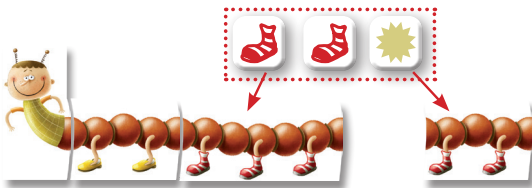
## КІНЕЦЬ ГРИ

Гра має закінчитися, коли з середини столу забрали останню плитку черевичків. Переможцем стає гравець із найдовшою багатоніжкою. Якщо в лідерах кілька багатоніжок однакової довжини, перемагає гравець, чия багатоніжка має найбільше черевичків однакового кольору.

## ВИКРАДЕННЯ ЧЕРЕВИЧКІВ — ВАРІАНТ ГРИ ДЛЯ СТАРШИХ ГРАВЦІВ

Якщо гравець не може чи не хоче брати плитку з середини столу, він може вкрасти її з кінця багатоніжки іншого гравця. Але робити це можна тільки, якщо її колір збігається з кольором на кубиках. Тоді слід примостити вкрадену плитку в кінці своєї багатоніжки.

*Приклад:* у Василя на кубиках 2 червоні й 1 джокер. Він може або взяти плитку з 2 червоними черевичками з середини столу, або вкрасти плитку, на якій 3 червоні черевички, з кінця багатоніжки Анни. Василь вирішує вкрасти плитку Анни, де 3 червоні черевички, а не брати з середини столу, де на плитці тільки 2.



**Правило діє так само:** якщо неможливо взяти плитку з середини столу (чи вкрасти з кінця чужої багатоніжки), яка б відповідала тому, що на кубиках, слід взяти найменшу плитку з середини столу та відкласти її вбік, лицевою стороною донизу. Надалі нікому не можна брати цю плитку.

## ВАРІАНТ ДЛЯ ОДНОГО ГРАВЦЯ

В цю гру також можна грати самому та спробувати скласти найдовшу можливу багатоніжку!

Підготовка до гри така сама, як зазвичай. І правила ті ж самі: кидати кубики можна до трьох разів. Коли гравець закінчив кидати кубики, то має взяти з середини столу плитку черевичків, яка відповідає тому, що на кубиках, і додати до своєї багатоніжки. Якщо відповідної плитки нема, слід взяти найменшу плитку з середини столу, відкласти вбік і перевернути лицевою стороною донизу. Якщо найменших плиток декілька, можна брати тільки одну. Надалі брати цю плитку не можна.

Тоді починається наступний хід, і слід знову кидати кубики до трьох разів.

## ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Гра закінчується тоді, коли на середині столу не залишиться плиток черевичків.

Тоді слід підрахувати, скільки плиток було відкладено вбік:

- **0 плиток.** *Фантастично!* Вийшла найдовша можлива багатоніжка!
- **1 плитка.** *Чудово!* Майже вийшла найдовша багатоніжка!
- **2 плитки.** *Дуже добре!* Багатоніжка вийшла дуже довга!
- **3 плитки.** *Добре!* Багатоніжка вийшла довга!
- **4 плитки.** *Непогано!* Багатоніжка вийшла немаленька!
- **5 і більше плиток.** *Продовжуй старатися!* Наступного разу вийде ще краще.



© 2021, 2022 HUCH! | [www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

Автор: Клаус Креовскі (Klaus Kreowski)

Ілюстратор: Мацей Шиманович (Maciej Szymanowicz) | Дизайн: HUCH!

Менеджер продукту: Сільвія Герцог (Silvia Herzog)

Український переклад: Тащенко Юлія та Бутков Сергій, для компанії The Geeky Pen

