



PRAVIDLA HRY



Nechce se vám studovat pravidla? Podívejte se na videonávod!

Připojte se k vyhlášeným kuchařům na jejich pouti za kulinařskými taji České republiky. Jakým pokrmem oslníte své soupeře? Připravít na start, závod, při kterém se vám budou sbíhat sliny, právě začíná!

ZÁKLADNÍ PRINCIP

V deskové hře *Souboj na talíři* se stanete věhlasnými kuchaři, snažícími se předčit své soupeře v ukázkách svého kulinařského umu. V praxi to znamená, že se budete snažit vyhrávat vědomostní souboje se svými protihráči tak, abyste jako odměnu mohli získat suroviny potřebné k uvaření vámi vylosovaného chutného pokrmu – a to rychleji, než vaši protihráči!

OBSAH HRY



48 žetonů surovin



12 žetonů „Ztráta“



12 žetonů „Výzva“



150 karet s otázkami



herní plán



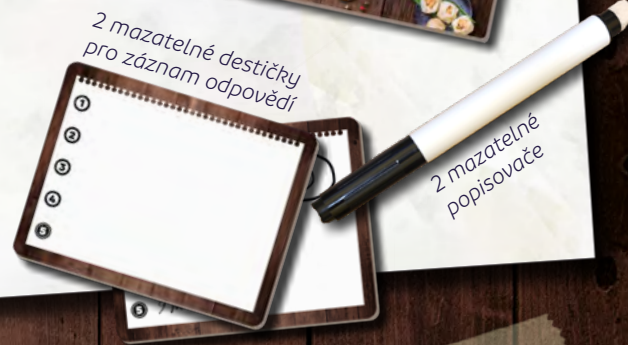
1 figurka auta se stojánkem



20 karet receptů






4 látkové sáčky



2 mazatelné destičky pro záznam odpovědí

2 mazatelné popisovače

PŘÍPRAVA HRY

Do středu herní oblasti rozložte herní plán. Na *výchozí políčko* označené zeleným kroužkem  umístěte kartonovou figurku auta ve stojánku. Zamíchejte karty receptů a každému hráči rozdejte náhodně jednu kartu. Zbylé karty receptů vraťte do krabice, nebudete je v této partii již potřebovat. Každý hráč si vezme 2 žetony „Ztráta“  a 2 žetony „Výzva“  a ponechá je před sebou. Rozdělte žetony surovin do čtyř skupin podle barvy jejich rubové strany a vložte je do látkových sáčků příslušných barev. Poblíž herního plánu připravte stranou s odpověďmi balíček karet s otázkami, oba popisovače a obě mazatelné destičky. Ponechte místo na odhazovací balíček s otázkami.

Nyní jste připraveni začít hru. Začínajícím hráčem je ten, kdo naposledy něco uvařil (čaj se nepočítá).



Výchozí políčko start

Žetony surovin:

MASO

vepřové, hovězí, kuřecí, ryba



ZELENINA

paprika, mrkev, rajče, špenát



ŽIVOČIŠNÉ
PRODUKTY

sýr, smetana/mléko, vejce, máslo



PŘÍLOHY

brambory, rýže, těstoviny, luštěniny



Martina

Jirka

Kuba

Příprava hry



CÍL HRY

Cílem hry je nasbírat všechny suroviny vyobrazené na vaší kartě receptu. Hráč, který jako první všechny své suroviny nasbírá, recept uvaří a stává se tedy vítězem.

PRŮBĚH HRY

Hra Souboj na talíři se dělí na tahy hráčů. Hráči se v tazích střídají od začínajícího hráče ve směru hodinových ručiček, a to až do chvíle, kdy hra skončí (viz Konec hry a závěrečné bodování). Ve svém tahu můžete (ale nemusíte) pohnout figurkou auta o jedno či dvě pole na herním plánu (musí se přitom pohybovat pouze mezi lokacemi propojenými cestami). Následně musíte vyzvat jednoho z protihráčů na souboj.

SOUBOJ

Okamžitě, jakmile vyzvete nějakého protihráče na souboj, vezmete si od něj jeden žeton „Výzva“  a položíte jej do své zásoby. Pokud daný hráč před sebou žádný žeton „Výzva“  nemá, nemůžete ho na Souboj vyzvat a musíte si vybrat jiného hráče.

- 1 Vy i váš zvolený protihráč si nyní každý vezmete popisovač a mazatelnou destičku. Libovolný další hráč táhne zespodu balíček s otázkami kartu a postupně vám, jednu po druhé, přečte otázky. Každá karta obsahuje čtveřici otázek s možnostmi a), b), c) a jednu rozstřelovou, tipovací otázku, na kterou se odpovídá vždy číslem.
- 2 Vy i váš zvolený protihráč si nejprve na mazatelnou destičku zapíšete všechny své odpovědi (i pokud nevíte, musíte si tipnout) a teprve poté hráč, který četl otázky, otočí kartu a nahlas přečte odpovědi.
- 3 Zaškrtněte, kolik odpovědí jste měli správně. Souboj vyhrává ten z hráčů, který odpověděl správně na více otázek s možnostmi. V případě rovnosti pak vyhrává ten hráč, jehož odpověď na tipovací otázku byla blíže správné odpovědi. Pokud rovnost přetrvává, došlo k remíze a odměnu získávají oba hráči (viz dále).



ODMĚNA ZA SOUBOJ

Vítěz souboje má právo na odměnu. Má přitom dvě možnosti:

- 1 Táhnout odměnu ze sáčku
- 2 Ukrást odměnu svému protivníkovi

Pokud táhnete odměnu ze sáčku, musíte si vybrat jeden ze sáčků, jehož barva odpovídá symbolům lokace, na které se právě nachází figurka auta. Následně máte 10 vteřin (protihráči vám je odpočítají) na to, abyste v sáčku po hmatu našli jednu ze surovin, kterou hledáte. Jakmile nějakou surovinu vytáhnete ze sáčku, musíte si ji ponechat, a to i v případě, že se nehodí do vašeho receptu – položte ji na kartu receptu (tato surovina navíc se vám může hodit v případě krádeže od jiného hráče). Pokud během desetivteřinového limitu žádnou surovinu nevytáhnete, žádnou nezískáváte.

Pokud se rozhodnete ukrást odměnu svému protivníkovi (protivníkem se myslí hráč, kterého jste právě porazili v souboji), vezmete mu nejprve žeton „Ztráta“ a položíte jej do své herní oblasti a poté si vyberete jeden ze žetonů surovin položených na jeho kartě receptu a přesunete jej na svoji kartu receptu. Pokud protivník žádný žeton „Ztráta“ nemá, nemůžete od něj krást a jedinou možností zůstává táhnout surovinu ze sáčku.

V nepravděpodobném případě remízy od sebe se svým protivníkem krást nesmíte, oba však máte nárok na tažení suroviny ze sáčku.

Jakmile je souboj vyhodnocen a jeden (vzácně oba) z vás získal surovinu, odhodte použitou kartu otázek na odhazovací balíček, vraťte fixy a mazatelné destičky do středu stolu a na tahu je další hráč ve směru hodinových ručiček.

KONEC HRY A URČENÍ VÍTĚZE

Hra končí okamžitě, jakmile některý z hráčů nasbírá všechny žetony surovin vyobrazené na jeho kartě receptu (všechny zobrazené suroviny se ve stejnou chvíli musí nacházet na jeho kartě receptu). Tento hráč se stává vítězem.

AUTOŘI

Herní princip: David Rozsival

Produkce: Michaela Streitová, Barbora Joštová, David Rozsival

Grafika a DTP: Martina Lásková, Anežka Bělohoubková



Symboly lokací



Příklad tahu



Vítězný recept



Máte ztracenou či poškozenou součást hry?
Napište nám na info@albi.cz a my vám zašleme náhradní!

Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat
s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví!“