

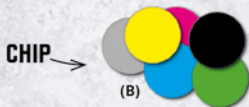


PRAVIDLÁ

Hex Up! je originálna česká hra. Obsahuje 6 rôznych zábavných hier, ktoré vám prinesú 6 herných zážitkov.

HRA OBSAHUJE:

- 46 hracích kariet (A)
- 12 farebných žetónov (B)
- 60 bodovacích žetónov (C)
- 1 stojanček na karty (D)



CHIP

(B)



(C)

COIN

BASE

(A)

HEX

HEX UP

(D)

VYSVETLENIE NÁZVOV HERNÝCH KOMPONENTOV A POJMOV POUŽÍVANÝCH V PRAVIDLÁCH:

- HEX: hracia karta so štyrmi otvormi a dvomi farbami (45 ks každá iná)
- BASE: základná karta so šiestimi farbami bez otvorov – má rozdielnu rubovú stranu ako HEX (1 ks)
- COIN: bodovací žetón, 1 COIN zodpovedá 1 bodu (60 ks)
- CHIP: jednofarebný žetón (12 ks v šiestich farbách)
- HEX UP: Dva HEXy položené na seba zarovnané do šesťuholníkového tvaru, tak aby boli vidieť minimálne 3 farby. Farby na HEX UPe sa môžu opakovať.



PACK

Jeden balíček, šesť farieb. Situácia sa mení každou sekundou!

HERNÉ KOMPONENTY:

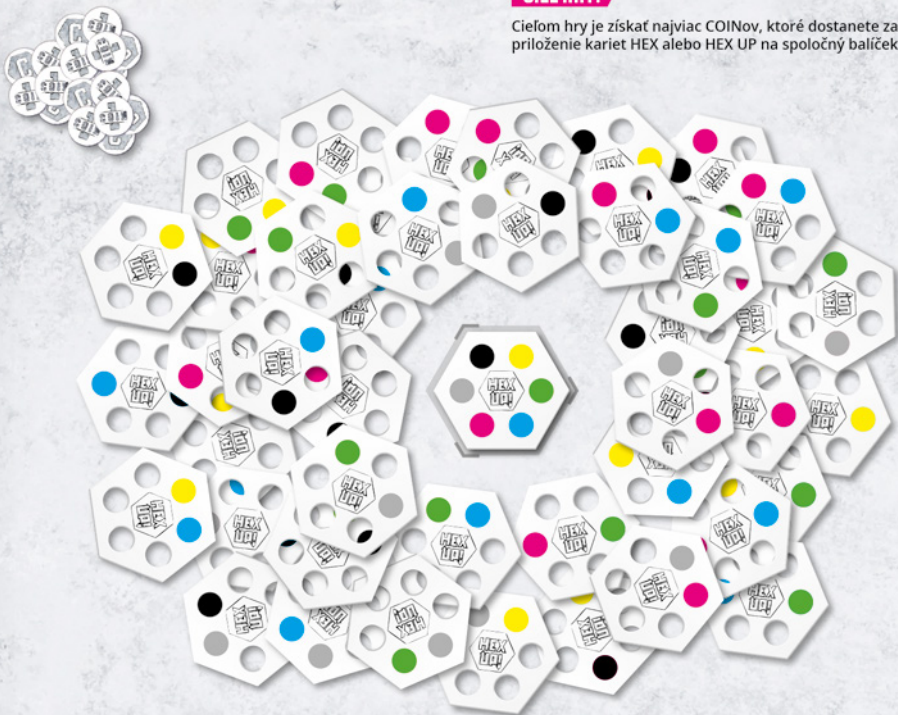
- 45 hracích kariet so štyrmi otvormi a dvomi farbami = HEX
- 1 základná karta so šiestimi farbami = BASE
- bodovacie žetóny = COIN
- stojanček na karty

PRÍPRAVA HRV:

- Stojanček položte do stredu stola a doňho umiestnite kartu BASE farbami nahor.
- Rôzne po stole rozprestrete HEXy, lícom nahor tak, aby na ne všetci hráči dobre dosiahli. HEXy sa môžu čiastočne prekryvať, aby sa vošli na stôl. Vedľa, všetkým hráčom na dosah, pripravte COINy.

CIEĽ HRV:

Cieľom hry je získať najviac COINov, ktoré dostanete za správne položené karty HEX alebo HEX UP na spoločný balíček.



2

3

PRIEBEH HRV:

Zmyslom hry je priložiť do stojančku kartu HEX, alebo HEX UP tak, aby na balíčku bolo pri pohľade zhora (na hornom HEXe a zároveň cez otvory), stále viditeľných všetkých 6 rôznych farieb. Akonáhle hráč položí HEX alebo HEX UP, oznámi to hlasným „FARBA“ a vezme si ihneď pred seba (alebo v prípade chyby do banku odovzdá) zodpovedajúci počet COINov (viď bodovanie nižšie).

Najmladší hráč odštartuje hru. Hrajú všetci naraz, nezáleží na poradí. Hráči si berú HEXy zo stola, kombinujú ich na seba a vrstvia na spoločný balíček do stojančku.

Úlohou každého z hráčov je rýchlo nájsť vhodný HEX alebo vhodné v ruke skombinovať dva HEXy na seba (vytvoriť HEX UP) a položiť ich na balíček do stojančku farbami nahor. Hráči nečakajú jeden na druhého, hrá ten, kto je rýchlejší. Ťah po priložení nemožno opraviť.

V ruke môže mať hráč súčasne maximálne 3 HEXy. Nevhodný HEX môže odhodiť späť na stôl lícom nahor a potiahnuť si iný (do počtu 3 HEXov).

HEXy je nutné dávať do stojančku, tým sa zarovnávajú na seba. Nie je dovolené balíček v stojančku zakryvať a skúšať položiť „nanečisto“.

BODOVANIE:

Situácie, ktoré môžu nastať po priložení kariet na balíček:

1. Hráč, ktorý priloží 1 HEX na balíček tak, že bude vidno 6 rôznych farieb, získa 1 COIN.
2. Hráč, ktorý priloží HEX UP na balíček tak, že bude vidno 6 rôznych farieb, získa 3 COINy.
3. Hráč, ktorý priloží kartu/y tak, že na balíčku nie je vidno 6 rôznych farieb, vráti 1 COIN (pokiaľ nejaký vlastní).

Pokiaľ urobí hráč chybu (var. 3, na balíčku nie je vidno 6 farieb), nechá chybné priložené HEXy v stojančku. Z balíčka sa na stôl nevracia! Aj naďalej je úlohou hráčov položiť HEX alebo HEX UP tak, aby po zahratí bolo vidno všetkých 6 farieb.

PRÍKLAD:

Hráč priložil kartu so šedou a čiernou farbou tak, aby boli viditeľné všetky farby. Tento hráč priložil 1 HEX, preto získava 1 COIN.

KONIEC HRV A VYHODNOTENIE:

Pokiaľ na stole už nie sú žiadne HEXy, musia všetci hráči odložiť všetky HEXy z ruky späť na stôl. Hra končí, keď ostanú posledné tri HEXy, alebo už žiadny HEX, ani HEX UP nemožno priložiť tak, aby bolo zo zhora 6 viditeľných farieb. Vyhráva ten hráč, ktorý nazbiera najväčší počet COINov.

VARIÁCIE:

- **Kooperatívna verzia:** Hráči si merajú čas a skladajú HEXy čo najrýchlejšie. Nikto z tímu nesmie urobiť chybu. Akonáhle nastane chyba, hra končí neúspechom celého tímu. Dá sa hrať postupne v dvoch súperiacich tímoch, rýchlejší tím vyhráva.
- **Pohybová verzia:** Kartu BASE v stojančku a HEXy dajte vo väčšej miestnosti alebo vonku niekoľko metrov od seba. Pre výber a polozenie HEXu tak musia hráči behať od jedného miesta k druhému a rozhoduje nielen všímavosť a rýchlosť rúk, ale aj pamäť a rýchlosť nôh!





LAND

Tvor farebné pole. Vyťaž z každého ťahu maximum.

HERNÉ KOMPONENTY:

- 45 hracích kariet so štyrmi otvormi a dvomi farbami = HEX
- 1 základná karta so šiestimi farbami = BASE
- 12 farebných žetónov (2 x 6 farieb) = CHIP
- bodovacie žetóny = COIN

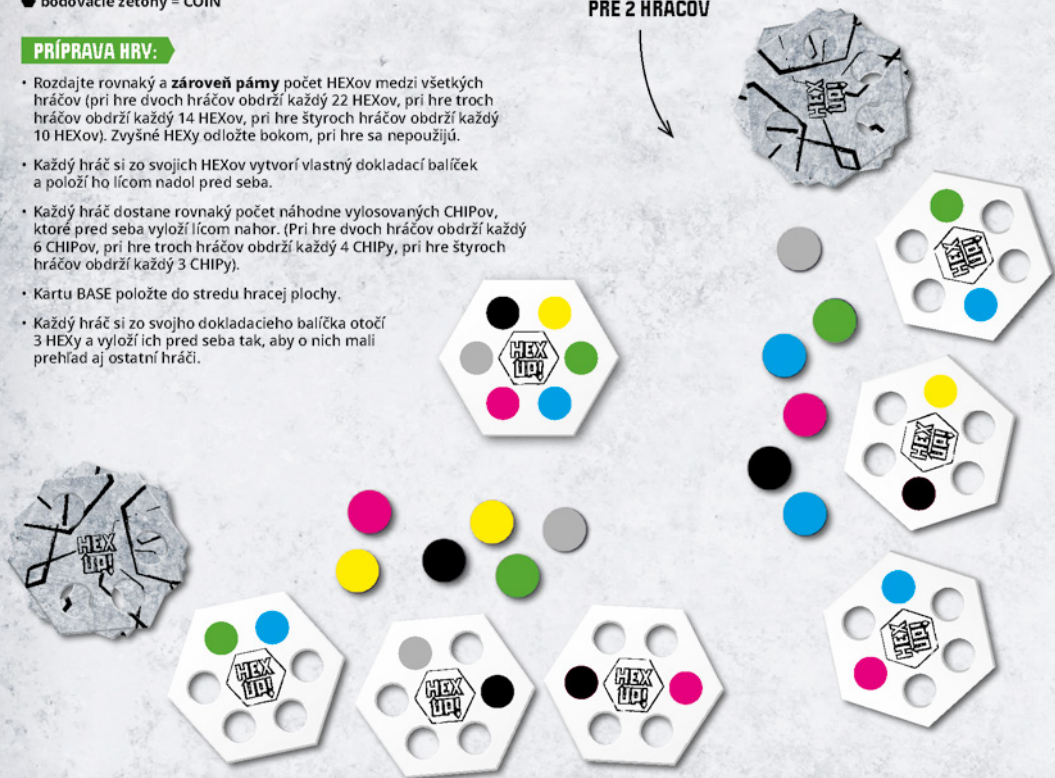
PRÍPRAVA HRV:

- Rozdajte rovnaký a **zároveň páry** počet HEXov medzi všetkých hráčov (pri hre dvoch hráčov obdrží každý 22 HEXov, pri hre troch hráčov obdrží každý 14 HEXov, pri hre štyroch hráčov obdrží každý 10 HEXov). Zvyšné HEXy odložte bokom, pri hre sa nepoužívajú.
- Každý hráč si zo svojich HEXov vytvorí vlastný dokladací balíček a položí ho lícom nadol pred seba.
- Každý hráč dostane rovnaký počet náhodne vylosovaných CHIPov, ktoré pred seba vyloží lícom nahor. (Pri hre dvoch hráčov obdrží každý 6 CHIPov, pri hre troch hráčov obdrží každý 4 CHIPy, pri hre štyroch hráčov obdrží každý 3 CHIPy).
- Kartu BASE položte do stredu hracej plochy.
- Každý hráč si zo svojho dokladacieho balíčka otočí 3 HEXy a vyloží ich pred seba tak, aby o nich mali prehľad aj ostatní hráči.

CIEL HRV:

Cieľom hry je získať čo najviac COINov, ktoré hráči získavajú za prikladanie rovnakých farebných polí k sebe.

PRÍPRAVENÁ HRA PRE 2 HRÁČOV



4

5

PRIEBEH HRV:

Najmladší hráč určí, kto začína. V takoch sa hráči pravidelne striedajú v smere hodinových ručičiek.

Hráč, ktorý je na ťahu, zo svojich troch HEXov vyberie a skombinuje dva na seba tak, aby vytvoril HEX UP.

HEX UP prikladá na stôl, podľa pravidiel pre ukladanie (viď ďalej).

Prvý HEX UP sa priloží ku karte BASE. V ďalších kolách je možné HEX UP priložiť kamkoľvek k rozrastajúcemu sa polu podľa pravidiel pre ukladanie (viď ďalej).

Svoj ťah môže hráč ihneď doplniť položením farebného CHIPu na otvor.

Ihneď po ťahu hráč spočíta body, ktoré mu tento ťah priniesol a vezme si odpovedajúci počet COINov.

Potom si hráč doloží HEXy zo svojho dokladacieho balíčka (do počtu troch) a hrá ďalší hráč.

PRAVIDLÁ PRE UKLADANIE A BODOVANIE:

- Hráči tvoria jedno spoločné hracie pole.
- HEX UPy sa k sebe prikladajú celými stranami šesťuholníkov (nemožno priložiť iba časťou strany alebo vrcholom).
- Novo priložený HEX UP musí na všetkých stranách, kde susedí s už skôr vyloženými rešpektovať susediace farby – medzi HEX UPmi sa musia tvoriť jednofarebné väzby. Je zakázané položiť oproti sebe nezodpovedajúce farby.
- Otvor v kartách HEX UP sa môže položiť oproti akejkolvek farbe či otvoru.
- V jednom ťahu môže hráč použiť ľubovoľný počet CHIPov zo svojej zásoby a zväčšiť tým počet väzieb. CHIP musí rešpektovať farby na okolitých kartách HEX UP. CHIP nemožno zahráť ako samostatný ťah. CHIP sa musí zahráť len na práve položený alebo na priamo susediaci HEX UP.
- COINy sa započítavajú ihneď po ťahu. Za každú novovytvorenú väzbu – farba oproti farbe – si hráč vezme jeden COIN. Otvor neprináša COINy ani s iným otvorom, ani s farbou.

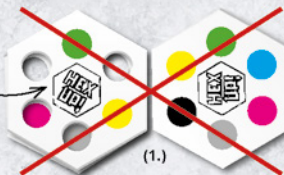
PRÍKLAD:

1. Na hornom obrázku je chybné priložený HEX UP. Žltá farba nie je priamo oproti žltej na druhej strane.
2. Na spodnom obrázku je správne priložený HEX UP a hráč za neho obdrží 4 COINy, 2 COINy za žlté farby, 1 COIN za modrú farbu a 1 COIN za zelenú farbu (hráč si pri zelenej farbe pomohol CHIPom).

KONIEC HRV A VYHODNOTENIE:

Koniec celej partie nastane, keď sa všetkým hráčom minie dokladací balíček aj vyložená zásoba HEXov. Počet CHIPov, ktorý hráčom ostane nie je rozhodujúci. Vyhráva ten, kto získal najviac COINov.

CHYBNÉ PRILÓŽENÝ HEX UP



(1.)

SPRÁVNE PRILÓŽENÝ HEX UP



(2.)

CHIP



SPEED

6

7

Spoznaj, ktorá farba chýba! Buď rýchlejší, ako ostatní!

HERNÉ KOMPONENTY:

- 45 hracích kariet so štyrmi otvormi a dvomi farbami = HEX
- 1 základná karta so šiestimi farbami = BASE
- 6 farebných žetónov (6 rôznych farieb) = CHIP
- bodovacie žetóny = COIN

PRÍPRAVA HRV:

- Rozdajte rovnaký počet HEXov medzi všetkých hráčov (pri hre dvoch hráčov dostane každý 22 HEXov, pri hre troch hráčov dostane každý 15 HEXov, pri hre štyroch hráčov dostane každý 11 HEXov). Zvyšné HEXy odložte bokom, v hre sa nepoužívajú.
- Každý hráč si zo svojich HEXov vytvorí vlastný dokladací balíček a položí ho lícom dolu pred seba.
- Do stredu stola položte kartu BASE lícom hore a okolo dajte 6 CHIPov v rôznych farbách lícom hore tak, aby na nich všetci hráči dobre dosiahli.
- Vedľa, všetkým na dosah, pripravte COINY - budú tvoriť bank.

CIEL HRV:

Cieľom hry je získať čo najväčší počet COINov, ktoré hráči obdržia, keď najrýchlejšie určia farby, ktoré sa aktuálne **nevyskytujú** na vyložených kartách hráčov. Rozhoduje dobrý postreh a rýchle ruky.



PRIEBEH HRV:

Pokiaľ hrajú hru traja a viac hráčov, všetci naraz otočia jeden HEX.

Pri hre dvoch hráčov si každý zo svojho balíčka vezme dva HEXy a vytvorí z nich HEX UP, **všetko stále lícom dole**, tak aby nikto, ani on sám, nevidel na farebnú kombináciu.

TIP: Na rubovej strane HEX UPu, nesmie byť vidieť viac ako 3 otvory, aby boli dodržané pravidlá pre tvorbu HEX UPu.

Na povel najmladšieho hráča všetci rýchlo otočia HEXy a vyložia ich na stôl lícom hore tak, aby boli vidieť farby. Otáčať a vykladať musia hráči tak, aby všetci mali dobrý prehľad o vyložených farbách.

Hráči si pozrú všetky vyložené HEXy na stole. Úlohou každého hráča je čo najrýchlejšie vyhodnotiť, ktoré zo šiestich farieb na vyložených kartách HEX chýbajú (v prípade dvoch hráčov nie je viditeľná na kartách HEX UP).

Hráč musí čo najrýchlejšie ukoristiť a premiestniť k sebe CHIPy všetkých farieb, ktoré na vyložených kartách HEX nie sú.

Pokiaľ je na vyložených kartách HEX prítomných všetkých šesť farieb, musí hráč čo najrýchlejšie položiť dľaň ruky na kartu BASE.

Pokiaľ si hráč uvedomí chybu, svoj ťah už nemôže opraviť, nemôže ani vracať CHIPy.

Potom si hráči započítajú COINY podľa bodovania (viď ďalej).

HEXy použité v tomto kole sa odložia bokom a už sa v partii nepoužívajú. CHIPy sa vrátia do stredu stola a hráči sa pripravujú na ďalšie kolo hry.

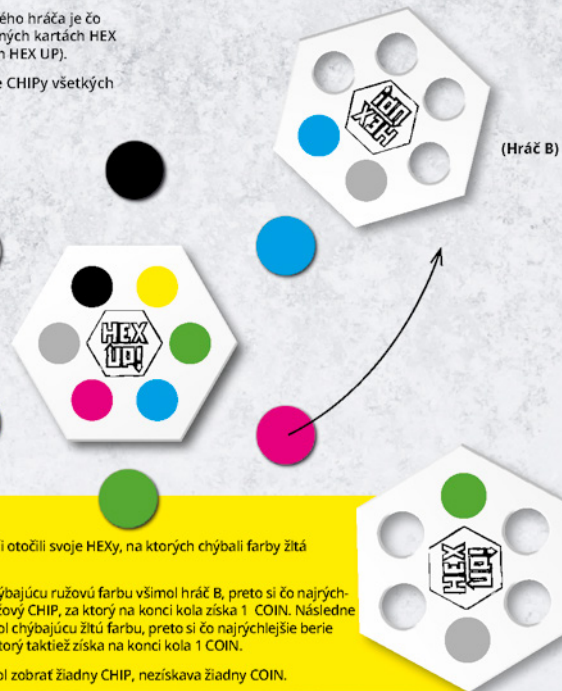


(Hráč A)

PRÍKLAD:

V tomto kole hráči otočili svoje HEXy, na ktorých chýbali farby žltá a ružová.

1. Ako prvý si chýbajúcu ružovú farbu všimol hráč B, preto si čo najrýchlejšie berie ružový CHIP, za ktorý na konci kola získava 1 COIN. Následne si hráč A všimol chýbajúcu žltú farbu, preto si čo najrýchlejšie berie žltý CHIP, za ktorý taktiež získava na konci kola 1 COIN.
2. Hráč C nestihol zobrať žiadny CHIP, nezískava žiadny COIN.



(Hráč B)

(Hráč C)

BODOVANIE A KONIEC HRV:

- Hráč získa z banku toľko COINov, koľko správnych CHIPov sa mu podarilo ukoristiť. Pokiaľ bolo na kartách HEX hráčov všetkých 6 farieb, získa 1 COIN hráč, ktorý najrýchlejšie položil dľaň ruky na kartu BASE.
- Za chybné ukoristený CHIP (alebo polozenie ruky na kartu BASE) hráč do banku odovzdá jeden COIN (pokiaľ nejaký vlastný).
- V jednom kole môže získať COINY aj viac hráčov.

Koniec hry nastane až keď sa minú všetkým hráčom HEXy v dokladacom balíčku. Víťazí hráč, ktorý má najviac COINov.



BLUFF

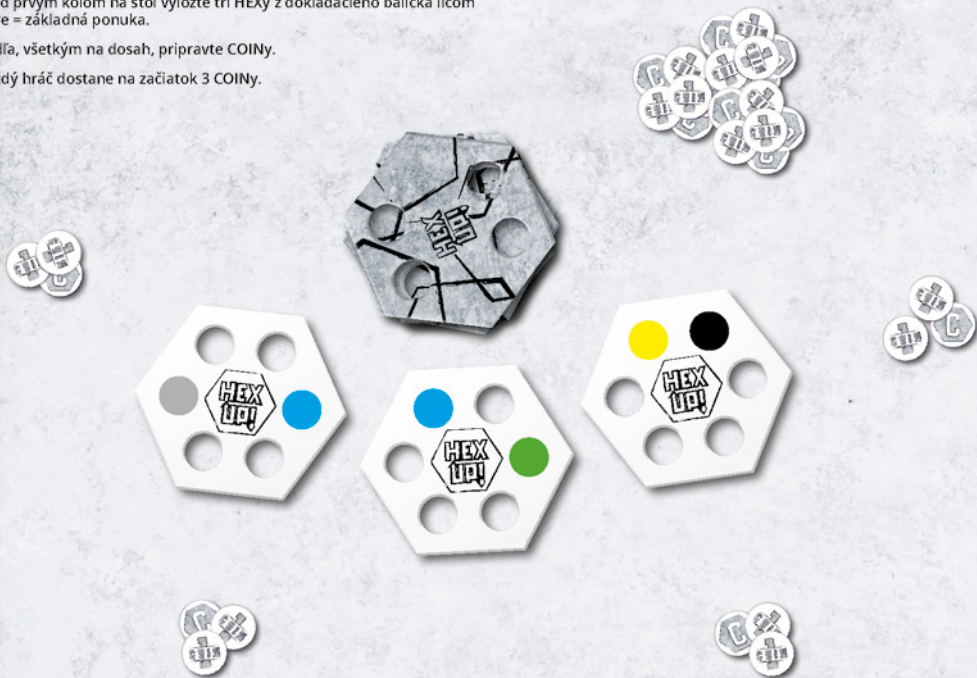
Skompletizuj farby a zober body. Alebo všetkých oblafni.

HERNÉ KOMPONENTY:

- 45 hracích kariet so štyrmi otvormi a dvomi farbami = HEX
- bodovacie žetóny = COIN

PRÍPRAVA HRV:

- Do stredu stola umiestnite zamiešaný balíček HEXov lícom dole = spoločný dokladací balíček.
- Pred prvým kolom na stôl vyložte tri HEXy z dokladacieho balíčka lícom hore = základná ponuka.
- Vedľa, všetkým na dosah, pripravte COINy.
- Každý hráč dostane na začiatok 3 COINy.



8

9

PRIEBEH HRV:

Hráč, ktorý je na ťahu, si vezme kartu HEX z ponuky (ostatní hráči vidia, aký HEX si berie) a vloží si ho do dlane tak, aby na neho videl iba on sám, nie protihráči. Potom otočí vrchný HEX z dokladacieho balíčka a doplní ponuku do počtu tri.

Ďalší hráč na ťahu si tiež vezme jeden HEX a vloží si ho do dlane.

Nový HEX, ktorý si hráč vybral vždy vrství do ruky na HEXy z predchádzajúcich kôl tak, aby boli zalicované šesťuholníkovým tvarom s cieľom zostaviť šesticu rôznych farieb. Takto sa hráči striedajú a v ruke si tvoria farebnú zostavu, ktorú ostatným hráčom nesmú ukázať.

Meniť pozíciu HEXu v ruke (otáčať ním) po priložení do ruky už nemožno.

Pokiaľ hráč priložením aktuálneho HEXu dosiahne kombináciu šiestich viditeľných rozdielnych farieb, oznámí to zreteľne svojim protihráčom vyslovením slova „FARBA“ a vezme si z banku 1 COIN.

ALE: Môže aj blafovať a oznámiť slovo „FARBA“ aj keď nemá na kartách HEX v dlani viditeľnú zostavu šiestich farieb. Aj vtedy si vezme 1 COIN.

OBVINENIE HRÁČA Z BLAFU:

Pokiaľ niektorý z protihráčov má podozrenie, že hráč blafuje a všetky farby viditeľné nemá a COIN si tak vzal neoprávnené, vyzve okamžite tohto hráča slovom „BLAF“ a ten musí ukázať HEXy v ruke.

Vyzvať hráča môžeme len do času, než si ďalší hráč vezme do ruky HEX z ponuky. Vyzvať má právo iba ten hráč, ktorý má aspoň 1 COIN. Pokiaľ vyzve viacej hráčov naraz, má prednosť ten, ktorý má najmenej COINov. Pokiaľ majú rovnaký počet COINov, má prednosť hráč po ľavej ruke obvineného hráča.

Môžu nastať dve situácie:

1. Vyzvaný hráč má v ruke 6 viditeľných farieb (neblafoval) – vyzývateľ dáva jeden COIN vyzvanému.
2. Vyzvaný hráč nemá v ruke 6 viditeľných farieb (blafoval) – vyzvaný dáva vyzývateľovi neprávom ukoristený COIN.

PRÍKLAD:

V tomto prípade má hráč na ruke FARBU.

1. Hráč, ktorý má na ruke 6 farieb, povie „FARBA“ a okamžite získa 1 COIN.
2. Ostatní hráči buď nereagujú alebo povedali „BLAF“. Vyzvaný hráč musí ukázať karty v ruke. V tomto prípade má všetkých šesť farieb, takže ešte dostane 1 COIN od vyzývateľa.

KONIEC HRV A VYHODNOTENIE:

Hra končí, keď sa minú HEXy v dokladacom balíčku aj v ponuke. Vyhráva ten hráč, ktorý má na konci hry najviac COINov.

VARIÁCIE:

- Pokiaľ hráte s deťmi, môžete hru hrať aj bez blafovania. COIN si tak hráč berie, len keď sa mu podarí zostaviť šesticu farieb. V takomto prípade nedržte HEXy v ruke, ale skladáte farebnú kombináciu pred sebou tak, aby ju videli aj ostatní hráči.





THINK

Mysli! Kdeže bola farba? Splň čo najviac zadaní.

HERNÉ KOMPONENTY:

- 45 hracích kariet so štyrmi otvormi a dvomi farbami = HEX
- 1 základná karta so šiestimi farbami = BASE
- 12 farebných žetónov (2 x 6 farieb) = CHIP
- bodovacie žetóny = COIN

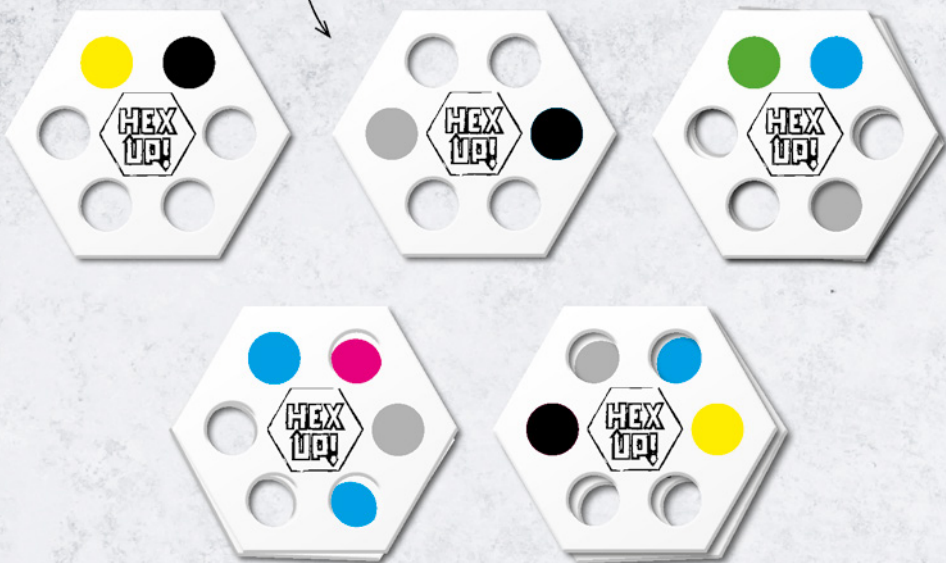
PRÍPRAVA HRV:

- Hráči sa rozdelia do dvoch tímov.
- Určí sa tím, ktorý bude tvoriť zadanie. Druhý tím bude spoločné zadanie riešiť.
- Zadávací tím si vezme balíček 45 HEXov a kartu BASE, druhý tím má na stole rozložené CHIPy lícom dole.

CIEĽ HRV:

Cieľom tejto hry je získať pre svoj tím čo najviac COINov. COINy získate tak, že po pamäti určíte, ktoré farby a v akej pozícii sú na zakrytom zadaní.

ZADANIE



10

11

PRIEBEH HRV A BODOVANIE:

Riešiaci tím zavrie oči (alebo sa otočí chrbtom k stolu), zadávací tím na stole vyskladá zadanie (viď ďalej).

Na povel sa riešiaci tím pozrie na stôl a pozrie si zadanie počas 1 minúty. Čas meria zadávací tím.

Po uplynutí limitu tím opäť zavrie oči (alebo sa otočí tak, aby nevidel na stôl) – nesmie vidieť, čo robí zadávací tím!

Zadávací tím vezme kartu BASE (lícovou stranou dole) a zakryje ňou jedno zo zadaní. Nesmie nijako meniť pozíciu ani rozloženie zadaní na stole!

Riešiaci tím sa potom pozrie na stôl, kde je všetko ako predtým, len jedno zo zadaní je zakryté rubom karty BASE.

Ich úlohou je spamäti určiť, aké farby a v akých pozíciách sa skrývajú na zakrytom zadaní. To urobia tak, že vždy otočia jeden CHIP farbou hore a priložia ho okolo zakrytého zadaní, k príslušnému vrcholu šesťuholníka. Tak pokračujú, až kým nevyčerajú všetky CHIPy. Pokiaľ si myslia, že sa na zakrytom zadaní farba práve vyťahnutého CHIPu už nevysskytuje, dajú ho bokom. Raz umiestnený CHIP už nemožno meniť.

Keď použijú všetky CHIPy, zadávací tím zdvihne kartu BASE a porovná okolo zložené CHIPy s farbami na zadaní.

Riešiaci tím dostane toľko COINov, koľko uhádol správnych farieb a otvorov. Tím teda môže získať až 6 COINov.

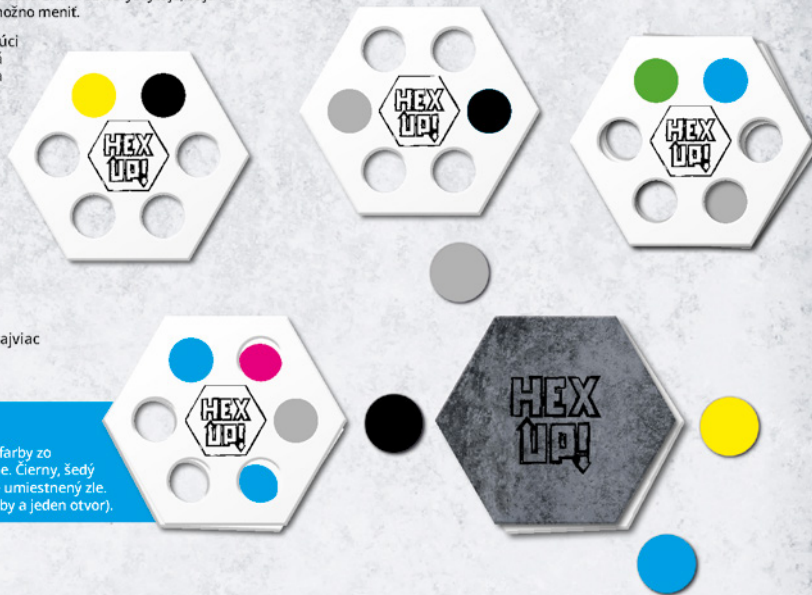
V nasledujúcom kole sa úlohy tímov vymenia. Takto sa hrá 6 kôl – každý tím 3-krát.

KONIEC HRV:

Tím, ktorý má po šiestich kolách najviac COINov, vyhráva.

PRÍKLAD:

Riešiaci tím určil pomocou CHIPov farby zo zadaní na predchádzajúcej stránke. Čierny, šedý a žltý CHIP je správne, ale modrý je umiestnený zle. Riešiaci tím dostane 4 COINy (3 farby a jeden otvor).



PRAVIDLÁ PRE ZADANIA:

- Zadaním je kombinácia kariet HEX alebo HEX UP položených lícom hore.
- Počet kariet HEX alebo HEX UP vyložených na stôl sa rovná počtu hráčov v riešiacom tíme +1. Každé ďalšie kolo toho istého tímu sa pridá ďalší HEX alebo HEX UP. V treťom kole tímu sa bude počet kariet HEX alebo HEX UP rovnat počtu hráčov +3.

VARIÁCIE:

- Čas na prezeranie zadaní, počet kôl a počet kariet HEX alebo HEX UP si môžete upraviť tak, aby to vyhovovalo schopnostiam a veku hráčov.
- Jeden hráč sa chopí úlohy „majstra“. Ostatní hráči úlohy „učňa“. Majster nahradí prvý tím a všetci učni spoločne druhý tím. V každom kole sa hráči v úlohe majstra vystriedajú. Tento variant je vhodný, pokiaľ hrajú 2 alebo 3 hráči.



CODE

12

Kedy sa objaví tvoj tajný kód? Odhaľ kód protihráča!

HERNÉ KOMPONENTY:

- 45 hracích kariet so štyrmi otvormi a dvomi farbami = HEX
- 12 farebných žetónov (2 x 6 farieb) = CHIP
- bodovacie žetóny = COIN
- stojanček na karty

PRÍPRAVA HRV:

- Zamiešajte balíček HEXov a umiestnite ho lícom nadol do stredu stola ako dokladací balíček.
- Otočte CHIPy lícom nadol, zamiešajte a náhodne si každý hráč 3 vylosuje. To bude hráčov osobný kód (napr. zelená – červená – modrá). Pokiaľ si vylosujete 2 CHIPy rovnakej farby, vyberte si iný a potom jeden zo zhodných vráťte a zamiešajte späť do výberu tak, aby ostatní hráči nevideli, ktorý to bol.
- Farby na CHIPoch si každý hráč skryto pozrie a zapamätá tak, aby ich ostatní hráči nevideli. CHIPy hráč nechá vylizené pred sebou na stole lícom nadol, aby si farby na nich mohli kedykoľvek pripomenúť.
- Na začiatku si každý hráč vezme do ruky z dokladacieho balíčka 3 HEXy.

CIEL HRV:

Cieľom hry je získať čo najviac COINov, ktoré hráč dostane vždy, keď sa na balíčku objaví jeho osobná kombinácia farieb.

PRIEBEH HRV:

Začína najmladší hráč. V ťahoch sa hráči pravidelne striedajú v smere hodinových ručičiek.

Každý hráč zahraje svoj ťah tým, že odloží HEX na kôpku v stojančeku, lícovou stranou nahor.

Potom si hráč doloží HEX z dokladacieho balíčka do počtu troch na ruke.

Pokračuje ďalší hráč v poradí. Hráči postupne prikladajú HEXy na kôpku v stojančeku.

Akonáhle sa na kartách v stojančeku objaví farebný kód niektorého z hráčov (viditeľné môžu byť aj ďalšie farby), oznámi to tento hráč slovom „KÓD“ a vezme si 1 COIN. Nezáleží na tom, kto práve položil HEX. Môže sa aj stať, že na balíčku bude viditeľný kód viacerých hráčov. Potom si môže COIN vziať každý z nich. Nezáleží na vzájomnej pozícii farieb.

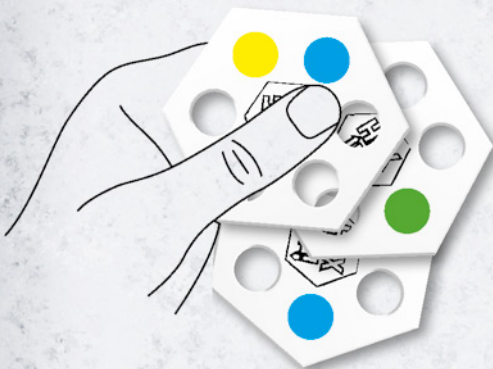
Správnosť si hráči navzájom nekontrolujú. Hráči nesmú bľafovať.

Hráč prítomnosť kódu na ploche môže zatajiť a COIN si nevziať. To je výhodné v prípade, keď by si myslel, že by získaním COINU protihráč identifikoval jeho kód.

TIP: Keď budete dobre pozorovať, môžete protihráčov kód odhaliť! Môžete potom prikladať HEXy tak, aby ste protihráčovi nepomáhali.

KONIEC HRV:

Koniec hry nastáva, keď sa minú HEXy v dokladacom balíčku a v ruke všetkých hráčov. Vyhráva ten hráč, ktorý má najviac COINov.



Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz
Made in Czech Republic.

