

# Nejlepší hry s pyramidkami



Až se jednou zastavíte na Marsu, nemělo by vás překvapit, že tam kluci na každém rohu hrají hry s podivnými pyramidkami, z nichž některé jsou větší, jiné menší a některé nejmenší. Pro pozemšťany pyramidky objevil Andrew Looney, který tvrdí, že Marťané své pyramidky prostě milují. A až se ty barevné jehly dostanou do rukou vám, také si je zamilujete.

Do tohoto výběru jsme zařadili ty nejlepší z více než 250 her a snažili se z nich namíchat rozmanitý koktejl tak, aby si na své přišli začátečníci i pokročilí hráči. K žádné zde uvedené hře přitom nepotřebujete více než maximálně tři duhové a jednu xeno sadu pyramid.

## Obsah

- |                            |                    |                             |
|----------------------------|--------------------|-----------------------------|
| 1. Pyramidy a vlajky       | 5. Evropská válka  | 9. Pyramideto               |
| 2. Hvězdné války           | 6. Marťanské šachy | 10. Treehouse               |
| 3. Zark City               | 7. Ledové věže     | 11. Faraón                  |
| 4. Kdo zabil lorda George? | 8. Hackeři         | 12. Islandské sopky - bonus |

# Pyramidy a vlajky

Pyramidy a vlajky je hra Jana Diveckého pro 2 až 4 hráče, ke které potřebujete jednu duhovou a jednu xeno tubu pyramid. Z pyramid hráči sestavují vlajky vybraných států světa. Kromě pyramid a karet cílů (vlajek) nepotřebujete ke hře nic dalšího.

## HERNÍ MATERIÁL

Ve hře jsou pyramidky deseti barev. Z černých, bílých, žlutých, modrých, zelených a červených sestavují hráči vlajky, zatímco fialové, průhledné, oranžové a azurové pyramidky slouží k bodování.

V základním balíčku je 36 karet cílů. Jedním z cílů je Česko, na kterém si karty cílů představíme. Každá karta obsahuje název státu, hlavní město, výřez mapy a anglický název státu. Nejdůležitější je vyobrazení státní vlajky a zejména její pyramidová podoba (v tomto případě velká modrá pyramida, na které je střední červená a na ní malá bílá pyramida). Kromě toho každá karta obsahuje ještě čtyři údaje o daném státu – jeho nejvyšší bod, počet obyvatel, průměrnou roční teplotu a roční hrubý domácí produkt na obyvatele. Každý ze čtyř řádků s údaji je ohodnocen pyramidou určité velikosti. V českém případě se jedná o průměrně (střední pyramida) vysoký nejvyšší bod, průměrný (střední pyramida) počet obyvatel, podprůměrnou roční teplotu (malá pyramida) a nadprůměrnou výšku HDP (velká pyramida). Některé karty cílů ještě obsahují přídatnou informaci (v českém případě členství v EU).

## PŘÍPRAVA HRY - Pyramidky

Na stůl či jinou rovnou hrací plochu umístěte černé, bílé, modré, zelené, žluté a červené

pyramidky naskládané do hnízd. (Tak se označuje seskupení pyramid, ve kterém je na malé pyramidě střední pyramida a na nich velká.) Zbývající pyramidky (azurové, oranžové, fialové a průhledné) vložte do „neutrálního banku“.

## PŘÍPRAVA HRY - Karty cílů

Karty cílů se zamíchají a každý hráč dostane čtyři karty, které nikomu ze soupeřů neukazuje.

## PRŮBĚH HRY

Hráči postupně provádějí své tahy po směru hodinových ručiček. Hráč, který je na tahu, musí posunout právě jednu pyramidku volně ležící na stole, nebo jednu či více pyramidek tvořících vrchol některé z věží. Hranou pyramidku (nebo věž) může hráč umístit přímo na stůl nebo na jakoukoliv jinou pyramidku nebo věž, ale vždy jen na stejně velkou nebo větší pyramidku. (V případě věže je rozhoduje spodní pyramidka.) Hráč nesmí hrát s pyramidkou (nebo věží), s kterou hrál hráč před ním. (Hrál-li hráč před ním například s dvojicí pyramidek, smí hráč přemístit vrchní pyramidkou této dvojice. Hrál-li hráč před ním jednou pyramidkou, smí hráč posunout například trojici pyramidek, byť je právě zahraná pyramidka její součástí.)

Místo tahu si hráč smí vyměnit jednu kartu cílů za novou. Původní kartu vloží dopod dobíracího balíčku.

## VYTVOŘENÍ VLAJKY

Pokud hráč z pyramid sestaví některou z vlajek, kterou má na svých kartách, vyloží tuto kartu před sebe. (Pozor, může se stát, že za vás vaši vlajku sestaví někdo jiný, ale i to se počítá jako váš úspěch.) Není nutné, aby věž tvořily pouze pyramidky vaší vlajky, a nevádí, pokud pod nimi (případně i nad nimi) jsou ještě jiné pyramidky. Je ale nezbytné, aby pyramidky vaší vlajky odpovídaly pořadím, barevně i velikostí a nebyly žádnou jinou pyramidou přerušeny.



Za splnění cíle si smí hráč vzít dvě odpovídající pyramidky z banku nebo ukořistit jednomu z protihráčů právě jednu z bodovacích pyramid a to v barvě a velikosti, které odpovídají údajům na kartě.

Po vyložení vlajky, při výběru bodovacích pyramid, veďte své spoluhráče k tomu, aby svůj výběr zdůvodnily. Například: „Beru si velkou oranžovou pyramidu, protože Indie má velmi vysoké hory.“

## CÍL A KONEC HRY

Hru vyhraje, pokud jako první:

- vyložíte **tři vlajky států patřící do jedné skupiny** (EU, africké země, karibské státy, státy produkující ropu)
- vyložíte jakoukoliv **pátou vlajku**
- získáte **osm bodů**

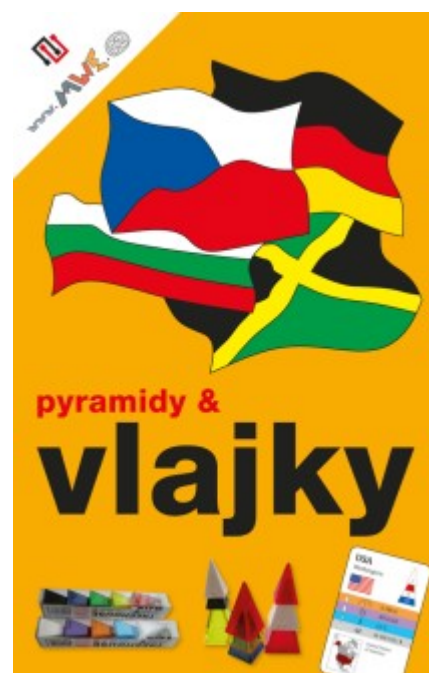
Při bodování platí, že každá bodovací pyramidka představuje jeden bod. Pokud je možné z pyramid sestavit stromeček, počítá se každý stromeček za pět bodů (místo tří). Jednobarevný stromeček má cenu sedmi bodů.

## PRO ZKUŠENĚJŠÍ HRÁČE

Žádnou z vlajek netvoří tři pyramidky jedné barvy sestavené do stromečku. Pokud se vám podaří takovou věž sestavit, máte nárok na extra akci, o jejímž charakteru rozhodne barva sestaveného stromečku.

- Červený stromeček umožňuje rozložit libovolný počet věží na jednotlivé pyramidy,
- modrý umožňuje směnu jedné libovolné bodovací pyramidky s vybraným protihráčem (obě pyramidky určuje hráč, který modrý stromeček sestavil),

- zelený stromeček umožňuje vzít si do ruky dva cíle navíc,
- žlutý stromeček znamená, že všichni hráči odevzdají své karty cílů v ruce, ty se zamíchají a znovu po jedné rozdají všem hráčům počínaje hráčem, který stromeček sestavil
- černý stromeček umožňuje tomu, kdo ho sestavil, ukrást jednomu protihráči jednu kartu z ruky,
- a bílý stromeček umožňuje provést jednu libovolnou akci z výše zmíněných



## ROZŠÍŘENÍ HRY

Ke hře existují dvě menší rozšíření. Španělskou vlajku naleznete ve hře Pyramideto. Vyložení španělské vlajky umožňuje ukořistit libovolnou velkou pyramidku.

Dalších pět vlajek nabízí hra Evropská válka. Sestavení kterékoliv z vlajek mocností umožňuje ukořistit jednu libovolnou pyramidku.



# Hvězdné války

## PŘEDSTAVENÍ HRY

Hvězdné války (v originálu Binary Homeworlds) jsou podle mnohých nejlepší pyramidkovou hrou pro dva hráče. Slovy autorů (Andrew Looneyho a Johna Coopera) jde o velkolepou vesmírnou odyseu, v níž každý z hráčů na začátku ovládá jeden Dvuhvězdný systém a buduje si flotilu vesmírných raket, aby objevoval, kolonizoval, ovládal a ničil nepřátele kdekoliv v galaxii.

## HERNÍ MATERIÁL

Ke hře budete potřebovat 3 sady duhových pyramid Treehouse. Vzpřímené pyramidy představují hvězdy. Ležící rakety. Rakety míří špičkou od svého majitele. (To pro přehlednost.) Když objevíte novou hvězdu, umístíte na hrací plochu příhodnou pyramidu. Když hvězdu opustí poslední raketa, ztratí se hvězda v nekonečném vesmíru.



## SPOJENÉ SYSTÉMY

Cestování mezi hvězdami je možné jen v případě, že hvězdy nejsou stejně velké. Máte-li tedy svou Dvuhvězdu složenou například z velké a malé pyramidy, mohou od ní rakety letět (nebo mohou objevit) jen středně velkou hvězdu. Nevyužité pyramidy tvoří bank.

## CÍL HRY

Vášim cílem je dobýt nebo zničit soupeřovu Dvuhvězdu. Pokud u své Dvuhvězdy (nebo toho, co z ní zbylo) nemáte na konci tahu žádnou svou raketu, prohrál jste bez ohledu na to, kolik jiných hvězd ovládáte.

## VÝZNAM BAREV

Každá barva něco znamená.

- **Zelená** je barva stavitelů. Díky ní si můžete postavit novou raketu. Pozor!

Není to tak snadné. Nová raketa může být je v takové barvě, v níž už v daném systému jednu raketu máte. Druhým omezením je, že při stavbě musíte použít v banku nejmenší dostupnou velikost dané barvě.

- **Žlutá** je barva vesmírných pilotů. umožňuje pohyb. Díky žluté barvě můžete posunout jednu svou raketu k jiné hvězdě (spojené nebo nové). Pokud jste objevil novou hvězdu, použijte vhodnou pyramidu z banku.
- **Červená** je barva vesmírných válečníků. Díky červené barvě můžete ovládnout jednu raketu soupeře. (Prostě ji otočte šipkou od sebe.) Pozor! Nemůžete ovládnout větší raketu než je vaše největší raketa v daném systému (u dané hvězdy).
- **Modrá** je barva vesmírných obchodníků. Díky ní můžete vyměnit v banku jednu svou raketu za raketu jiné barvy. Pozor! Musíte zachovat stejnou velikost raket.

## ZAHÁJENÍ HRY

Na začátku hry si dle vlastní volby postavíte Dvuhvězdu a jednu raketu.

## PRŮBĚH TAHU

V každém tahu smíte provést jednu *akci* NEBO smíte jednu svoji raketu *obětovat*. A kdykoliv v průběhu svého tahu smíte vyhlásit *katastrofu* v případě jakéhokoliv *přelidnění*.

- **Akci** smíte provést v libovolném systému (u libovolné hvězdy), pokud tam máte svou raketu. Akce musí souhlasit s barvou vaší rakety NEBO barvou hvězdy.
- **Obětujete-li** jednu ze svých lodí (= vrátíte ji do banku), smíte v jakémkoliv systému, kde máte své rakety, provést akce podle velikosti obětované rakety. (Za velkou raketu máte tři akce, za střední dvě a za malou jednu akci.) Akce



smíte rozdělit mezi různé systémy. Typ akce závisí na barvě obětované lodě.

- K **přelidnění** dochází, jsou-li v jednom systému čtyři a více pyramid stejné barvy. (Počítají se hvězdy i rakety obou hráčů).
- **Katastrofu** smíte (ale nemusíte) vyhlásit v jakémkoliv přelidněném systému. (Nemusíte tam ani mít svou raketu.) V případě katastrofy do banku vraťte všechny pyramidy *přelidněné* barvy. Pokud se přelidnění týká i hvězdy, vraťte do banku všechny lodě. (Šlo-li o dvoubarevnou Dvouhvězdu, stává se z ní normální hvězda.)

### KONEC HRU

Můžete krátkodobě opustit svou Dvouhvězdu, ale na konci tam musíte mít alespoň jednu svou raketu. Hru jste prohrál, pokud: zcela zanikla vaše Dvouhvězda NEBO pokud u ní na konci tahu nemáte žádnou svou raketu.

### TŘI CESTY K ÚSPĚCHU

- **Přímý úder** - užití červené pyramidy a ovládněte soupeřovy lodě.
- **Katastrofa** - zničte soupeřovy lodě v jeho domácím systému přelidněním.
- **Zničení Dvouhvězdy** - vyvolejte dvě katastrofy příslušných barev a zničte soupeřovi jeho Dvouhvězdu.

### NĚCO MÁLO K TAKTICE

- **Jakou Dvouhvězdu zvolit?** Pokud zvolíte dvě stejně velké pyramidy, vytvoříte tzv. malý vesmír. To proto, že se k vaší Dvouhvězdě nepřítel snadno dostane. (Pokud zvolíte například dvě malé pyramidy, lze se k vám dostat z velké i střední hvězdy.) Podobný efekt nastane, když si oba hráči zvolí stejně velké hvězdy. (Výhodou je rychlá hra.) Začátečník by měl volit jednu modrou a jednu zelenou pyramidu. Jinak bude mít problémy budovat svou flotilu.
- **Investice** – Hvězdné války jsou hrou o šikovném investování. Snažte se vyhnout situaci, kdy musíte vyrobit poslední

raketu malé či střední velikosti. Naopak, počkejte si, až soupeř vybere malé lodě a stavte větší! Snažte se mít neustále od každé barvy alespoň jednu raketu. A nebo naopak se snažte získat v jedné barvě monopol. Výbornou fintou je "mlýnek", při němž máte-li u jedné hvězdy jednu velkou zelenou a jinou jakoukoliv zelenou raketu. Pak už jen stačí si počkat, až v banku dojdou zelené pyramidy a začít *mlít*, neboli: *obětujete* velkou zelenou, rovnou si ji znovu vyrobíte a k tomu další dvě rakety.

- **Zelený teleport.** Pokud nemáte v moci žlutou barvou, můžete obětovat zelenou pyramidu a vyrobit si ji v jiném systému, máte-li v něm zelenou raketu.
- **Braňte svou Dvouhvězdu** za každou cenu! Držte si u své Dvouhvězdy vždy alespoň jednu velkou raketu. Jakmile se váš soupeř ozbrojí (vyrobí červenou pyramidu), potřebujete ji také. Chraňte se před *přelidněním*. Pokud jste ztratil polovinu své Dvouhvězdy, musíte získat monopol na barvu své zbývající hvězdy.

### HRA S NOVÁČKEM

Ve hře Hvězdné války má nováček jen malou šanci zvítězit, hraje-li proti zkušenému vesmírnému kapitánovi. Proto by mu měl kapitán na úvod doporučit volbu malé a střední hvězdy a dopřát mu práva na *Rudou hrozbu*, jakousi galaktickou podobu hlášky šach, pokud mu v příštím kole hrozí likvidace. Někdy je také možné nabídnout nováčkovi v prvním kole udělat dvě akce, aby získal určitý náskok.

### KDO ZAČÍNÁ?

Vždy by měl začínat nováček. Jde-li o vyrovnané soupeře, ať si hodí mincí.

### ZNAČKY

Praxe naučila hráče využívat 3 značky. S oblibou se užívají černé pyramidy, protože pro ně není ve hře jiná role. Dvě pyramidy užijí hráči k označení svých Dvouhvězd. (Hlavně proto, že časem může jedna z hvězd zmizet ze hry.) Třetí pyramida označuje hráče na tahu. (Přesun pyramidy pak symbolizuje konec tahu.)



# Zark City

Zark City je hra Andy Looneyho pro dva až pět hráčů, k níž kromě tří sad pyramidek potřebujete ještě jednu sadu žolíkových karet, díky nimž vám herní plán roste přímo před očima.

## PŘÍPRAVA

Každý hráč dostane devět pyramid jedné barvy, tři od každé velikosti. Zamíchají se karty a každý hráč dostane tři karty. Hráči se domluví, kdo začne.

## AKCE

V každém kole si hráč nejprve lízne jednu kartu, a pak smí ještě provést jednu z následujících akcí:

- **Líznutí** – líznutí dalších tří karet z balíčku. (Má-li hráč na konci tahu v ruce více než šest karet, musí přebývající karty odhodit na odhazovací balíček.)
- **Růst** - hráč může jednu svou pyramidku zvětšit o jednu velikost.
- **Malá ryba** - hráč umístí novou malou pyramidku na kartu, kterou ovládá.
- **Stavba** - hráč přiloží kartu s číslem vedle karty, kterou ovládá. (Karty s číslem jsou karty 2-10)
- **Přesun** - hráč posune jednu svou pyramidku na sousední kartu.
- **Létající koberec** - hráč odhodí eso z ruky a může jednu kartu, kterou ovládá, přemístit na nové místo se všemi pyramidkami, které na kartě byly. Přesun nesmí izolovat žádnou z karet na stole. (Spoj přes roh stačí.)
- **Útok** - hráč může zaútočit na cizí pyramidu na kartě, kterou ovládá nebo na kartě, která sousedí s kartou, kterou ovládá. Při útoku musí hráč z ruky odhodit jednu či více karet s figurami. Král (K) má hodnotu tři bodů, Dáma (D) dvou bodů a Kluk (J) jednoho. K útoku na malou pyramidku je třeba užít alespoň jeden bod, k útoku na střední pyramidku

alespoň dvou bodů a k útoku na velkou pyramidku alespoň tří bodů. Poraženou pyramidu můžete buď proměnit ve vlastní (stejně velikosti nebo menší) nebo ji prostě odstráníte z herního plánu a vrátíte soupeři do "skladu".

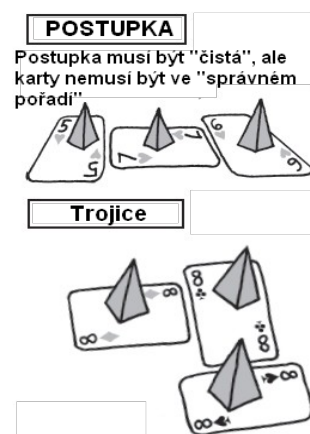
- **Vylíhnutí** - hráč, který nemá na kartách žádnou pyramidku, smí na libovolné místo přiložit novou kartu (s číslem) a na ni položit svou malou pyramidku.

## PRVNÍ KOLO

V prvním kole provede každý hráč akci zvanou Vylíhnutí - viz výše.

## VÍTĚZNÉ TRIO

Tak, jak se v průběhu hry herní polo rozrůstá, mohou na něm vzniknout tzv. výherní kombinace, kterými může být buď čistá postupka nebo pokerová trojice.



## CÍL HRY

Vítězí ten hráč, kterému se podaří **výlučně ovládnout** jedno vítězné trio. Výlučně ovládnout znamená, že na kartě jsou pyramidky jediné barvy.

## POZNÁMKY

- Na velikosti záleží. Nemůžete růst nebo přikládat "malé ryby", pokud nemáte pyramidky té správné velikosti.
- Mají-li na začátku všichni hráči jen figury, nelze určit, který hráč začíná. Každý hráč si tedy smí líznout dodatkovou kartu. To se může opakovat tak dlouho, dokud není určen začínající hráč.
- Pokud dojdou karty v balíčku, zamíchejte odhazovací balíček a udělejte z něj dobírací.



# Kdo zabil lorda George?



Kory Heath vymyslel skvělou logickou hru Zendó a Jan Divecký ji (s Koryho souhlasem) oblékl do detektivního hávu. Hra je vhodná pro dva až šest hráčů a kromě tří duhových a jedné xeno sady k ní budete potřebovat zejména své šedé buňky mozkové. Hercule Poirot totiž právě shromáždil všechny podezřelé a začíná před nimi odkrývat stopy vedoucí k odhalení vraha lorda George...

## PŘÍPRAVA

jeden z hráčů se ujme role Hercula Poirota. Ostatní hráči budou shromážděnými podezřelými. Každý podezřelý dostane stromeček tvořený třemi pyramidkami v xeno barvách. Hercule Poirot vytvoří jednu stopu vedoucí k dopadení vraha a jednu falešnou stopu. (Jinými slovy zvolí pravidlo, které musí ostatní hráči uhodnout.)

## STOPY

V průběhu hry budou hráči na stole z jedné či více pyramidek tvořit různé formace. Každé uspořádání je označováno jako stopa. Stopy se nesmí dotýkat jiných předmětů nebo jiných stop, jiná omezení pro vytváření stop nejsou.

## KDO JE VRAH, ANEB PRAVIDLO

Jste-li vybráni do role Hercula Poirota, musíte se rozhodnout pro tajné pravidlo platné pro danou hru. V souladu s vaším pravidlem budou některé

stopy vést k odhalení vraha a jiné budou falešné. Ostatní mají za cíl přijít na to, jak ono pravidlo zní. Hercule Poirot hru moderujete, ale sám není hráčem, s ostatními nesoutěží. Nemá to ostatně ve zvyku.

Několik příkladů pravidel

- Jednoduché pravidlo: Vrah se pozná podle toho, že má u sebe přinejmenším jednu zelenou pyramidku.
- Velmi obtížné pravidlo: Vrah se pozná podle toho, že vlastní lichý počet pyramidek špičkou ukazujících na jiné pyramidky.

## PRVNÍ DVĚ STOPY

Na začátku hry sestaví Hercule Poirot dvě stopy. Jednu umístí po své pravici (to je ta, která vede k dopadení vraha, protože odpovídá zvolenému pravidlu), druhou si dá po své levici (kam bude i později umísťovat další falešné stopy, které zvolenému pravidlu neodpovídají). K pravé stopě doporučujeme pro přehlednost umístit jednu treehousovou kostku. Počáteční stopy vůbec nemusí být složité, a to ani při hře se zkušenými hráči.

## PRŮBĚH TAHU

1. **Vytvořte stopu** - pomocí jedné nebo více pyramidek ze společné zásobárny vytvoří hráč novou stopu.
2. **Určete vytvořenou stopu** – právě vytvořenou stopu musí hráč označit podle svého uvážení za vedoucí k dopadení vraha nebo za falešnou. Hercule Poirot pak hráčovu stopu přesune ke své levici (falešné stopy) nebo pravici, kde se u kostky postupně hromadí stopy vedoucí k dopadení vraha. Pokud se hráč při určování mylil, musí Herculovi odevzdat jednu malou pyramidu. (Nemá-li hráč malou pyramidku, Hercule mu bez problémů rozmění. Střední pyramida má cenu dvou malých, velká tři malých.)
3. **Nepovinný krok - tipněte si, kdo je vrah lorda George (určete pravidlo)**. Chcete-li,



můžete Herculovi odevzdat jednu malou pyramidku a tipnout si, kdo je vrah. Pokud se vám to podařilo, zvítězil jste. Pokud ne, ztratil jste unáhleně malou pyramidku. (Opět pamatujte, že střední pyramidka má cenou dvou malých a velká tři malých, takže pokud již nemáte malou pyramidku, můžete přirozeně užít pyramidky větší.)

Pokud Hercule Poirot vašemu naivnímu dotazu plně neporozuměl nebo pokud je znění pravidla, na něž se ptáte, dvojznačné, bude vám klást upřesňující otázky tak dlouho, dokud se vše nevyjasní. Dotaz není považován za oficiální, dokud se s Herculem oba nedohodnete na oficiálním znění. Kdykoli předtím si můžete vzít svou pyramidu zpět nebo změnit formulaci dotazu. Pokud je váš dotaz v rozporu s některou ze stop na stole, Hercule by vás na to měl upozornit.

**Vyvrácení tipu.** Hercule musí vytvořit stopu, která vede k dopadení vraha, ačkoliv z vaší formulace pravidla vyplývá opak, nebo naopak vytvoří falešnou stopu, která by podle vašeho tipu k dopadení vraha vést měla.

V jednom kolem smíte tipnout vraha jen jednou.

### VÝHRA

Pokud jste uhodli Herculova pravidlo a víte, jak poznat vraha lorda George, jste vítězem hry.

### PROHRA

Pokud jste ztratili poslední ze svých pyramidek, prohrál jste a vypadáváte ze hry. Pokud vraha neurčí nikdo, prohrávají všichni včetně Hercula Poirota. (Ano, i to se může stát.)

### NOVÉ STOPY

Pokud vám docházejí pyramidky na tvorbu nových stop, smí Hercule Poirot některé starší stopy zničit, aby vám poskytl požadované pyramidy. (Nebo si můžete přikoupit další tuby duhových pyramid.)

### TERMINOLOGIE

Aby hra probíhala bez rušivých zmatků, je třeba zejména začátečníkům vysvětlit základní terminologii. Je třeba si uvědomit, že pyramidky mají kromě své barvy i svou velikost, s níž souvisí počet ok (velká pyramidka má tři, střední dvě a malá jedno oko). Oka jednotlivých pyramidek stopy se mohou sčítat. Pyramidky mohou stát, mohou ležet. Mohou být „uzemněné“ čili se dotýkat podložky. A naopak, mohou být „ve vzduchu“. Mohou být nakloněné. Mohou svou špičkou mířit na jinou pyramidku. Pyramidky se mohou vzájemně dotýkat. Mohou tvořit věže. Ve věži může být jedna pyramidka níž než jiná. Nezapomeňte, že je rozdíl mezi „alespoň tři“ a „přesně tři“.

(Na internetu existuje mnoho předpřipravených pravidel a dokonce i generátor pravidel pro iPhone. Přirozeně v původní Zendó podobě.)

### DOBRÁ RADA

Začněte s jednoduššími pravidly. Zde je několik příkladů:

- všechny pyramidky jsou stejné barvy
- všechny pyramidky stojí
- stopa neobsahuje žádnou zelenou pyramidku
- stopu tvoří přesně tři pyramidky
- pyramidek je lichý počet
- žádné dvě pyramidky nejsou stejné

FLUXX



# Evropská válka



Evropská válka je drobnou úpravou Páté světové války Andy Looneyho, kterou pro MWE.cz navrhl Jan Divecký. Hra vychází z hypotézy, že následník rakouského trůnu přežil sarajevský atentát a stal se v roce 1916 císařem Františkem Ferdinandem, aniž by došlo k první světové válce a rozpadu Rakouska-Uherska a Osmanské říše. V době vypuknutí Evropské války je Evropa rozdělena do pěti vyrovnaných bloků, kterými jsou: Británie a spojenci, Ruská říše, Francie a spojenci, Dvojspolek a Osmanská říše.

Ke hře potřebujete tři sady pyramidek, a upravenou mapu Evropy (zdarma na mwe.cz) a optimálně 6 klasických kostek. Hra je optimalizovaná pro 3 až čtyři hráče.

## CÍL HRY

Vaším úkolem je obsadit kompletní území jiné mocnosti (tři pole jedné barvy) a zároveň udržet na svém území alespoň jednu vlastní pyramidu. Abyste vyhráli, nemusíte obsadit jen území jednoho z vašich soupeřů, můžete obsazovat i původně prázdná území některé z nezúčastněných mocností. Ale vždy musí jít o kompletní trojici. (Cíl Osmanské říše se mírně liší a i Rusko má své určité specifikum, viz níže.)

## ZAHÁJENÍ

Hráči si mezi sebe rozdělí karty s vlajkami pěti

mocností. (Můžete se také předem domluvit, záleží jen na vás.) Každý z hráčů dostane devět pyramid stejné barvy (3 velké, 3 střední a 3 malé). Tři pyramidy (1 velkou, 1 střední a 1 malou) umístí na jednotlivá pole svého území. Na každém poli smí být vždy maximálně jedna pyramida.

## PĚT MOCNOSTÍ

Každá z mocností v něčem vyniká a má tedy v určitých situacích drobnou výhodu. Výhody jsou popsány na kartách mocností.

- **Británie:** Díky svému loďstvu se Británie snaží bránit vylodění (při obraně před vyloděním si k hodnotě na kostkách přičte 1 bod). Pokud se hra hraje na čas a nerozhodne se do stanoveného limitu, vítězí Británie.
- **Rusko:** Velkému Rusku, které zasahuje až k břehům Pacifiku, nevadí, pokud nemá žádné své síly v evropské části Ruska. Aby prohrálo, musí být všechna jeho pole fyzicky obsazena cizími vojsky.
- **Francie:** Francie se dlouhodobě připravovala na obrannou válku mimo jiné stavbou pevnostních linií. Hráč představující Francii může při obraně vlastního území házet jako druhý a chceli, může házet ještě jednou.
- **Dvojspolek:** Dvojspolek disponuje nejlepší pěchotou na pevnině vedenou vynikajícím důstojnickým sborem, proto si ke každému útoku přičítá 1 bod navíc.
- **Osmanská říše:** Osmanská říše se v Evropě snaží oslabit všechny potenciální soupeře. K vítězství jí proto stačí, pokud má na území každé nepřátelské mocnosti alespoň jednu jednotku. (A přirozeně vítězí, pokud obsadí tři pole jakékoliv soupeřící mocnosti.)

## HRA

V každém kole smíte udělat právě jednu z těchto



akcí:

- **Růst.** Smíte zvětšit jednu svou pyramidu (ale jen tu, která je na vašem území) o právě jednu velikost. Pokud nemáte pyramidu potřebné velikosti, máte smůlu.
- **Stavba.** Máte-li na svém území volné pole, můžete na něj umístit novou malou pyramidu. Tedy, přirozeně, pokud ji máte k dispozici.
- **Pohyb.** Smíte přesunout jednu ze svých pyramid na sousední prázdné pole. Pole spolu musí fyzicky sousedit. Je-li u vašeho pole symbol s lodí, můžete se nalodit a přemístit na jiné volné území se symbolem lodi. Podmínkou je, aby byla cesta mezi oběma přístavy možná. Jinými slovy není možné plout přes pevninu. Tak jsou tedy de facto všechny přístavy rozděleny do dvou skupin na atlantické a středomořské. (Pozor, některá území jsou ve hře „spojená“, ačkoliv tomu tak v reálném světě není – severní Afrika a Španělsko, Itálie a jižní Balkán, Británie s Francií a Beneluxem a Německo s jižní Skandinávií.)
- **Útok.** Je-li sousední pole (viz Pohyb) ovládáno vaším protihráčem, můžete se pokusit o útok. Souboj se řídí těmito pravidly:
  - Namiřte svou pyramidu na území, na které se chcete přemístit.
  - Souboj rozhodnou kostky. Každý z hráčů hází tolika kostkami, kolik je ok na jeho pyramidě (velká pyramida = 3 kostky, střední = 2 kostky, malá = 1 kostka).
  - Útočník musí hodit více, jinak vítězí obránce a obě pyramidy zůstanou na svých původních místech.
  - Pokud zvítězí útočník, musí poražený obránce vyklidit pole a stáhnout se na sousední volné pole dle vlastního výběru. Útočník musí svou pyramidu posunout na pole, na které útočil.

- Pokud se nemá poražený kam stáhnout (ale jen v tomto případě), zůstane jeho pyramida na svém místě a zmenší se o jednu velikost. Není-li menší pyramida k dispozici, zmenší se o dvě velikosti. Malé pyramidy jsou rovnou zničeny. (V takovém případě útočník vstoupí na dobyté území).

### KONEC HRY

Hra končí, když jeden z hráčů obsadí kompletní trojici polí jiné mocnosti a přitom má stále alespoň jednu svou pyramidu na vlastním území. Pokud by náhodou tuto podmínku splnili dva hráči najednou, je vítězem hry ten, kdo byl právě na tahu. Pokud některý z hráčů ztratí poslední pyramidu na svém území, vítězí hráč po jeho pravici. (Tento herní princip se nazývá „sinister“, protože primárně soupeříte s hráčem po své levici. Díky tomuto principu mohou nastat při hře zajímavé situace, kde se může uplatnit vaše schopnost vést diplomatická jednání.)

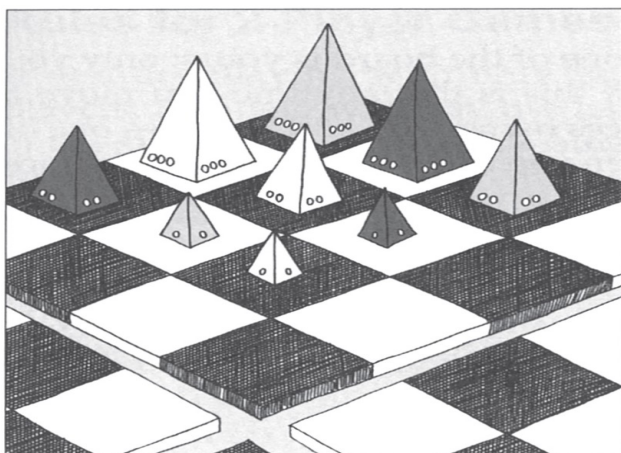
(Karty ze hry Evropská válka užijete i jako rozšíření hry Pyramidy a vlajky.)



# Mart'anské šachy

Mart'anské šachy jsou strategická hra Andy Looneyho. Mart'anské šachy mohou hrát 2 až 4 hráči. Ke hře je kromě dvou nebo tří sad pyramidek potřeba také klasická šachovnice.

## PŘÍPRAVA



Každý hráč začíná rozmístěním devíti pyramidek, tří od každé velikosti, ve svém rohu šachovnice, jako na obrázku. Jelikož barva pyramidek v této hře nehraje žádnou roli, měl by každý hráč na počátku zvolit pestrou směs barev, aby pak bylo snazší barvy ignorovat.

## DRUHY PYRAMID

**Královna:** Velké pyramidky můžou táhnout jakýmkoliv směrem, rovně i úhlopříčně, a neomezeně daleko (ale nepřeskakují jiné pyramidy), stejně jako královna v klasickém šachu.

**Věž:** Střední pyramidky táhnou čtyřmi směry (vpřed, vzad a do stran), nikdy ne úhlopříčně, a to o jedno nebo o dvě pole v rámci tahu. Podobají se věžím v šachu, ale jejich dosah je omezený.

**Pěšec:** Malé pyramidky táhnou jen čtyřmi úhlopříčnými směry, vždy jen o jedno pole. Jsou tedy jakýmsi křížencem střelce a pěšáka z klasických šachů.

## HRACÍ DESKA

Při hře Mart'anské šachy vám velmi pomůže,

pokud si představíte dvě kolmé čary dělicí hrací pole na čtvrtiny (kvadranty). Těmto dělicím čarám se na Marsu říká kanály. V průběhu hry bude každý hráč ovládat jednu ze čtyř zón oddělenou kanály.

## JAK HRÁT

V mart'anském šachu nahrají barvy žádnou roli. To, které pyramidky zrovna spadají pod vaši vládu, je určeno jen jejich aktuální polohou. Všechny pyramidky ve vašem kvadrantu patří vám a jen vy s nimi můžete táhnout a přemísťovat je. Vtip je v tom, že pokaždé, když s pyramidkou překročíte kanál, změní vlastníka a případně protihráči. Když pyramidku přemístíte z místa na místo v rámci vlastního území, samozřejmě vám zůstává.

Protihráčovu pyramidku získáváte stejně jako v normálních šachu tažením na její pole. Znamená to, že kdykoliv nějakou pyramidku získáte, předáváte zároveň protihráči pyramidku, která vám k tomu dopomohla. (Vlastní pyramidky brát nesmíte.)

## JAK ZVÝŠIT HODNOTU PYRAMID?

Pokud už nemáte žádnou dámu, můžete táhnout věží na pole k pěšákovi (nebo naopak), odebrat obě pyramidy z desky a nahradit je dámou. (Nebo můžete obě pyramidky nastohovat na sebe.) Podobně pokud už nemáte žádnou věž, můžete ji vytvořit spojením dvou pěšáků.

## KONEC HRY

Hra končí jakmile jednomu z hráčů dojdou pyramidky, čili tehdy, když je něčí kvadrant zcela prázdný. Hráč, kterému zbývá jediná pyramidka, může konec hry uspíšit jejím přesunutím přes kanál.

## BODY

Hráč, který má nejvíc bodů, vyhrává. Počítají se ukořistěné pyramidky, na barvě nezáleží. Královna je za 3 body, věž za 2 body a pěšák za 1 bod.



# Ledové věže

Ledové věže (v originálu IceTowers) jsou rychlá pyramidková

hra Andy Looneyho pro 2 až 4 hráče. Čím více sad pyramid máte, tím lépe. Ve hře Ledové věže nejsou žádné „tahy“, protože všichni



hrají zároveň. Na pyramidky ostatních hráčů každý stohuje své vlastní. Pokud je na konci hry vaše pyramidka na vrchu celé věže (tvorí tzv. „čepičku“), patří vám body za celou věž. Narůstající výška věží umožňuje pyramidky vyjímat a znovu s nimi hrát nebo dokonce rozdělovat některé věže na dvě. Hra končí, když není možné udělat žádný další tah.

## PŘÍPRAVA

Každý hráč má pyramidky jedné barvy. Po stole náhodně rozházejte pyramidky a tam, kde zůstaly ležet, je postavte na výšku.

## JAK HRÁT

Existují tři možné akce, které můžete provést:

**Nasazení čepiček:** Nejběžnější akcí je položení jedné z vašich pyramidek na pyramidku nebo věž některého z protihráčů, čímž ji ovládnete. Zvednout a přesunout můžete pouze volně stojící pyramidky vlastní barvy. Věži můžete nasadit čepičku, pokud je vaše pyramidka stejně velká nebo menší než ta, na kterou čepičku pokládáte, a pokud má jinou barvu.

**Dolování:** Pokud věž neovládáte (nepatří vám vrchní pyramidka), ale máte v ní dvě a více pyramidek, můžete z ní jednu ze svých pyramidek (dle vlastní volby) vyjmout. Pak věž zase sestavte dohromady a vyjmutou pyramidku okamžitě zahrajte. (Nesmíte ji ale vrátit na věž, z níž byla právě vyjmuta.)

**Rozdělení:** Kdykoliv jsou v jedné věži na sobě

dvě pyramidky kteréhokoli jiného hráče, můžete tento pár pyramidek stejné barvy rozdělit a vytvořit tak dvě menší věže. Nemůžete rozdělit své vlastní pyramidy a když to neudělá žádný jiný hráč, může věž zůstat nerozdělená.

**Pozor, nehraje se na tahy:** Na rozdíl od většiny společenských her hrají Ledové věže všichni zároveň a nečeká se na tahy jednotlivých hráčů. Hra začíná, jakmile jsou všichni připraveni. Jednu ze tří možností, jak táhnout, můžete provést kdykoliv se vám zlíbí.

**Hraje se jen jednou rukou:** Občas sice bude potřeba použít obě ruce (zejména při vyjímání), ale jinak platí, že se při hraní této hry smí používat jen jedna ruka. Jde o to, aby v jednu chvíli bylo možné provést jen jednu ze tří možných herních akcí.

**Vyjmuté se nevrací:** Když vyjmete pyramidu, musíte ji hned použít jako čepičku jiné věže. Neexistuje-li žádný platný tah, musíte vyňatou pyramidu položit na stůl. Dobré mravy neporušíte, když budete chvilku promýšlet své možnosti, ale měli byste se rozhodnout poměrně rychle a pyramidu použít. Není povoleno schovávat si ji a čekat, až se objeví lepší možnost: Ostatní naopak mohou trvat na tom, abyste hráli, s tím, že oni budou ve hře pokračovat až pak.

## KONEC HRY

Hra končí, když se všichni hráči shodnou, že nebudou následovat žádné další tahy. Často k tomu dojde samovolně, když žádný další tah není možný, ale obecně platí, že se hráči budou muset shodnout, že hra skončila, jelikož nutně nemusí být využité všechny možnosti rozdělení. Hra také někdy může skončit v patové situaci.

## BODY

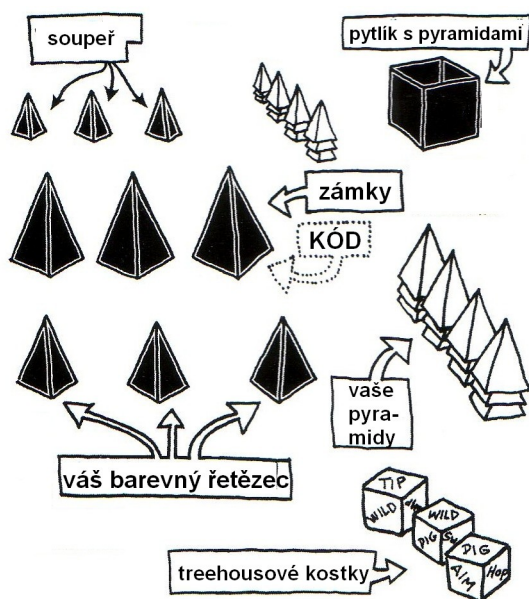
Na konci hry před sebou shromáždíte všechny vámi ovládané věže. Za každou velkou pyramidu dostanete tři body, za střední dva a za malou jeden bod. Hráč, který má nejvíc bodů, vyhrává.



# Hackeri

Hackeri (v originálu Black ICE) jsou hra Andy Looneyho pro 2 hráče se třemi sadami pyramidek. Ke hře budete potřebovat ještě neprůhledný pytlík. Rozluštíte tajný kód a proniknete do chráněného systému?

## PŘÍPRAVA



Postavte tři velké černé pyramidky do řady mezi hráče a dvě řady černých pyramid před každého z hráčů rovnoběžně s prostřední řadou. K hráči se středními černými pyramidkami položte velké barevné pyramidky a před hráče s malými černými pyramidkami položte střední barevné pyramidky. Všechny zbývající (malé) barevné pyramidky vložte do pytlíku. Pod velké černé pyramidky uprostřed umístěte (aniž byste se dívali) náhodně vybrané tři malé pyramidky z pytlíku.

## CÍL HRY

Zvítězíte, pokud barevné pyramidky na vašem klíči (rozuměj na černých pyramidkách) odpovídají barevným pyramidkám umístěným pod zámky (rozuměj pod velkými černými pyramidkami uprostřed stolu).

## PRŮBĚH HRY

V každém kole hodíte třemi treehouseovými kostkami, čímž získáte možnost provést tři akce. (Padnou-li vám dvě stejné akce, můžete jednu z nich využít jako žolíka. Padnou-li vám tři stejné akce, získáte žolíky dva.) Chcete-li, můžete některou ze svých akcí vynechat. Na pořadí akcí nezáleží.

## PŘEHLED MOŽNÝCH AKCÍ

- TIP

Smíte nadzdvihnout jednu velkou černou pyramidku a podívat se pod „zámek“. Pyramidku si kryjte druhou dlaní, aby barvu malé pyramidky neviděl i váš soupeř.

- HOP

Nasaďte na jednu ze svých černých pyramidek barevnou pyramidku ze své zásoby. (Byla-li již černá pyramidka obsazena, vraťte původní pyramidku do skladu.)

- SWAP

Prohodte místa dvou svých černých pyramidek nebo dvou velkých černých pyramidek uprostřed stolu a změňte tak tajný kód.

- AIM

Zkopírujte barvu na jedné ze svých pyramidek podle soupeřova vzoru.

- DIG

Veźměte jednu velkou černou pyramidku, umístěte ji do pytlíku, vyjměte z ní barevnou pyramidku a vsuňte do ní nový kód. Nový kód nesmí nikdo vidět, ani vy. Nejlepší je předržovat malou pyramidku ve velké palcem a takto ji položit na stůl.

- WILD (ŽOLÍK)

Zvolte jakoukoliv z výše uvedených akcí.

## VÍTĚZSTVÍ

Pokud si myslíte, že vaše barevné pyramidky přesně odpovídají (barevně i pořadím) tajnému kódu, nárokuje si výhru. Odkryjte zámky a pokud jste měl pravdu, vyhrál jste. V opačném případě zvítězil váš protihráč.



# Pyramideto

Pyramideto je hra Jana Diveckého (s kresbami Hany Pavlátové) pro 2 až 4 hráče, při které si vystačíte s jednou jedinou duhovou sadou pyramidek a balíčkem karet Pyramideto. Úkolem hráčů je sestavit pyramidky do trojic představujících věci kolem nás.

## KARTY PYRAMIDETA

V základním balíčku je 30 karet cílů, rozdělených do pěti skupinek. Každou skupinku tvoří šest cílů se stejnobarevným rámečkem. Kromě kresby a rámečku je na každé kartě vyobrazení trojice pyramidek, z kterých je daný cíl sestaven. Například cíl „Meloun“ tvoří velká zelená pyramidka, na které je velká červená pyramidka, na které je malá černá pyramidka. (Pozor! Důležitá je velikost i pořadí pyramidek ve věži.)



## PŘÍPRAVA HRY - Pyramidky

Na stůl či jinou rovnou hrací plochu umístěte pyramidky naskládané do jednobarevných hnízd. (Tak se označuje seskupení pyramidek, ve kterém je na malé pyramidce střední pyramidka a na ní velká.)

## PŘÍPRAVA HRY - Karty cílů

Karty cílů se zamíchají a každý hráč dostane tři karty, které nikomu ze soupeřů neukazuje. Zbylé karty se ponechají v balíčku na stole.

## PRŮBĚH HRY

Hráči postupně provádějí své tahy po směru hodinových ručiček. Hráč, který je na tahu, musí posunout právě jednu pyramidku volně ležící na stole, nebo jednu či více pyramidek tvořících vrchol některé z věží. Hranou pyramidku (nebo věž) může hráč umístit přímo na stůl nebo na

jakoukoliv jinou pyramidku nebo věž, ale vždy jen na stejně velkou nebo větší pyramidku. (V případě věže je rozhoduje spodní pyramidka.) Hráč nesmí hrát s pyramidkou (nebo věží), s kterou hrál hráč před ním. (Hrál-li hráč před ním například s dvojicí pyramidek, smí hráč přemístit vrchní pyramidkou této dvojice. Hrál-li hráč před ním jednu pyramidku, smí hráč posunout například trojici pyramidek, byť je právě zahraná pyramidka její součástí.)

Místo tahu si hráč smí vyměnit jednu kartu cílů za novou. Původní kartu vloží dospod dobíracího balíčku.

## SPLNĚNÍ CÍLE

Pokud hráč z pyramidek sestaví některý z cílů, které má na svých kartách, vyloží tuto kartu před sebe. (Pozor, může se stát, že za vás váš cíl sestaví někdo jiný, ale i to se počítá jako váš úspěch.) Není nutné, aby věž tvořily pouze pyramidky vašeho cíle, a nevádí, pokud jsou pod nimi (a případně i nad nimi) ještě jiné pyramidky. Je ale nezbytné, aby pyramidky vašemu cíli odpovídaly pořadím, barevně i velikostí a nebyly přerušeny žádnou jinou pyramidkou.

Po vyložení splněného cíle si hráč vezme nový cíl.

## KONEC HRY

Hra končí v okamžiku, kdy první z hráčů:

- vyloží pátý splněný cíl nebo
- vyloží čtvrtou barvu cíle (rámečku) nebo
- vyloží třetí kartu stejné barvy (rámečku).

Hráč, který hru ukončí, je vítězem hry.

## PYRAMIDETO A VLAJKY

Hra Pyramideto je zjednodušenou verzí hry Pyramidy a vlajky a jeden z jejích cílů – vlajku Španělska - je možné ve hře Pyramidy a vlajky použít jako bonusovou kartu. Vyložení španělské vlajky opravňuje hráče k ukořisťení jakékoliv velké pyramidy, protože Španělé byli a jsou „grandi“.



# Treehouse

Treehouse je hra Andy Looneyho pro 2 až 4 hráče s jedinou sadou pyramidek, která dala jméno celému hernímu systému. Obrázkový návod je součástí každé tuby pyramidek.

## PŘÍPRAVA

Každý hráč si postaví trio svých pyramid do stromečku. Jedno trio položte doprostřed stolu. Této skupině se říká domeček. Pyramidky tvořící domeček začínají v základním uspořádání, kdy malá pyramidka stojí uprostřed a vedle ní leží (špičkami od sebe) střední a velká pyramidka.

## JAK HRÁT

Když na vás přijde řada, hod'te speciální treehousovou kostkou, která je součástí každé sady. Podle toho, co vám padlo, pak změňte uspořádání svého tria. Pokud své trio může změnit, pak tak musíte učinit. Pokud své trio změnit nemůžete, smíte akci provést na pyramidkách v domečku nebo vynechat tah. Pokud akci nemůžete provést ani na svém ani na domečkovém triu, házíte znovu.

## CÍL HRY

Vyhráváte v případě, že se vám podaří přeskupit své pyramidky nebo pyramidky v domečku tak, že si naprosto přesně odpovídají.

## REMÍZA

Když se s domečkem v jednu chvíli shodne více hráčů, vyhrává ten, který provedl akci vedoucí k výhře. Pokud tah jednoho hráče vede k výhře několika jiných a on sám přitom nevyhrává, končí hra remízou.

## PAMATUJTE SI

- Nikdy nemůžete měnit uspořádání pyramid jiného hráče.
- Vynechat tah můžete jen tehdy, když nemůžete provést akci se svým triem a s domečkem ji provést nechcete.

## USPOŘÁDÁNÍ VLASTNÍHO TRIA

Pokud jsou pyramidky ve stozích či hnízdech, vždycky stojí. Hnízdo nikdy netvoří ležící pyramidky. Vaše trio musí být neustále uspořádané rovnoběžně s domečkem. Nebudou-li pyramidky stát na rovnoběžce, může to být matoucí.

Když je potřeba udělat místo pro pyramidku, která se vyhrabala (Dig), nebo skočila (Hop), můžete od sebe pyramidky oddálit. Na konci tahu mezery v uspořádání tria zase odstráňte.

## PŘEHLED MOŽNÝCH AKCÍ

- TIP (SRAZIT K ZEMI)

Převrátí věž nebo stojící pyramidku.

- HOP (SKOČIT)

Stojící pyramidka skočí a přistanou v kolmé poloze. Skákající pyramidky přistanou na kterémkoliv místě v pomyslné řadě nebo na kterémkoliv jiné pyramidě z vašeho tria. Skákat může jedna pyramidka nebo stoh dvou pyramid.

- SWAP (PROHODIT)

Dvě vaše pyramidky si vymění místo. Vyměněné pyramidky vždy zůstávají stejně orientované, což neplatí jenom v tom případě, že se ležící pyramidka stane součástí stohu.

- AIM (ZAMÍŘIT)

Samostatná pyramidka změní svou orientaci (zacílit může doleva, doprava, či nahoru).

- DIG (VYHRABAT)

Ležící pyramidka se vyhrabe a postaví, přičemž se pohybuje ve směru, kterým ukazuje její špička. Pyramidka se může vyhrabat a postavit na místě, kde ležela, ale také pod jinou pyramidou, případně kdekoliv mezi ostatními pyramidami nebo na konci řady.

- WILD (ŽOLÍK)

Můžete si zvolit jakoukoliv z výše uvedených akcí a provést ji buď se svým triem nebo s domečkem.

Nezapomeňte: Provést swap (výměnu) domečku je možné jenom, když padne žolík.



# Faraón

Faraón je hra Andy Looneyho, původně dárek fanouškům, pro 2 až 4 hráče, k níž je potřeba jedna sada pyramidek, sopečná deska (Volcano Board nebo jiná hrací deska 5x5 polí) a klasická kostka.

## PŘÍPRAVA KE HŘE

Zaslepte všechny čtyři rohy hrací desky. Na čtyřech hranách tak pro každého hráče vznikne nástupní pozice v rozsahu tří polí.

Každý hráč si zvolí jednu trojici (stejnobarevných) pyramidek, jednu velkou, jednu střední a jednu malou, které umístí na stůl.

## JEDNOTLIVÉ TAHY

Na začátku svého tahu hodí hráč kostkou.

Výsledek hodu (počet hozených bodů) určí počet kroků, který smí hráč se svými pyramidkami podniknout. Pohyb malé pyramidky stojí jeden bod, střední pyramidky dva body a velké pyramidky tři body.

Pyramidky začínají mimo hrací desku. Nasazení je možné na kterékoliv ze tří nástupních pozic.

Pyramidky se mohou pohybovat dopředu, dozadu a do stran. Pohyb diagonálně je možný, ale stojí dvojnásobek bodů. Není možné přeskakovat jiné pyramidky.

## VYŘAZENÍ SOUPEŘOVY PYRAMIDKY

Na každém poli smí být jen jedna pyramidka. Svou pyramidku můžete umístit na stejně velkou nebo menší soupeřovu pyramidku, čímž ji

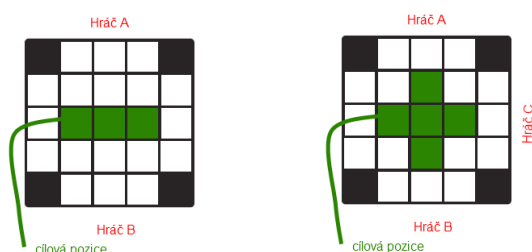
vyřadíte ze hry. Vyřazenou pyramidku odstraňte z hrací desky. Vyřazené pyramidky je možné opět nasadit do hry.

Svůj tah (své body) můžete rozdělit mezi libovolný počet pyramidek. Body není nutné plně vyčerpat.



## CÍL HRY

Cílem hry je obsadit svými třemi pyramidkami vítěznou pozici uprostřed hrací desky.



Při hře dvou hráčů je cílovou pozicí řada tří polí uprostřed mezi hráči (užíváte-li naši hrací desku, tak tedy řada s logem MWE uprostřed). Při hře tří hráčů jsou cílovou pozicí dvě řady polí tvořící středový kříž. Je přitom nutné mít své pyramidky v jedné řadě. (viz diagramy)

Při hře čtyř hráčů můžete vyhrát i obsazením jedné z diagonálních řad (opět s logem MWE uprostřed).

## KE STAŽENÍ

Hrací desku si můžete stáhnout zde: <http://mwe.cz/images/islandskesopky.pdf>



# Islandské sopky

**Islandské sopky** je původní hra Kristin Looney (Volcano) v úpravě Jana Diveckého určená pro 1-4 hráče a pět sad duhových pyramidek.

*Hru zde uvádíme jako malý bonus nad rámec her se čtyřmi sadami, protože bychom rádi představili i hru, která je v současnosti považovaná za nejlepší pyramidkovou hru vůbec.*

Hra je podobná hlavolamu, v níž hráči přemísťují černé „čepičky“ po vršcích sopek, čímž způsobují výbuchy provázené barevnými lávovými proudy valícími se přes herní pole.

## CÍL HRY

Hru vyhrává ten, kdo první získá tři jednobarevné stromečky pyramidek (každý stromeček jiné barvy).

## PŘÍPRAVA

Použijte všechny pyramidky z pěti duhových sad. Černé pyramidky sestavte do stromečku a umístěte je do všech čtyř rohů hrací desky (5x5) a na středové pole. Z ostatních pyramidek vytvořte dvacet hnízd a umístěte je na zbývající pole. (Na obrázku vpravo je náš obvyklý způsob rozmístění pyramid, ale ten není nutně závazný.)

## VLASTNÍ HRA

Hráč na tahu může posouvat kteroukoli z pěti černých čepiček jakýmkoli směrem (horizontálně, vertikálně nebo diagonálně) o jedno pole tak dlouho, dokud nedojde k výbuchu sopky a erupci lávy. Čepičky není povoleno umísťovat na sebe navzájem nebo mimo hrací desku. Jakýkoliv jiný tah je přípustný.

Přesunutí čepičky může způsobit výbuch sopky pod ní (pokud tam nějaká je). Pokud přesunutí žádný výbuch nezpůsobí, váš tah pokračuje a vy dále přesouváte jednu z čepiček (tu původní nebo i jinou) dokud nedojde k výbuchu. Tím váš tah končí a na tahu je hráč po vaší levici.

## VÝBUCH SOPKY

Kdykoli ze sopky sejmete čepičku, vybuchne tím směrem, jímž jste čepičku posunuli. Výbuch se provádí následovně:

vrchní pyramidku přenesete přímo za právě posunutou čepičku,

pak sejmete další pyramidku, přenesete ji přes čepičku a první pyramidu a umístíte ji na vršek další sopky (nebo prázdného místa) za nimi. Tímto způsobem vybuchují všechny pyramidky tvořící sopku, dokud nenastane některá z následujících z těchto možností:



- Vybuchlá sopka je dočista zničená a namísto ní zbývá jen prázdné místo. Nezapomeňte, že vzniklé prázdné místo i nadále patří do hry.
- Výbuch se zastaví o okraj herního pole. Jelikož pyramidky nemůžou být umístěny mimo původní čtverec 5x5, končí výbuch dosažením jeho okrajů.
- Výbuch se dostane k jiné čepičce. Jelikož není povoleno cokoli umísťovat na čepičky, zastavují tekoucí lávu podobně jako okraje herního pole.

Poté, co dokončíte výbuch, si můžete nechat každou přemístěnou pyramidku, která dosedla na jinou **přesně stejně velkou** pyramidku. Získané pyramidky shromážďujte u sebe, dokud z nich nevytvoříte tři jednobarevné stromečky a nevyhrajete.

## KE STAŽENÍ

- Hrací desku si můžete stáhnout zde: <http://mwe.cz/images/islandskesopky.pdf>

