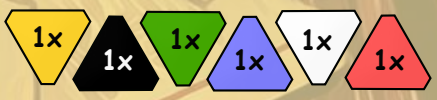
Pravidla hry ITA

ITA je tahová hra pro 2-4 hráče. Cílem hry je, jako první hráč, postavit zadaný herní obrazec z trojúhelníkových herních kamenů a projít jím po červené přerušované cestě.

ZAČÁTEK HRY

Doprostřed stolu se umístí kameny poskládané jako hex a roztříděné podle barev (viz obrázek vpravo). Vylosuje se **1 herní obrazec** (viz níže). Hráči si určí pomocí **LOSU** začínajícího hráče. Ten otočí z každé barvy svrchní kámen a založí tak obchod.



!Barvou dolů!
Hráč, který si dobere poslední herní kámen z obchodu, opět otočí z každé barvy jeden herní kámen a vytvoří **nový obchod. Kámen z losu lze použít při STAVBĚ.**

HRÁČ NA TAHU

Jednotliví hráči se v kole střídají po směru hodinových ručiček, dokud jeden z nich nesloží jako první zadaný herní obrazec. Hráč, který je aktuálně na tahu, **má 2 možnosti, mezi kterými se musí rozhodnout: OBCHOD nebo STAVBA?**

1) OBCHOD: z aktuální nabídky **OBCHODU** doplní zásoby **o 1 libovolný herní kámen** a ve hře bude pokračovat následující hráč.

2) STAVBA: na stůl před sebe **položí základní kámen** svého herního obrazce (případně napojuje další kameny z ruky na již postavené kameny). Každý napojený herní kámen musí vytvářet cestu, tj. **musí být vzájemně průchozí.**

HERNÍ OBRAZCE

Jednotlivé herní obrazce mají své specifické vlastnosti. Základní vlastností je **POČET HERNÍCH KAMENŮ** nutný ke složení samotného obrazce (6-11 herních kamenů), další je **TVAR** a poslední je **ZPŮSOB PRŮCHODNOSTI** obrazce, znázorněný červenou přerušovanou čárou.

HERNÍ KAMENY

Jednotlivé herní kameny mají tvar rovnostranného trojúhelníku a jsou vždy průchozí minimálně ze dvou stran. Kameny jsou rozděleny podle symbolů na **6 kategorií.** Jestliže hráč spojí **dva kameny se stejným symbolem, MUSÍ** splnit požadovaný úkon. **Pokud úkon nelze provést, nelze provést ani samotný tah.**

LÍZNI (9x): pokud hráč spojí tyto dva symboly, musí si v rámci svého tahu vzít **1 herní kámen z OBCHODU.**

ZNIČ (9x): pokud hráč spojí tyto dva symboly, musí odebrat ze své stavby **1 libovolný herní kámen zpět do RUKY.**

HRAJ (9x): pokud hráč spojí tyto dva symboly, musí v rámci tahu postavitt **ještě 1 herní kámen z RUKY do STAVBY.** Pokud ho nemá nebo nelze přiložit, nelze tah provést.

VOLNO (9x): pokud hráč přiloží prázdný kámen **nevytvoří žádnou další akci. Nelze ovšem propojit dva volné.**

RECYKLACE (9x): pokud hráč spojí tyto dva symboly, musí v rámci svého tahu vyměnit **1 libovolný herní kámen ze své STAVBY za libovolný kámen z OBCHODU.** Ten musí umístit na libovolnou pozici stavby. Pokud není v obchodě žádný vhodný, nelze tah provést.

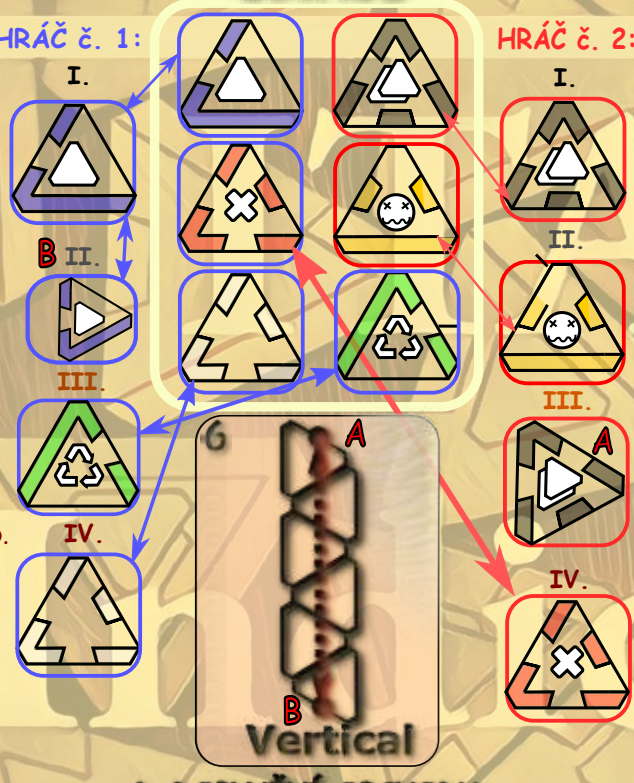
JOKER (9x): pokud hráč přiloží Jokera musí splnit vlastnost kamene, ke kterému ho přiložil **(LÍZNI, HRAJ, RECYKLACE, ZNIČ).Nelze propojit dva Jokery.** Výhodu Jokera lze využít maximálně **jednou za kolo.** Jiný kámen přiložený k Jokerovi ovšem touto vlastností nedisponuje.

JAK STAVĚT?

Základ úspěšné **STAVBY** je umožnit průchod **z bodu A do bodu B (příp. C) po červené přerušované čáře** a projít tak všemy herními kameny. Obrazec musí být naprosto identický (ne zrzcadlový apod.). Vstup (A) i výstup (B) z obrazce musí být na stejné straně herního kamene, jako je to na herním obrazci. **Stavbu lze zahájit libovolným segmentem (herním kamenem) skládaného obrazce**. Později už musí ale každý další postavený herní kámen bezpodmínečně navazovat na již postavený. Není podmínkou, aby obrazce byly ze stran uzavřeny.

TIP Při zahrání kamenů **HRAJ, RECYKLACE a JOKER**, může dojít ke vzniku **KOMBA**, kdy se hráči může povés provést více tahů v jednom kole. **Př.:** Hráč při **STAVBĚ** spojí **dvě RECYKLACE** a z obchodu jednu vymění nap za kámen **LÍZNI**, který vhodně přiloží ke stejnému kameni a může si díky tomu navíc ještě líznout z **OBCHODU**.

PŘÍKLAD pěti herních kol pro hru ve 2 hráčích. Los rozhodne, který hráč začíná. Ten otočí 6 herních kamenů do **OBCHODU** a zahájí hru. Poté hraje další hráč.



I. KOLO: V prvním kole sie rozhodl OBCHODOVAT.

II. KOLO: v dalším tahu se rozhodl pro **STAVBU**.

III. KOLO: V dalším kole opět do **OBCHODU**.

IV. KOLO: opět **OBCHOD**.

V. KOLO:STAVBA.

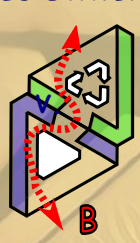
I. KOLO: V prvním kole se rozhodl OBCHODOVAT.

II. KOLO: opět **OBCHOD**.

III. KOLO: se rozhodl pro **STAVBU**.

IV. KOLO:OBCHOD. A poté doplní obchod o **6 nových herních kamenů**.

V. KOLO:STAVBA. V tomto kole přiložil hráč **JOKERA** k **HRAJ**, což mu umožnilo přiložit ještě **1 herní kámen**.



1. DOPLNĚNÍ OBCHODU

KONEC HRY a VÍTĚZ

Vítězem hry se stává hráč, který jako první sestaví zadaný obrazec.

TIP

Pokud chcete hrát hru ve více hráčích, než stanoví parametry hry, můžete zkombinovat 2 a více balení.

UFO HRY · ZAL. · 2010

0-3

eshop.maiak.cz
info@ufohry.cz

OBSAH BALENÍ

54ks herních kamenů
9ks herních karet
1ks karta nápovědy
1ks návod

Lokalizace:

PARAMETRY HRY

TAKTIKA	▶▶▶▶
NÁHODA	▶▶
ŠTĚSTÍ	▶
NAPĚTÍ	▶▶▶

ROK VYDÁNÍ: 2019
Materiál: dřevo, papír

4	6+	30

DISTRIBUTOR: www.ufohry.cz

Hra je vysoce návyková, avšak zdravotně naprosto nezávadná. Všechny komponenty jsou dle **ČSN EN 71** o bezpečnosti hraček zdravotně nezávadné. Balení obsahuje malé části a **není vhodné pro děti do 3 let**.

Přejeme vám skvělou zábavu.