



Bernhard Weber, Richard Polle



Gerard Lepianka



UnikaT

Logická hra pro 2– 4 hráče ve věku od 7 let

Obsah balení:

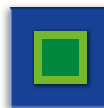
81 karet, 4 zástěny, pytlík, návod

Pro partie trvající několik kol budete ještě potřebovat tužku a papír.

Každá karta UNIKÁT obsahuje jedinečnou kombinaci čtyř znaků:



• **tvary:** hvězdička, kolečko, čtverec



• **barvy pozadí:** bílá, červená, tmavě modrá



• **barvy:** modrá, zelená, žlutá



• **velikosti:** malá, střední, velká

GRANNA

Cíl hry:

Hráči se snaží vyložit všechny své karty UNIKÁT; k sobě přiléhající karty se přitom mohou lišit pouze jediným znakem. Hráč, který jako první vyloží své karty, se stává vítězem.

Příprava hry:

- Každý z hráčů si vezme jednu zástěnu.
- Karty UNIKÁT dáme do pytlíku a promícháme je.
- Každý hráč si z pytlíku vytáhne 10 karet a umístí je za svoji zástěnu tak, aby je ostatní hráči neviděli.
- Tři karty vytáhneme z pytlíku a položíme je na stůl obrázky nahoru, aby byly dobře vidět („výstavka“).
- Následující karta vytažená z pytlíku je kartou startovní a položíme ji doprostřed stolu.

Průběh hry:

Hru zahájí nejstarší hráč. Ke startovní kartě přiloží jinou kartu podle níže uvedených pravidel. Hra pak pokračuje ve směru pohybu hodinových ručiček. Každý hráč může v rámci svého tahu provést jednu ze dvou akcí:

A. položit kartu

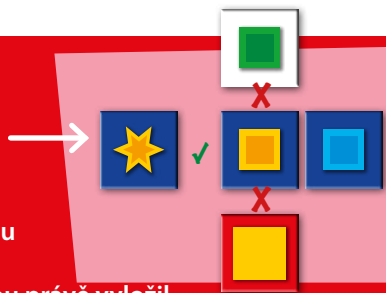
B. vyměnit kartu za jinou

A. Položení karty

Hráč může pokládat libovolný počet svých karet tak dlouho, dokud bude schopen dodržovat dvě pravidla vykládání karet.

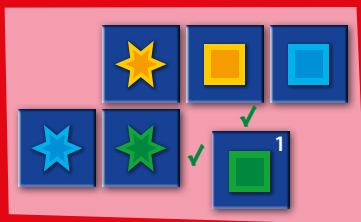
Pravidla vykládání karet

- Karty UNIKÁT lze k sobě přikládat, pokud se liší pouze jedním znakem (ostatní tři znaky musí být shodné).
- První kartu vykládanou v rámci jednoho tahu může hráč přiložit ke kterékoli kartě na stole, další pak může přikládat vždy pouze k té, kterou právě vyložil.

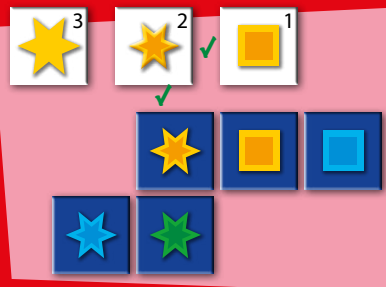


Dvojitý tah

Pokud hráč v rámci svého tahu vyloží kartu tak, aby sousedila nejméně se dvěma jinými kartami...



nebo



...pak může po skončení své akce provést ještě jednu libovolnou akci (položení karty nebo výměna). Touto druhou akcí svůj dvojitý tah ukončí.

B. Výměna karet

Pokud hráč nechce nebo nemůže přiložit na stůl žádnou kartu, položí jednu ze svých karet na **výstavku** a vezme si místo ní jinou kartu buď z **výstavky**, nebo z **pytlíku**.

Přibírání karet

Má-li hráč po ukončení své akce za zástěnou méně než 10 karet, přibere si jednu kartu z **výstavky** nebo z **pytlíku**. Poté je se svým tahem na řadě další hráč ve směru pohybu hodinových ručiček.

Pozor! Jakmile jsou z **výstavky** odebrány všechny karty, je nutné vytáhnout z **pytlíku** další 3 karty a položit je na **výstavku**.

Konec hry

Hra končí v okamžiku, kdy jeden z hráčů vyložil svou poslední kartu. Tento hráč se stává vítězem.

Vícekolová varianta hry

Hráči si připraví papír a tužku a dohodnou se, kolik kol sehrají. Každé kolo se hraje jako samostatná hra a po jeho skončení dostanou hráči trestné body za každou kartu, která jim zůstala za zástěnou. Vítězem se stává ten, kdo má po sehrání všech kol nejméně trestných bodů.

Vážený zákazník, kompletování našich her věnujeme zvláštní péči. Pokud přesto ve vašem balení některá součást hry chybí (za což se velmi omlouváme), můžete reklamaci vyřídit e-mailem na adrese **info@pygmalino.cz**. V e-maile prosím uveďte své jméno, příjmení, přesnou adresu včetně PSČ a název chybějícího prvku hry. Chcete-li od nás dostávat newsletter s informacemi o našich novinkách, pošlete prosím e-mail s takovýmto požadavkem a svým jménem a příjmením na adresu **info@pygmalino.cz**.

www.facebook.com/granna.cz

