

Jacek Szram Gerard Lepianka



MATIK

Hra pre 2 – 4 hráčov od 7 rokov veku

Obsah balenia:

20 obojstranných žetónov – 4 súbory po 5 rôznych žetónoch, obojstranná hracia plocha, 16 drevených kociek, pravidlá hry



Cieľ hry:

Úlohou hráčov v hre MATIK je kladenie kociek a žetónov na hraciu plochu. Ich správne umiestnenie prinesie hráčom víťazné body. V hre zvíťazí ten z hráčov, ktorý po umiestnení posledného žetónu či kocky získa najviac bodov.

Príprava hry:

Rozložte hraciu plochu uprostred stola, aby k nej mal každý z hráčov pohodlný prístup. Pre prvé herné partie odporúčame použiť hraciu plochu s políčkami bez číselného označenia. Každý hráč dostane 5 rôznych žetónov (každý z nich má inú farbu) a štyri kocky rovnakej farby. Hru začína najmladší hráč.

Priebeh hernej partie:

Hra sa hrá v jednotlivých ťahoch. Počas svojho ťahu musí hráč uskutočniť jednu z dvoch akcií:

- Umiestniť na jednom z neobsadených svetlých polí hracej plochy svoju kocku
 - Umiestniť na jednom z neobsadených tmavých polí hracej plochy svoj žetón
- Potom nasleduje rovnakým spôsobom ďalší hráč v smere hodinových ručičiek.

V závislosti od toho, ktorú stranu hracej plochy a hracích žetónov si vyberieme, získavame rôzne varianty hry:

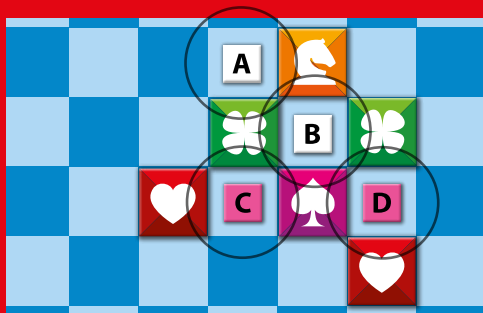
- Žetóny s obrázkami alebo s číslami
- Základná hracia plocha alebo očíslovaná hracia plocha (hodnoty políčok ovplyvňujú konečné vyhodnotenie hry)

**Žetóny kladieme na hraciu plochu tak,
aby sme okolo svojej kocky zhromaždili:**

- **Žetóny s najvyššou číselnou hodnotou**
- **Čo najviac rôznych obrázkov na príľahlých žetónoch**

Variant hry s obrázkovými žetónmi

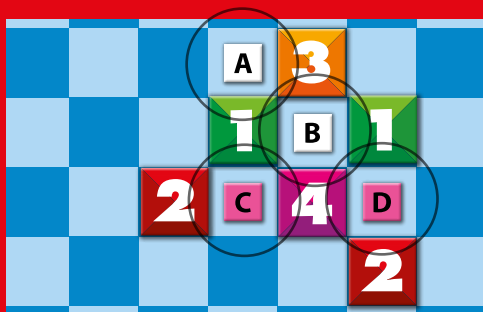
Hráč získava jeden bod za každý obrázok, ktorý sa nachádza na políčku priliehajúcom stranou k políčku s jeho kockou. Rovnaké obrázky susediace s kockou počítame iba 1x.



Príklad: Agáta (biele kocky) získava 2 body za kocku A, keďže sa stranovo dotýka s dvoma rôznymi obrázkami (kôň a štvorlístok) a 3 body za kocku B (3 rôzne obrázky), celkovo teda 5 bodov. Michal (ružové kocky) získava 3 body za kocku C a 3 body za kocku D, celkovo teda 6 bodov.

Variant hry s očíslovanými žetónmi

Každý z hráčov spočíta čísllice na žetónoch stranovo priliehajúcich k jeho kockám.



Príklad: Agáta (biele kocky) získava $1 + 3 = 4$ body za kocku A a $3 + 1 + 1 + 4 = 9$ bodov za kocku B, celkovo teda 13 bodov. Naproti tomu Michal (ružové kocky) získava $1 + 2 + 4 = 7$ bodov za kocku C a $1 + 2 + 4 = 7$ bodov za kocku D, celkovo teda 14 bodov.

Varianta hry na hracej ploche s bodovanými políčkami

Okrem bodov za jednotlivé žetóny dostávajú hráči takisto body za políčka, na ktorých sa nachádzajú ich kocky.



Príklad: Agáta (biele kocky) postavila svoju kocku na poli s bodovou hodnotou 1, získava 1 bod za pole a 3 body za rôzne obrázky susediace s jej kockou, celkovo teda 4 body. Naproti tomu Michal (ružové kocky) získava 2 body za políčko, na ktorom postavil svoju kocku, a 3 body za stranovo priliehajúce obrázky, celkovo teda 5 bodov.

Koniec hry

Hneď ako je na hernej ploche umiestnený posledný žetón či kocka, hra sa končí. Nastáva čas na spočítanie bodov. Víťazí hráč, ktorý ich získal najviac, v prípade remízy sa hráči o víťazstvo delia.

Vážený zákazník,

kompletizovaniu našich hier venujeme zvláštnu starostlivosť. Pokiaľ napriek tomu vo vašom balení niektorá súčasť hry chýba (za čo sa veľmi ospravedľujeme), môžete reklamáciu vybaviť e-mailom na adrese info@pygmalino.cz. V e-maile, prosím, uveďte svoje meno, priezvisko, presnú adresu vrátane PSČ a názov chýbajúceho prvku hry.



facebook.com/granna.cz

granna.sk

© 2022 Granna

Všetky práva vyhradené Vyrobené v EÚ
Pygmalino, s. r. o., Lípová 1131, 737 01 Český Těšín


Pygmalino®

GRANNA

00421/3 SK