

Jacek Szram Gerard Lepianka



MATIK

Hra pro 2-4 hráče od 7 let věku

Obsah balení:

20 oboustranných žetonů – 4 sady po 5 různých žetonech, oboustranná hrací plocha, 16 dřevěných kostiček, pravidla hry



Cíl hry:

Úkolem hráčů ve hře MATIK je pokládání kostiček a žetonů na hrací plochu. Jejich správné umístění přinese hráčům vítězné body. Ve hře zvítězí ten z hráčů, který po umístění posledního žetonu či kostičky získá nejvíce bodů.

GRANNA

Příprava hry:

Rozložte hrací plochu uprostřed stolu, aby k ní měl každý z hráčů pohodlný přístup. Pro první herní partii doporučujeme použít hrací plochu s políčky bez číselného označení. Každý hráč obdrží 5 různých žetonů (každý z nich má jinou barvu) a čtyři kostičky stejné barvy. Hru začíná nejmladší hráč.

Průběh herní partie:

Hra se hraje v jednotlivých tazích. Během svého tahu hráč musí uskutečnit jednu ze dvou akcí:

- Umístit na jednom z neobsazených světlých polí hrací plochy svoji kostičku
 - Umístit na jednom z neobsazených tmavých polí hrací plochy svůj žeton
- Poté následuje stejným způsobem další hráč ve směru hodinových ručiček.

V závislosti na tom, kterou stranu hrací plochy a hracích žetonu si vybereme, získáváme různé varianty hry:

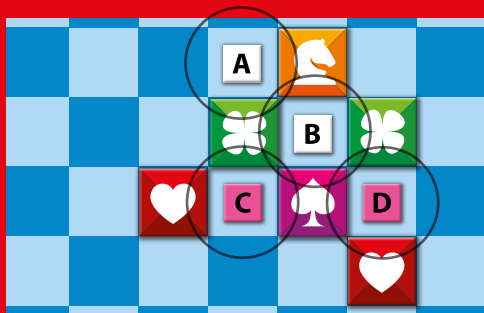
- Žetony s obrázky, nebo s čísly
- Základní hrací plocha, nebo očíslovaná hrací plocha (hodnoty políček ovlivňují konečné vyhodnocení hry)

**Žetony pokládáme na hrací plochu tak,
abychom kolem své kostičky shromáždili:**

- **Žetony o nejvyšší číselné hodnotě**
- **Co nejvíce různých obrázků na přilehlých žetonech**

Varianta hry s obrázkovými žetony

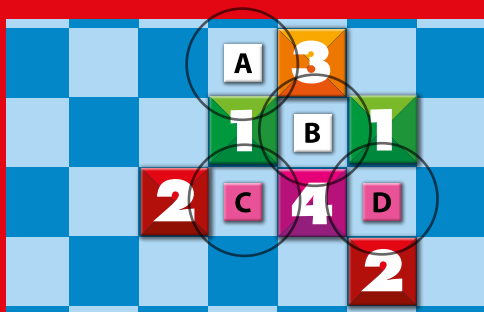
Hráč získává jeden bod za každý obrázek, který se nachází na políčku přiléhajícím stranou k políčku s jeho kostičkou. Stejné obrázky sousedící s kostičkou počítáme pouze 1x.



Příklad: Agáta (bílé kostičky) získává 2 body za kostičku A, jelikož se stranově dotýká se dvěma různými obrázky (kůň a čtyřlístek) a 3 body za kostičku B (3 různé obrázky), celkem tedy 5 bodů. Michal (růžové kostičky) získává 3 body za kostičku C a 3 body za kostičku D, celkem tedy 6 bodů.

Varianta hry s očíslovanými žetony

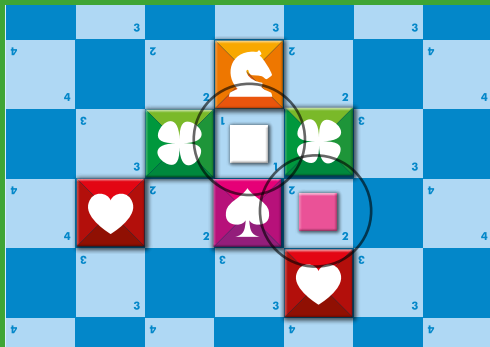
Každý z hráčů sečte číslice na žetonech stranově přiléhajících k jeho kostičkám.



Příklad: Agáta (bílé kostičky) získává $1 + 3 = 4$ body za kostičku A a $3 + 1 + 1 + 4 = 9$ bodů za kostičku B, celkem tedy 13 bodů. Naproti tomu Michal (růžové kostičky) získává $1 + 2 + 4 = 7$ bodů za kostičku C a $1 + 2 + 4 = 7$ bodů za kostičku D, celkem tedy 14 bodů.

Varianta hry na hrací ploše s bodovanými políčky

Kromě bodů za jednotlivé žetony dostávají hráči rovněž body za políčka, na kterých se nacházejí jejich kostičky.



Příklad: Agáta (bílé kostičky) postavila svoji kostičku na poli s bodovou hodnotou 1, získává 1 bod za pole a 3 body za různé obrázky sousedící s její kostičkou, celkem tedy 4 body. Naproti tomu Michal (růžové kostičky) získává 2 body za políčko, na kterém postavil svoji kostičku a 3 body za stranově přiléhající obrázky, celkem tedy 5 bodů.

Konec hry

Jakmile je na herní ploše umístěn poslední žeton či kostička, hra končí. Nastává čas na sečtení bodů. Vítězí hráč, který jich získal nejvíce, v případě remízy se hráči o vítězství dělí.

Vážení zákazníci,

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-mailu prosím uveďte své jméno, příjmení, přesnou adresu včetně PSČ a název chybějícího prvku hry.



facebook.com/granna.cz

[granna.cz](https://www.granna.cz)

© 2022 Granna

Všechna práva vyhrazena Vyrobeno v EU
Pygmalino, s. r. o., Lípová 1131, 737 01 Český Těšín


Pygmalino®

GRANNA

00421/3 CZ