

NÁVOD

LOGIX mini

Hra pro 2-4 hráče

Cíl hry:

Každý hráč si na začátku vylosuje kartu s tajným kódem (vzorem rozložení kuliček). V průběhu partie hráči pokládají na desku nové kuličky nebo přemísťují stávající a snaží se složit svůj kód.

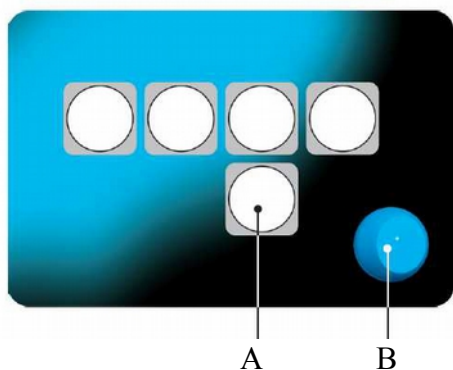
Cílem hry je položit kuličky na desku podle vzoru (kódu) na vylosované kartě.

Ke hře potřebujete:

- 1) karty kódů – 16 ks
- 2) žluté kuličky – 6 ks
- 3) červené kuličky – 6 ks
- 4) modré kuličky – 6 ks
- 5) zelené kuličky – 6 ks
- 6) šedé kuličky – 2 ks
- 7) černá kulička – 1 ks
- 8) herní deska
- 9) podstavec pro kuličky
- 10) návod

Karta kódu

Na každé kartě se nachází kód složený z pěti částí. Hráč, který jako první položí kuličky na desku podle vzoru z karty, vyhrává. Navíc je na kartě uvedena barva kuliček, které hráč nesmí při vytváření sestavy použít.



Obr. 1

Karta kódu

A – ukázka kódu

B – barva kuliček, které nesmíte při vytváření kódu použít

Kuličky

Při hře použijete 24 kuliček ve 4 barvách – červené, modré, žluté a zelené, ale také 2 kuličky šedé a 1 černou. Právě z těchto barev hráči skládají vzory podle svých karet kódu. Šedé kuličky mohou nahradit jakoukoliv jinou, slouží tedy jako žolík. **Černá kulička musí být součástí každého složeného kódu.**

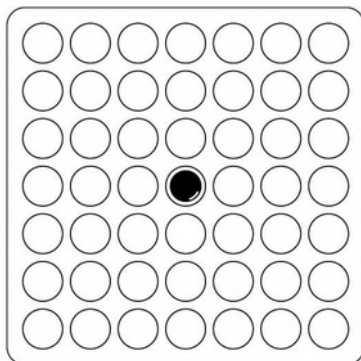
Herní deska

Čtvercová deska obsahuje 49 míst na kuličky. Hráči se snaží položit kuličky svého kódu na správná

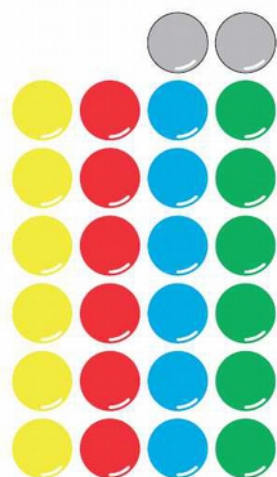
místa na desce.

Příprava ke hře:

Desku polož doprostřed stolu tak, aby byla v dosahu všech hráčů. Černou kuličku umísti doprostřed desky. Ostatní kuličky rozděl podle barev a polož na podstavec vedle desky. Zamíchej všechny karty kódů a rozdej každému hráči 1 kartu. Hráči kód na svojí kartě ostatním neukazují. Ostatní karty odlož do krabice, v této hře už nebudou potřeba. Poté vybraný hráč (určený losem nebo podle věku), začne hru. Hráči se střídají ve směru hodinových ručiček.



Obr. 2 - deska s černou kuličkou – připravený začátek hry



Obr. 3 - rozložení kuliček na podstavci

Průběh hry:

Když se hráč dostane na řadu, může provést jednu ze tří dostupných akcí:

1. položit kuličku na desku
2. posunout kuličku, která už na desce leží na jiné místo
3. odstranit z desky libovolnou kuličku a nahradit ji jinou

1. položení kuličky na desku

Hráč může položit libovolnou kuličku na desku. Kuličku může položit jen na prázdné pole. Položená kulička musí vždy sousedit s jinou libovolnou kuličkou svisle nebo vodorovně.

2. přesouvání kuliček po desce

Hráč může přesunout libovolnou nezablokovanou kuličku ležící na desce na jiné prázdné políčko. Po přesunutí musí kulička znovu sousedit s jinou kuličkou svisle nebo vodorovně. Kuličky

obklopené ze všech čtyř stran jinými jsou zablokované a nelze je přesouvat. Kulička nesmí při přesunu přeskokovat jiné kuličky, ale může se pohybovat libovolně daleko, dokud nenarazí na jinou kuličku.

3. výměna kuličky z desky za jinou nacházející se mimo desku

Hráč může z desky odstranit libovolnou kuličku, s výjimkou černé, a položit na její místo libovolnou jinou kuličku, ležící na podstavci. Z desky je možné odstraňovat i zablokované kuličky, tedy takové, které po desce nelze přesouvat.

Hráč může klást, přesouvat a odstraňovat z desky kuličky všech barev bez omezení, tedy i té, kterou má na své kartě kódu. Hráč nemůže klást, přesouvat ani měnit kuličky v barvě, kterou položil nebo přesunul hráč v předchozím tahu.

Příklad:

Hráč A položil na desku červenou kuličku. Pokud chce hráč B položit na desku kuličku, musí mít jinou barvu než červenou. Pokud bude chtít hráč B přesunout kuličku po desce, může použít kuličku v jakékoliv barvě (modré, žluté, zelené, šedé nebo černé) kromě červené. Pokud bude chtít hráč B vyměnit kuličku za jinou, která se na desce nenachází, nemůže odebrat ani přidat červenou kuličku.

Vzor kódu na kartě

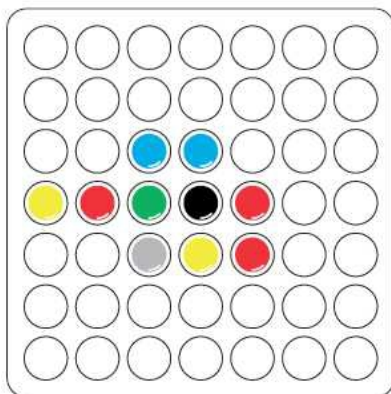
K vytvoření kódu na desce lze použít jednu libovolnou barvu. Výjimkou je barva, která je na kartě kódu zakázaná. Uvnitř kódu se může nacházet také univerzální kulička šedé barvy, která slouží jako žolík. Navíc součástí složeného kódu musí vždy být černá kulička. V bezprostředním sousedství složeného vzoru se nesmí nacházet (sousedit) jiné kuličky stejné barvy (obr. 6, 7). Kartu s kódem lze při plnění úkolu libovolně natáčet. Důležité je pouze to, aby se vzor z karty shodoval s rozložením kuliček na desce.

Konec hry:

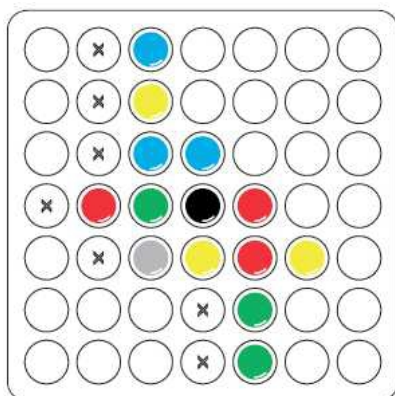
Hra končí ve chvíli, kdy některý z hráčů složí vzor odpovídající jeho libovolně natočené kartě kódu. Aby hráč ohlásil vítězství, musí být na tahu. Před ohlášením vítězství může ještě položit kuličku, pokud chce. Pak ukáže svoji kartu ostatním hráčům. Pokud by ve stejnou chvíli složil kód i jiný hráč, tak přesto nevyhrává. Pokud se hráč zmýlí, ukáže svůj kód a rozložení kuliček na desce mu neodpovídá, hráč automaticky prohrává a ostatní pokračují ve hře.

Hráči mohou upravit základní pravidla, ale všechny změny musí být dohodnuty před začátkem hry.

Příklady přesouvání kuliček

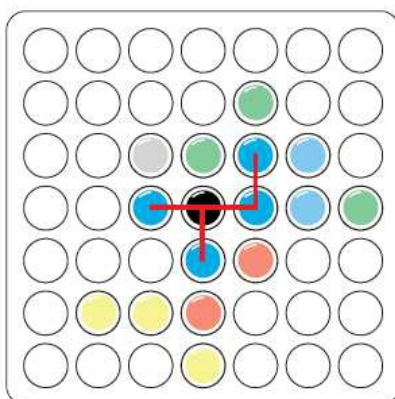


Obr. 4 - Černá a zelená kulička je zablokovaná. Nelze jimi posouvat.

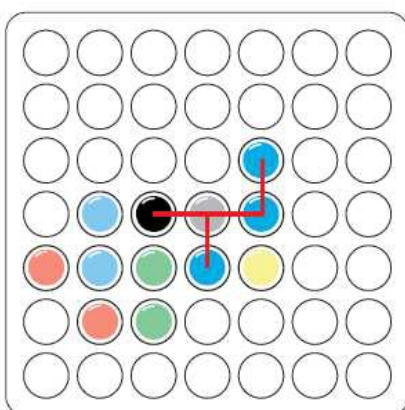


Obr. 5 - Šedá kulička může být přesunuta jen na jedno z polí označených křížkem.

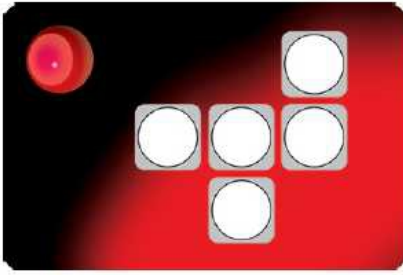
Příklady možného rozložení vzoru z karty



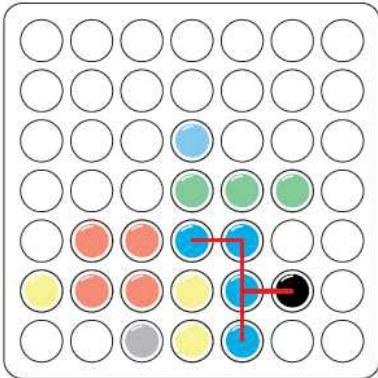
Obr. 6 - nepravidelný vzor



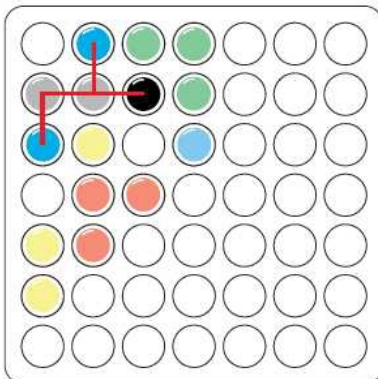
Obr. 7 - nepravidelný vzor



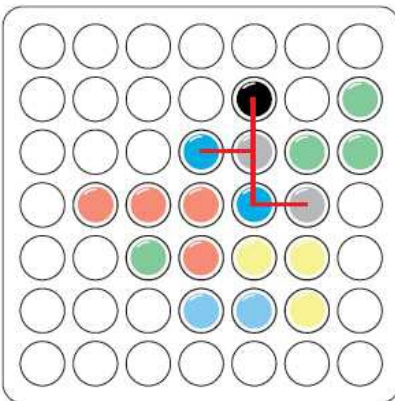
Obr. 8 - vzor kódu na kartě



Obr. 9



Obr. 10



Obr. 11