






Kostnice Sedlec u Kutné Hory, začátek 16. století. Morové rány a husitské války naplnily hřbitov při sedleckém kostele k prasknutí. Pomozte poloslepému mnichu uspořádat lebky do úhledných pyramid v kapli!

Herbí materiál

18 karet, na každé najdete 2 lebky celkových pěti druhů:

ŠLECHTICI  x4 ROLNÍCI  x8 KNĚŽÍ  x8 MILENCI  x6 TRESTANCI  x10

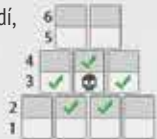
Důležité pojmy

Pyramida: Osobní sada karet tvaru pyramidy, kterou každý hráč v průběhu hry tvoří.

Řada: Vodorovná řada karet.

Vrstva: Vodorovná řada lebek.

Sousedící: Lebky spolu sousedí, dotýkají-li se stranou úplně či částečně. Dotyk pouze rohem nestačí. Každá lebka může sousedit s max. 5 jinými.



Příprava hry

Zamíchejte všech 18 karet. Vytvořte hřbitov z 6 balíčků po 3 kartách lícem dolů, ve dvou řadách po třech balíčcích. Otočte vrchní kartu libovolného balíčku lícem vzhůru. Hráč, který jako poslední navštívil Sedleckou kostnici (či jiný hřbitov), začíná.



Průběh hry

Hráči se střídají v tazích po směru hodinových ručiček počínaje začínajícím hráčem. Ve svém tahu provedete jednu ze tří možných akcí: kopání, sběr nebo uložení.

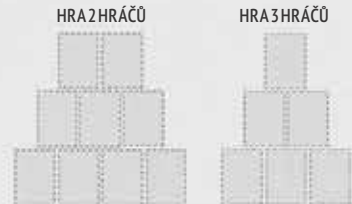
KOPÁNÍ: Otočte vrchní karty ležící lícem dolů dvou libovolných balíčků na hřbitově. Leží-li lícem dolů vrchní karta pouze jednoho balíčku, otočte jen tuto jednu. Poté si **jednu z právě otočených karet** vezměte do ruky. Pokud na začátku vašeho tahu neleží na hřbitově žádná vrchní karta lícem dolů, nemůžete akci **kopání** provést.

SBĚR: Vezměte si do ruky jednu **lícem vzhůru ležící kartu ze hřbitova**. Pokud tam na začátku vašeho tahu žádná neleží, nemůžete akci **sběr** provést.

Limit karet v ruce je 2. Máte-li na začátku svého tahu v ruce 2 karty, musíte provést akci **uložení**.

ULOŽENÍ: Vložte jednu svou kartu **z ruky na svou pyramidu** podle pravidel ukládání (viz dále). Pokud na začátku svého tahu nemáte v ruce žádnou kartu, nemůžete akci **uložení** provést.

V dokončené pyramidě bude na konci partie 2 hráčů 9 karet, partie 3 hráčů 6 karet. Dokončená pyramida bude vždy vypadat takto:



Pravidla ukládání

První kartu můžete vyložit kamkoli do spodní řady. Další karty můžete vždy vyložit zleva nebo zprava **do téže řady** vedle karty již v pyramidě ležící, nebo nad dvě sousedící karty do vyšší řady tak, aby se **karta ve vyšší řadě vždy dotýkala 2 karet v nižší řadě**. Počet karet v žádné řadě nesmí převýšit počet daný tvarem pyramidy podle počtu hráčů (viz výše).

Karty nelze nijak otáčet, je třeba je vždy vykládat před sebe na stůl svisle, hlavou nahoru, aby lebky vždy stály z vašeho pohledu správně.

Konec hry

Hra končí, jakmile všichni hráči dokončí svou pyramidu. Následuje závěrečné vyhodnocení. Podrobnosti o bodování jednotlivých druhů lebek najdete na opačné straně. Kdo dosáhne nejvyššího součtu bodů, vítězí. V případě shody rozhoduje, kdo získá více bodů za svůj nejlépe hodnocený druh lebek (tj. druh, za nějž získal bodů nejvíce), případně druhý nejlépe hodnocený druh atd.

Závěrečné vyhodnocení

Každý druh lebek vám přinese body podle posledního přání nebožtíka.



1 BOD ZA KAŽDÉHO KRÁLE A KNĚZE

ŠLECHTICI chtějí mít pod sebou co nejvíce jiných šlechticů a rolníků. Získáte 1 bod za každého šlechtice i rolníka v nižších vrstvách.



Šlechtic v 5. vrstvě má pod sebou 1 šlechtice a 4 rolníky, přinese vám tedy 5 bodů. Šlechtic v 3. vrstvě má pod sebou 3 rolníky a žádného šlechtice, tj. 3 body – za oba šlechtice získáte celkem 8 bodů.



1 BOD

ROLNÍCI jsou rádi, že spočívají v posvěcené půdě, vše ostatní je jim jedno. Za každého získáte 1 bod.



V této pyramidě najdeme 3 rolníky, celkem přinesou 3 body.



2 BODY ZA KAŽDOU VRSTVU OBSAHUJÍCÍ

KNĚŽÍ chtějí působit ve všech vrstvách společnosti. Za každou vrstvu, v níž je alespoň 1 kněz, získáte 2 body.

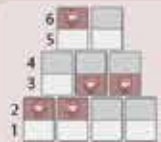


V této pyramidě najdeme kněze ve čtyřech různých vrstvách (1., 2., 3. a 5.), přinesou proto 8 bodů.



V SOUSEDICI DVOJICI 3 BODY ZA KAŽDÉHO

MILENCI touží po objetí i po smrti. Za každou dvojici sousedících lebek milenců získáte 6 bodů, ale každá lebka se počítá jen do jedné dvojice.



Milenc v 6. vrstvě je sám, body nepřinese. Milenci v 2. a 3. vrstvě vytvoří 2 dvojice a přinesou celkem 12 bodů.



2 BODY, SOUSEDI-LI S

TRESTANCI usilují o odpuštění a život věčný, potřebují sousedit s alespoň 1 knězem. V tom případě přinesou 2 body, jinak nic. (1 kněz může „zaopatřit“ více trestanců.)



Trestanec v 2. vrstvě s žádným knězem nesousedí a přinese 0 bodů. Oba trestanci v 3. vrstvě s alespoň 1 knězem sousedí a přinesou po 2 bodech. Trestanci ve 4. a 5. vrstvě také s knězem sousedí (byť s tímž) a také přinesou po 2 bodech.

AUTOR HRY: DUSTIN DOBSON

ILUSTRACE: MARTY COBB,
DUSTIN DOBSON

PRAVIDLA: MICHAEL LEE

BUTTONSHYGAMES.COM



MINDOK
HRAJEME S SRDCEM

NA ČESKÉ VERZI SE PODÍLELI:

MINDOK, KAREL VLASÁK

Výhradní distributor pro ČR a SR:

MINDOK, s.r.o., Korunní 810/104, 101 00 Praha 10



mindok.cz



/hry.mindok



/hry.mindok

DUSTIN DOBSON

KOSTNICE SEDLEC



MINDOK