

CHRISTOPH BEHRE

SPACE TAXI



CHRISTOPH BEHRE

SPACE TAXI

CZ

Napínavá vesmírná zábava s kostkami

Pro 3 až 5 hráčů od 8 let

Všichni nastupovat, prosím! Připravte se, 3 – 2 – 1 start a jdeme na zábavu s kostkami! Když jsou všichni cestující na palubě, nabírá vesmírné taxi plnou rychlost. Ale pozor, nezdařený start může mít fatální následky! Komu se podaří obsadit taxi co největším počtem mimozemšťanů stejného druhu, přitom se postarat o správné natankování nádrže, propašovat cenné krystaly a získat tak nejvíce bodů?

OBSAH HRY

1 hrací deska s vesmírným taxi a legendou s body

1 pašerácká kostka (8-stěnná)

5 žetonů s čísly (0-4)

27 vesmírných mincí



3 kostky s pohonom s čísly 1-6



6 kostek s pasažéry se symboly mimozemšťanů



- 1 pravidla hry
- Dodatečně potřebujete tužku a papír!

CÍL HRY

Cílem hry je získání co největšího počtu bodů strategickým odkládáním kostek, za pomoci trošky štěstí při jejich házení.



PŘÍPRAVA HRY

- Před první hrou vyjměte opatrně vesmírné mince a žetony s čísly z perforované předlohy.
- Hrací desku umístěte doprostřed stolu. Vedle připravte všechny kostky.
- Každý hráč obdrží 3 vesmírné mince. Zbylé mince připravte do zásoby.
- Určí se hráč, který bude zapisovat body. Tento hráč obdrží tužku a papír.

PRŮBĚH HRY

Hra Space Taxi se hraje na více kol:

hrají-li hru 3 hráči, hraje se 5 kol.

Hraje-li hru 4-5 hráčů, hraje se 4 kola.

- První kolo začíná hráč, který cestoval taxikem naposledy. Poté se hraje ve směru hodinových ručiček.
- Hráč, který je na tahu, si vezme všech 10 kostek. Hráč vlevo od něj obdrží žetony s čísly (0-4) a položí si je do řady před sebe stranou s čísly nahoru.
- Poté začíná házení kostkami. Hráč může během svého tahu házet kostkami až 5 krát.

Po každém hodu se hráč musí rozhodnout, kolik kostek chce odložit na určená místa na hrací desce. Jeho soused po levé straně pak otočí žeton s číslem, které odpovídá vybranému počtu kostek. Každý žeton s číslem může být během tahu použit pouze jednou, přičemž žetony s čísly 1, 2, 3 a 4 musí být vždy použity.

0 je volitelná a může (ale nemusí!) být použita, pokud není výsledek hodu kostkou uspokojivý.

Příklad: Andi je na tahu. Po svém prvním hodu se rozhoduje pro odložení 3 kostek. Tea, sousedka po jeho levici, otáčí žeton s číslicí 3. Andi hází zbylými 7 kostkami dále a nyní chce odložit 2 kostky.

Tea proto otáčí žeton s číslicí 2. Ve třetím hodu s 5 kostkami může Andi odložit buď 1, nebo 4 kostky (žetony s čísly 2 a 3 již nejsou k dispozici), nebo 0, pokud není s výsledkem hodu spokojený.

Přesné umístění kostek najdete na straně 2.

V odstavci Kostky naleznete informace o tom, jaká pravidla platí pro odkládání tří různých druhů kostek.

- Hráč hází kostkami do té doby, dokud všechny neodloží, maximálně však 5 krát. Poté následuje vyhodnocení (viz. *Vyhodnocení*).
- Po vyhodnocení obdrží 10 kostek další hráč, který je na řadě. Jeho soused po levé ruce obdrží 5 žetonů s čísly, které zase položí do řady před sebe, stranou s čísly nahoru. Hráč s kostkami je nyní na tahu a hází kostkami do té doby, dokud neodloží všechny své kostky a není stanoven výsledek atd. Jakmile byli všichni hráči jednou na řadě, kolo končí a následuje vyhodnocení kola (viz. *Vyhodnocení kola*).

KOSTKY



Pro každý druh kostky platí rozdílná pravidla odkládání:

Kostka s pasažéry

Na každé kostce s pasažéry je znázorněno 5 různých mimozemšťanů a jeden symbol s palcem – žolík.



Protože mimozemšťané necestují rádi sami, pokoušejí se létat taxikem alespoň ve dvojici. Dva mimozemšťané stejného druhu tvoří pár, což je nejmenší možná kombinace, za kterou se na konci hry přidělují body. Čím více mimozemšťanů stejného druhu se dostane jako pasažerů do taxiku, tím více bodů se získává (viz. *Vyhodnocení*).

Kostky s pasažéry se odkládají na symboly s palcem na sedadlech taxiku.

Do taxíku se mohou také posadit i jednotliví mimozemšťané jako cestující, ale během tahu by k nim měla být umístěna ještě alespoň jedna další kostka s mimozemšťanem stejného druhu. Za jednotlivé mimozemšťany se na konci kola body neudělují!

Příklad: jedna trojice a jedna dvojice jsou za $2+1=3$ body. Šestá kostka nezíská body, protože mimozemšťan, který cestuje sám, se nepočítá.



Tip: padne-li hráči na kostkách najednou více mimozemšťanů stejného druhu, může všechny nebo také jen část z nich odložit. Hráč může odložit současně také kostky s různými mimozemšťany.

Symbol palce



Žolík: kostky na kterých je znázorněn symbol palce se mohou použít jako žolíky. Pokud chce hráč použít žolíka, musí za něj odevzdat zpátky do zásoby 1 vesmírnou minci. Hráč pak může ihned obrátit stejnou kostku na obrázek libovolného mimozemšťana a odložit ji do taxíku. V jednom tahu se může použít libovolný počet žolíků, do té doby, dokud má hráč k dispozici mince na zaplacení za žolíka.

Kostky s pohonem



Aby se vesmírné taxi rozjelo, musí se natankovat pohonnými hmotami. Za tímto účelem musí být během jednoho tahu umístěny vždy všechny 3 kostky s pohonem na malých křídlech taxíku, na symbolech s plamenem. Na konci tahu se sečtou čísla na třech kostkách s pohonem. Pokud je součet 7, 8, 9 nebo 10, taxi může úspěšně odstartovat.

Pokud je součet **6 nebo méně** a **11 nebo více**, **start se nepovedl!** Tah je okamžitě ukončen a v tomto kole hráč nezískává žádné body.

Když taxík úspěšně odstartuje, násobí se body za kostky s pasažéry s výsledkem na kostkách s pohonem odpovídajícím způsobem (viz *Vyhodnocení*).

Pašerácká kostka



S vesmírným taxi můžete propašovat i cenné krystaly, za které se získává až 8 dodatečných bodů. Po prvním hodu se hráč může rozhodnout, zda chce pašeráckou kostku ihned odložit, nebo zda vsadí na své štěstí a výsledek hodu kostkou chce ještě vylepšit.

Odložení kostky ihned: pašerácká kostka se umístí do krystalového dolu na symbol krystalu a výsledek hodu kostkou se vyhodnotí na konci tahu.

Zlepšení výsledku hodu kostkou: s pašeráckou kostkou se může házet libovolně dlouho, přičemž nový výsledek hodu musí být vždy alespoň stejně vysoký nebo vyšší než ten předchozí. Pokud je výsledek nižší, pokus o pašování se nezdařil.

Kostka se odloží vedle hrací desky a na konci kola není hodnocena. Hráč však může ve svém tahu pokračovat.

Toto odložení kostky musí být přesto u žetonů s čísly zohledněno a započítáno.

Vesmírné mince



Každý hráč začíná se 3 vesmírnými mincemi. 2 nové vesmírné mince dostane hráč vždy, když se mu na konci jeho tahu podaří obsadit všech 6 míst v taxíku cestujícími v platných kombinacích (za jednotlivé mimozemšťany nejsou žádné body a ještě před vyhodnocením se z taxíku odstraňují).

Vesmírné mince se mohou používat dvěma způsoby:

na konci svého tahu si může hráč vylepšit svůj výsledek v daném kole, a sice o dodatečné 2 body za každou odevzdanou vesmírnou minci.

Poznámka: právě přijaté vesmírné mince lze použít ihned po jejich získání. Vesmírnými mincemi musí hráč zaplatit ještě předtím, než začne hrát další hráč!

VYHODNOCENÍ

Když jsou všechny kostky odloženy, spočítá si hráč své body. Legendu najdete na straně 2.

Přítom postupuje následujícím způsobem:

1. **Hodnocení kostek s pohonem:** čísla, která padnou na třech kostkách s pohonem se sčítají. Vesmírné taxi může úspěšně odstartovat, když je součet 7, 8, 9 nebo 10! Součet odpovídá faktoru, který se násobí s vypočtenými body z kostek s pasažéry následujícím způsobem:

7 → 1 8 → 2 9 → 3 10 → 4



Výsledek **menší než 7** nebo **větší než 10** má za následek **NEZDÁRENY START** a hráč v tomto kole nezíská žádné body!

2. **Hodnocení kostek s pasažéry:** kostky mimozemšťanů cestujících sólo jsou z taxíku odstraněny, protože se za ně nepřidělují žádné body.

Za každého mimozemšťana, který cestuje v taxíku alespoň s jedním, nebo více mimozemšťany svého druhu se udělují následující body:

Dvojice **1 bod**
Trojice **2 body**
Čtveřice **3 body**

Pětice **5 bodů**
Šestice **8 bodů**

Pokud se podaří obsadit všech 6 míst v taxíku cestujícími v platných kombinacích, hráč obdrží 2 vesmírné mince ze zásoby. Pokud mince v zásobě již nejsou, hráč vyjde naprázdno.

3. Nyní se přičtou body za **pašeráckou kostku**, pokud mohla být uložena v krystalovém dole.

4. Pokud hráč chce, může si nyní vylepšit svůj celkový výsledek odevzdáním jedné nebo více **vesmírných mincí**, a sice o 2 body za každou odevzdanou minci.

VYHODNOCENÍ KOLA

Kolo končí, jakmile se všichni hráči v hodu kostkami vystřídali. Všechny výsledky tohoto kola se porovnají. Nejhorší výsledek se škrtně, Pokud se o nejhorší výsledek dělí více hráčů, body všech těchto hráčů se škrtnou. Hráč s nejvyšším výsledkem z daného kola zahajuje kolo další.

KONEC HRY

Podle počtu hráčů hra končí ve 3 hráčích po 5 kolech, ve 4-5 hráčích po 4 kolech.

Výsledky každého hráče z jednotlivých kol se sčítají. Vítězí hráč s nejvyšším součtem bodů. Při shodném počtu bodů vítězí více hráčů.

Tip: vesmírné mince ztrácejí na konci hry svoji hodnotu. Nejpozději v posledním kole by se tedy měly použít k navýšení výsledku!



Vzorec pro výpočet celkového počtu bodů:

 **X**  **+**  **+**  **+** body za vesmírné mince

PŘÍKLAD HRY VE 3 HRÁČÍCH

Andi začíná hru a dostane všech 10 kostek. Tea sedí nalevo od něj, vezme si žetony s čísly a položí si je před sebe stranou s číslem nahoru. Andi hází se všemi 10 kostkami:



červené a zelené mimozemšťany posadí jako cestující do taxíku. Tea otočí žeton s číslem 4. Andi hází dále se zbývajících šesti kostkami:



teď nasadí žolíka, zaplatí za něj jednu vesmírnou minci, otočí kostku na obrázek se zeleným mimozemšťanem a položí ji do taxíku.

Má štěstí, protože na pašerácké kostce mu padlo vyšší číslo než v předchozím hodu. Tím je pašování úspěšné a pašeráckou kostku odkládá do krystalového dolu. Tea otáčí žeton s číslem 2.

Andi hází se zbylými 4 kostkami.



Jednu kostku s pohnem s hodnotou 1 umístí na malé křídlo se symbolem plamene. Tea otáčí žeton s číslem 1. Andi hází s posledními třemi kostkami.



Posadí červeného mimozemšťana do taxíku a dvě kostky s čísly 4 do obou dvou ještě volných křidel se symbolem plamene. Andi nyní odložil všechny své kostky. Tea otočí žeton s číslem 3. Protože Andi byl s výsledkem svých hodů kostkami pokaždé spokojen, žeton s číslem 0 neupotřebil a ukončil tak svůj tah po 4 hodech.



VYHODNOCENÍ

Taxi může úspěšně odstartovat, protože nádrž je naplněna mezi 7 a 10. Andiho body se vypočítají následujícím způsobem:

Kostky s pasažéry: za obě trojice obdrží **4 body** (po 2 bodech za každou trojici).

Kostky s pohnem: součet čísel je 9, z toho vyplývá **hodnota 3**, která se násobí se 4 body z kostek s pasažéry.

Pašerácká kostka: pašování se zdařilo a přináší hozené **číslo 6** jako dodatečné body.

Vesmírné mince: Andi obdrží za plně obsazené taxi 2 vesmírné mince. Rozhodne se, že svůj výsledek nebude již zlepšovat odevzdáním vesmírných mincí. Jeho celkový výsledek za toto kolo je tedy:

$$\begin{array}{ccccccc} \text{👍} & \times & \text{🔥} & + & \text{👤} & + & \text{🌐} & = & \Sigma \\ 4 & \times & 3 & + & 6 & + & 0 & = & \mathbf{18 \text{ bodů}} \end{array}$$

Hráči zapíší body a předají kostky a žetony s čísly hráčům ve směru hodinových ručiček.

Nyní je na řadě Tea. Vezme si kostky a Petr, který sedí vedle ní vlevo, žetony s čísly, které vložil před sebe stranou s čísly nahoru.

Při prvním hodu padlo Tee na kostkách:



Tee padlo na kostkách 5 zelených mimozemšťanů. Protože ale může odložit jen maximálně 4 kostky, jeden zelený mimozemšťan propadá. Petr otáčí žeton s číslem 4.

Tea hází se zbývajícími 6 kostkami:



s výsledkem hodu ale není spokojená a rozhodne se, že hod kostkami provede ještě jednou. Petr otáčí žeton s číslem 0.



Tea odloží kostku se zeleným mimozemšťanem. Na pašerácké kostce jí padlo nižší číslo než při hodu předchozím – pašerácký pokus se bohužel nezdařil a kostka jde ze hry ven. I když tato kostka nebude hodnocena, přesto musí být při otáčení žetonu s číslem zohledněna. Petr otáčí žeton s číslicí 2.



Tea má štěstí, neboť součet čísel na kostkách s pohonek je 10, to je ideální natankování. Petr otáčí žeton s číslicí 3. Tea hází kostkou a musí položit do taxíku poslední kostku s pasažérem. Petr otáčí zbylé žeton s číslem 1.



Poté následuje vyhodnocení:

VYHODNOCENÍ

Jediný rudý mimozemšťan jako sólo cestující svého druhu se odstraní a nehodnotí se. 5 zbývajících cestujících stejného druhu přinášejí 5 bodů, kostky s pohonek udávají hodnotu 4, za nezdařený pokus o pašování nemá Bea bohužel žádné body. K vylepšení výsledku nechce použít vesmírné mince.

Její výsledek z kola je tedy:

$$5 \times 4 + 0 + 0 = \mathbf{20 \text{ bodů}}$$

Nyní je na řadě Petr.



Má bohužel smůlu, neboť součet čísel na jeho kostkách s pohonek je příliš vysoký a start se mu nezdařil! V tomto kole získal 0 bodů.

Poté co byly všichni hráči jednou na řadě, následuje

Vyhodnocení kola

Všechny výsledky z tohoto kola se porovnávají a nejhorší výsledek se škrtně. V tomto případě je to Petr.

Tea má nejvyšší výsledek a začíná další kolo. Po 5 kolech hra končí. Hráč, který nasbíral v součtu nejvíce bodů, hru vyhrává.

Z důvodu lepší srozumitelnosti se vyhýbáme současnému používání mužských a ženských jazykových tvarů. Veškerá označení osob platí stejně pro obě pohlaví.

Pokud máte dotazy nebo připomínky ke hře „Space Taxi“, prosím, kontaktujte nás: Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná, www.piatnik.cz, info@piatnik.cz



Upozornění! Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení! Uchovajte kontaktní adresu. Změna provedení vyhrazena.

Najdete nás na 
facebook.com/PiatnikCZ
instagram.com/piatnikcz