

CHRISTOPH BEHRE

SPACE TAXI



CHRISTOPH BEHRE

SPACE TAXI

SK

Napínavá vesmírna zábava s kockami

Pre 3 až 5 hráčov od 8 rokov

Všetci nastupovať, prosím! Pripravte sa, 3 – 2 – 1 štart a ideme na zábavu s kockami! Keď sú všetci cestujúci na palube, naberá vesmírne taxi plnú rýchlosť. Ale pozor, nepodarený štart môže mať fatálne následky! Komu sa podarí obsadiť taxi čo najväčším počtom mimozemšťanov rovnakého druhu, pritom sa postarať o správne natankovanie nádrže, prepašovať cenné kryštály a získať tak najviac bodov?

OBSAH HRY

1 hracia doska s vesmírnym taxi a legendou s bodmi

1 pašerácka kocka (8-stenná)

5 žetónov s číslami (0-4)



27 vesmírnych mincí



3 kocky s pohonom s číslami 1-6



6 kociek s pasažiermi so symbolmi mimozemšťanov



- 1 pravidlá hry
- Dodatočne potrebujete ceruzku a papier!

CIEL' HRY

Cieľom hry je získať čo najväčší počet bodov strategickým odkladaním kociek, s pomocou trošky šťastia pri ich hádzaní.



PRÍPRAVA HRY

- Pred prvou hrou vyberte opatrne vesmírne mince a žetóny s číslami z perforovanej predlohy.
- Hraciu dosku umiestnite do stredu stola. Vedľa pripravte všetky kocky.
- Každý hráč dostane 3 vesmírne mince. Zvyšné mince pripravte do zásoby.
- Určí sa hráč, ktorý bude zapisovať body. Tento hráč dostane ceruzku a papier.

PRIEBEH HRY

Hra Space Taxi sa hrá na viac kôl:
Keď hrajú hru 3 hráči, hrá sa 5 kôl.
Keď hrá hru 4-5 hráčov, hrajú sa 4 kôla.

- Prvé kolo začína hráč, ktorý cestoval taxíkom naposledy. Potom sa hrá v smere hodinových ručičiek.
- Hráč, ktorý je na ťahu, si vezme všetkých 10 kociek. Hráč vľavo od neho dostane žetóny s číslami (0-4) a položí si ich do radu pred seba bokom s číslami hore.
- Potom začína hádzanie kockami. Hráč môže počas svojho ťahu hádzať kockami až 5krát.

Po každom hode sa hráč musí rozhodnúť, koľko kociek chce odložiť na určené miesta na hracej doske. Jeho sused po ľavej strane potom otočí žetón s číslom, ktoré odpovedá vybranému počtu kociek. Každý žetón s číslom môže byť počas ťahu použitý len raz, pričom žetóny s číslami 1, 2, 3 a 4 musia byť vždy použité.

0 je voliteľná a môže (ale nemusí!) byť použitá, pokiaľ nie je výsledok hodu kockou uspokojivý.

Príklad: Andi je na ťahu. Po svojom prvom hode sa rozhoduje pre odloženie 3 kociek. Tea, susedka po jeho ľavici, otáča žetón s číslom 3.

Andi hádže zvyšnými 7 kockami ďalej a teraz chce odložiť 2 kocky. Tea preto otáča žetón s číslom 2. V treťom hode s 5 kockami môže Andi odložiť buď 1, alebo 4 kocky (žetóny s číslami 2 a 3 už nie sú k dispozícii), alebo 0, pokiaľ nie je s výsledkom hodu spokojný.

Presné umiestnenie kociek nájdete na strane 2.

V odstavci *Kocky* nájdete informácie o tom, aké pravidlá platia pre odkladanie troch rôznych druhov kociek.

- Hráč hádže kockou do tej doby, dokiaľ neodloží všetky kocky. Potom nasleduje vyhodnotenie (viď. *Vyhodnotenie*).
- Po vyhodnotení dostane 10 kociek ďalší hráč, ktorý je na rade. Jeho sused po ľavej ruke dostane 5 žetónov s číslami, ktoré zase položí do radu pred seba, bokom s číslami hore. Hráč s kockami je teraz na ťahu a hádže kockami do tej doby, dokiaľ neodloží všetky svoje kocky a nie je stanovený výsledok, atď. Akonáhle boli všetci hráči raz na rade, kolo končí a nasleduje vyhodnotenie kola (viď. *Vyhodnotenie kola*).

KOCKY

Pre každý druh kocky platia rozdielne pravidlá odkladania:

Kocka s pasažiermi



Na každej kocke s pasažiermi je znázornených 5 rôznych mimozemšťanov a jeden symbol s palcom – žolík.



Pretože mimozemšťania necestujú radi sami, pokúšajú sa lietať taxíkom aspoň vo dvojici. Dvaja mimozemšťania rovnakého druhu tvoria pár, čo je najmenšia možná kombinácia, za ktorú sa na konci hry pridávajú body. Čím viac mimozemšťanov rovnakého druhu sa dostane ako pasažierov do taxíka, tým viac bodov sa získava (viď. *Vyhodnotenie*). Kocky s pasažiermi sa odkladajú na symboly s palcom na sedadlách taxíka.

Do taxíka sa môžu tiež posadiť aj jednotliví mimozemšťania ako cestujúci, ale počas ťahu by k nim mala byť umiestnená ešte aspoň jedna ďalšia kocka s mimozemšťanom rovnakého druhu. Za jednotlivých mimozemšťanov sa na konci kola body neudelujú!

Príklad: jedna trojica a jedna dvojica sú za $2 + 1 = 3$ body. Šiesta kocka nezískava body, pretože mimozemšťan, ktorý cestuje sám, sa nepočíta.



Tip: keď padne hráčovi na kockách naraz viac mimozemšťanov rovnakého druhu, môže všetky, alebo tiež len časť z nich odložiť. Hráč môže odložiť súčasne tiež kocky s rôznymi mimozemšťanmi.

Symbol palca



Žolík: kocky na ktorých je znázornený symbol palca sa môžu použiť ako žolíky. Pokiaľ chce hráč použiť žolíka, musí za neho odovzdať späť do zásoby 1 vesmírnu mincu. Hráč potom môže ihneď obrátiť rovnakú kocku na obrázok ľubovoľného mimozemšťana a odložiť ju do taxíka. V jednom ťahu sa môže použiť ľubovoľný počet žolíkov, do tej doby, dokiaľ má hráč k dispozícii mince na zapltenie za žolíka.

Kocky s pohonom



Aby sa vesmírne taxi rozběhlo, musí sa natankovať pohonnými hmotami. Za týmto účelom musia byť počas jedného ťahu umiestnené vždy všetky 3 kocky s pohonom na malých krídlach taxíka, na symboloch s plameňom. Na konci ťahu sa spočítajú čísla na troch kockách s pohonom. Pokiaľ je súčet 7, 8, 9, alebo 10, taxi môže úspešne odštartovať.

Pokiaľ je súčet **6, alebo menej a 11 alebo viac, štart sa nepodarí!** Ťah je okamžite ukončený a v tomto kole hráč nezískava žiadne body.

Keď taxík úspešne odštartuje, násobí sa bod za kocky s pasažiermi s výsledkom na kockách s pohonom odpovedajúcim spôsobom (viď *Vyhodnotenie*).

Pašerácka kocka



S vesmírnymi taxi môžete prepašovať aj cenné kryštály, za ktoré sa získava až 8 dodatočných bodov. Po prvom hode sa hráč môže rozhodnúť, či chce pašerácku kocku ihneď odložiť, alebo či vsadí na svoje šťastie a výsledok hodu kockou chce ešte vylepšiť.

Odloženie kocky ihneď: pašerácka kocka sa umiestni do kryštálového dolu na symbol kryštálu, a výsledok hodu kockou sa vyhodnotí na konci ťahu.

Zlepšenie výsledku hodu kockou: S pašeráckou kockou sa môže hádzať ľubovoľne dlho, pričom nový výsledok hodu musí byť vždy aspoň rovnako vysoký alebo vyšší ako ten predchádzajúci. Pokiaľ je výsledok nižší, pokus o pašovanie sa nepodarí.

Kocka sa odloží vedľa hracej dosky a na konci kola nie je hodnotená. Hráč však môže vo svojom ťahu pokračovať.

Toto odloženie kocky musí byť aj napriek tomu pri žetónoch zohľadnené a započítané.

Vesmírne mince



Každý hráč začína s 3 vesmírnymi mincami. 2 nové vesmírne mince dostane hráč vždy, keď sa mu na konci jeho ťahu podarí obsadiť všetkých 6 miest v taxiku cestujúcimi v platných kombináciách (za jednotlivých mimozemšťanov nie sú žiadne body a ešte pred vyhodnotením sa z taxíka odstraňujú).

Vesmírne mince sa môžu používať dvomi spôsobmi:

Na konci svojho ťahu si môže hráč vylepšiť svoj výsledok v danom kole, a síce o dodatočné 2 body za každú odovzdanú vesmírnu mincu.

Poznámka: práve prijaté vesmírne mince je možné použiť ihneď po ich získaní. Vesmírnymi mincami musí hráč zaplatiť ešte predtým, než začne hrať ďalší hráč!

VYHODNOTENIE

Keď sú všetky kocky odložené, vypočíta si hráč svoje body. Legendu nájdete na strane 2.

Pritom postupuje nasledujúcim spôsobom:

1. **Hodnotenie kociek s pohonom:** Čísla, ktoré padnú na troch kockách s pohonom sa spočítajú. Vesmírne taxi môže úspešne odštartovať, keď je súčet 7, 8, 9, alebo 10! Súčet odpovedá faktoru, ktorý sa násobí s vypočítanými bodmi z kociek s pasažiermi nasledujúcim spôsobom:

7 → 1 8 → 2 9 → 3 10 → 4



Výsledok **menší ako 7**, alebo **väčší ako 10** má za následok **NEPODARENÝ ŠTART** a hráč v tomto kole nezíska žiadne body!

2. **Hodnotenie kociek s pasažiermi:** Kocky mimozemšťanov cestujúcich sólo sú z taxíka odstránené, pretože sa za nich nepridelujú žiadne body.

Za každého mimozemšťana, ktorý cestuje v taxíku aspoň s jedným, alebo viac mimozemšťanmi svojho druhu sa udelujú nasledujúce body:

Dvojica **1 bod**
Trojica **2 body**
Štvorica **3 body**

Päťica **5 bodov**
Šesťica **8 bodov**

Pokiaľ sa podarí obsadiť všetkých 6 miest v taxíku cestujúcimi v platných kombináciách, hráč dostane 2 vesmírne mince zo zásoby. Pokiaľ mince v zásobe už nie sú, hráč vyjde naprázdno.

3. Teraz sa pripočítajú body za **pašerácku** kocku, pokiaľ mohla byť uložená v kryštálovom dole.

4. Pokiaľ hráč chce, môže si teraz vylepšiť svoj celkový výsledok odovzdaním jednej alebo viac **vesmírnych mincí**, a síce o 2 body za každú odovzdanú mincu.

VYHODNOTENIE KOLA

Kolo končí, akonáhle sa všetci hráči v hode kockami vystriedali. Všetky výsledky tohto kola sa porovnávajú. Najhorší výsledok sa škrtnie. Pokiaľ sa o najhorší výsledok delí viac hráčov, body všetkých týchto hráčov sa škrtnú. Hráč s najvyšším výsledkom z daného kola začína kolo ďalšie.

KONIEC HRY

Podľa počtu hráčov hra končí pri 3 hráčoch po 5 kolách, pri 4-5 hráčoch po 4 kolách.

Výsledky každého hráča z jednotlivých kôl sa spočítajú. Víťazí hráč s najvyšším súčtom bodov. Pri zhodnom počte bodov víťazí viac hráčov.

Tip: vesmírne mince strácajú na konci hry svoju hodnotu. Najneskôr v poslednom kole by sa teda mali použiť na navýšenie výsledku!



Vzorec pre výpočet celkového počtu bodov:



X



+



+



Body za kocky s pasažiermi **x** faktor za kocky s pohonom **+** body za pašerácku kocku **+** body za vesmírne mince

PRÍKLAD HRY S 3 HRÁČMI

Andi začína hru a dostane všetkých 10 kociek. Tea sedí naľavo od neho, vezme si žetóny s číslami a položí si ich pred seba bokom s číslom hore.

Andi hádže so všetkými 10 kockami:



Červených a zelených mimozemšťanov posadí ako cestujúcich do taxíka. Tea otočí žetón s číslom 4. Andi hádže ďalej so zvyšnými šiestimi kockami:



teraz nasadí žolíka, zaplatí za neho jednu vesmírnu mincu, otočí kockou na obrázku so zeleným mimozemšťanom a položí ju do taxíka. Má šťastie, pretože na pašeráckej kocke mu padlo vyššie číslo ako v predchádzajúcom hode. Tým je pašovanie úspešné a pašerácku kocku odkladá do kryštálového dolu. Tea otočí žetón s číslom 2.

Andi hádže so zvyšnými 4 kockami.



Jednu kocku s pohonom s hodnotou 1 umiestni na malé krídlo so symbolom plameňa. Tea otočí žetón s číslom 1. Andi hádže s poslednými tromi kockami.



Posadí červeného mimozemšťana do taxíka a dve kocky s číslami 4 do oboch ešte voľných krídel so symbolom plameňa. Andi teraz odložil všetky svoje kocky. Tea otočí žetón s číslom 3. Pretože Andi bol s výsledkom svojich hodov kockami vždy spokojný, žetón s číslom 0 neminul a ukončil tak svoj ťah po 4 hodoch.



VYHODNOTENIE

Taxi môže úspešne odštartovať, pretože nádrž je naplnená medzi 7 a 10. Andiho body sa vypočítajú nasledujúcim spôsobom:

Kocky s pasažiermi: za obidve trojice dostane 4 body (po 2 bodoch za každú trojicu).

Kocky s pohonom: súčet čísel je 9, z toho vyplýva hodnota 3, ktorá sa násobí so 4 bodmi z kociek s pasažiermi.

Pašerácka kocka: pašovanie sa podarilo a prináša hodene číslo 6 ako dodatočné body.

Vesmírne mince: Andi dostane za plne obsadené taxi 2 vesmírne mince. Rozhodne sa, že svoj výsledok nebude už zlepšovať odovzdaním vesmírnych mincí. Jeho celkový výsledok za toto kolo je teda:

$$\begin{array}{ccccccc} \text{thumbs up} & \times & \text{flame} & + & \text{alien} & + & \text{planet} & = & \Sigma \\ 4 & \times & 3 & + & 6 & + & 0 & = & \mathbf{18 \text{ bodov}} \end{array}$$

Hráči zapisujú body a predávajú kocky a žetóny s číslami hráčov v smere hodinových ručičiek.

Teraz je na rade Tea. Vezme si kocky a Peter, ktorý sedí vedľa nej vľavo, žetóny s číslami, ktoré vyožije pred seba bokom s číslami hore.

Pri prvom hode padlo Tee na kockách:



Tee padlo na kockách 5 zelených mimozemšťanov. Pretože ale môže odložiť len maximálne 4 kocky, jeden zelený mimozemšťan prepadá. Peter otáča žetón s číslom 4.

Tea hádže so zvyšnými 6 kockami:



S výsledkom hodu ale nie je spokojná a rozhodne sa, že hod kockami vykoná ešte raz. Peter otočí žetón s číslom 0.



Tea odloží kocku so zeleným mimozemšťanom. Na pašeráckej kocke jej padlo nižšie číslo ako pri hode predchádzajúcim – pašerácky pokus sa bohužiaľ nepodaril a kocka ide z hry von. Aj keď táto kocka nebude hodnotená, aj napriek tomu musí byť pri otáčaní žetónu s číslom zohľadnená. Peter otáča žetón s číslom 2.



Tea má šťastie, pretože súčet čísel na kockách s pohonom je 10, to je ideálne natankovanie. Peter otáča žetón s číslom 3. Tea hádže kockou a musí položiť do taxika poslednú kocku s pasažierom. Peter otáča zvyšný žetón s číslom 1.



Potom nasleduje vyhodnotenie:

VYHODNOTENIE

Jediný červený mimozemšťan ako sólo cestujúci svojho druhu sa odstráni a nehodnotí sa.

5 zvyšných cestujúcich rovnakého druhu prináša 5 bodov, kocky s pohonom udávajú hodnotu 4, za nepodarený pokus o pašovanie nemá Bea bohužiaľ žiadne body. Na vylepšenie výsledkov nechce použiť vesmírne mince.

Jej výsledok z kola je teda:

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

Teraz je na rade Peter.



Má bohužiaľ smolu, pretože súčet čísel na jeho kockách s pohonom je príliš vysoký a štart sa mu nepodaril! V tomto kole získal 0 bodov.

Potom čo boli všetci hráči raz na rade, nasleduje

Vyhodnotenie kola

Všetky výsledky z tohto kola sa porovnávajú a najhorší výsledok sa škrtne. V tomto prípade je to Peter.

Tea má najvyšší výsledok a začína ďalšie kolo. Po 5. kolách hra končí. Hráč, ktorý nazbieral v súčte najviac bodov, hru vyhráva.

Z dôvodu lepšej zrozumiteľnosti sa vyhýbame súčasnému používaniu mužských a ženských jazykových tvarov. Všetky označenia osôb platia rovnako pre obidva pohlavia.

Pokiaľ máte otázky alebo pripomienky k hre „Space Taxi“, prosím, kontaktujte nás: Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná, www.piatnik.cz, info@piatnik.cz



Upozornenie! Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť vdýchnuté. Nebezpečenstvo udusení! Uchovajte kontaktnú adresu. Zmena prevedenia vyhradená.

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