

Moravská Soda

Míchejte a kombinujte příchuti tak, aby karty ve vaší ruce měly co nejvyšší hodnotu. Nebo naopak zkazte váрку všem ostatním!

HERNÍ KOMPONENTY

- A** 5 karet stánků (oboustranných)
- B** 45 karet příchutí (5 příchutí, od každé 9 karet)
- C** 4 přehledové karty
- D** 1 bodovací bloček
- E** 2 Prohossa karty (pouze u hry dvou hráčů, nejsou na obrázku)



PŘÍPRAVA

- 1** Každý si vezměte jednu přehledovou kartu.
- 2** Do řady položte karty stánků stranou **A** nahoru. (Pro použití strany **B**, viz Pokročilá hra.)
- 3** Zamíchejte všechny karty příchutí a podle tabulky a množství hráčů ve hře, každému hráči rozdejte **daný počet karet**. Zbylé karty ponechte v dosahu stranou.

- 4** Hráč, který si naposled usrl z nějakého ochuceného nápoje se stává **začínajícím hráčem**.

Počet hráčů	2*	3	4
Počet karet	13	13	10

* Pro dodatečnou přípravu viz „Varianta pro 2 hráče“.

PŘEHLED

Střídejte se ve svých tazích a pokládejte nebo odhalujte **karty příchutí** k 5 stánkům. Jestliže položíte ke stánku kartu příchutí se **stejnou** příchutí, zvýšíte bodovou hodnotu všech karet této příchutí, zatímco umístěním karty **s odlišnou** příchutí ji snížíte.

Na konci kola budete všechny karty, které vám zůstaly **v ruce**, a to podle konečné hodnoty jednotlivých příchutí. Po **3** kolech vítězí hráč s nejvyšším množstvím bodů.

PRŮBĚH KOLA

Počínaje začínajícím hráčem a dále ve směru hodinových ručiček, se střídejte ve svých tazích, dokud kolo neskončí.

Ve svém tahu musíte zahrát **1** z následujících akcí:

- A** **Vyložit** kartu příchutí lícem dolů k jednomu ze stánků.
- B** Kartu příchutí, která je vyložena lícem dolů, **otočit** lícem vzhůru.

A UMÍSTĚNÍ KARTY PŘÍCHUTÍ

Libovolnou kartu z ruky položte lícem dolů k jednomu libovolnému stánku, dle vašeho výběru.



Příklad: Vráta položil kartu „Jahoda 2“ ke stánku Borůvky, čímž tajně snížil hodnotu borůvek o 2.

B OTOČENÍ KARTY PŘÍCHUTÍ

Vyberte libovolnou lícem dolů položenou kartu u jednoho stánku a otočte ji lícem vzhůru. Takto zůstane až do konce kola.



Příklad: Vašek otočil horní kartu u stánku Borůvky. Všichni nyní ví, že se hodnota borůvek zvýšila o 1. Ale jen Vráta ví, že reálně je jejich hodnota nyní -1.

Důležité: Ve svém **prvním tahu** v každém kole musíte všichni povinně umístit kartu příchutí ke stánku, u kterého žádné karty prozatím nejsou.

KONEC KOLA

Jakmile je splněna **jakákoli** z následujících 3 podmínek, kolo **okamžitě** končí:

- A** Některý z hráčů má v ruce na začátku svého tahu už jen **3 karty**.



Příklad: Vráta už zahrál všechny karty kromě tří. Na začátku jeho tahu kolo okamžitě končí.

- B** Všichni po sobě zvolíte akci **otočení** karty.



Příklad: Vašek i Maruška ve svém tahu otočili kartu. Pokud otočí kartu i Vráta, kolo ihned končí.

- C** Všechny karty u všech stánků jsou **lícem vzhůru**.



Příklad: U stánků už zbývá jen jedna karta lícem dolů. Pokud ji Martin otočí, kolo okamžitě končí.

BODOVÁNÍ KOLA

Otočte všechny zbývající lícem dolů položené karty u všech stánků. **Konečnou hodnotu** každého stánku stanovíte tak, že u **daného stánku sečtete** hodnotu všech karet se **stejnou příchutí** jako má stánek a **odečtete** hodnotu všech karet s **odlišnou příchutí**.

Všichni odhalte své karty v ruce a obodujte je. Každá karta je rovna konečné hodnotě odpovídajícího stánku (*bez ohledu na číslo na kartě*). Vaše skóre může být i záporné.

Výsledek zapište do bodovacího bločku. Pokud jste ještě neodehráli 3 kola, vezměte **všechny** karty příchutí (*ti ty, které jste odložili bokem*), zamíchejte je, rozdějte a odehrajte další kolo, které zahájí hráč s **nejnižším** průběžným skóre (*v případě remízy jej určete náhodně*).

KONEC HRY

Po **3** kolech vyhrává hráč s nejvyšším celkovým bodovým ziskem. V případě remízy se o vítězství podělíte.

VARIANTA PRO 2 HRÁČE

Odeberte ze hry **1** libovolnou kartu stánku a všech **9** odpovídajících karet příchutí. Na začátku každého kola si oba vezměte do ruky 1 kartu **Prohoss**.



Nachází-li se karta Prohoss u jednoho ze stánků, změňte jeho **konečnou hodnotu** z kladné na zápornou a naopak (*např. +2 se změni na -2*).

Dvě karty Prohoss u jednoho stánku se navzájem vyruší.

Pokud vám Prohoss zbude v ruce, žádné body za ni nedostanete.

PŘÍKLAD BODOVÁNÍ

Konečná hodnota jednotlivých stánků				
-2	0	+2	0	+3
1	1	2	2	1
1	2		3	2
1	1		1	2
1				

Vašek má v ruce tyto karty:



CELKEM ZÍSKAL: 6 VB

POKROČILÁ HRA (STR. B)

Pokročilá hra přidává unikátní speciální efekty karet stánků. Všechny stánky vyložíte stranou **A** vzhůru. Jakmile stánek otočíte stranou **B** vzhůru, jeho efekt platí po zbytek hry.

- **Před začátkem 1. kola:** Náhodně otočte **1** stánek stranou B vzhůru.
- **Začátek 2. kola:** Náhodně otočte **2** další stánky stranou B vzhůru.
- **Začátek 3. kola:** Všechny zbývající stánky otočte stranou B vzhůru.



REALIZAČNÍ TÝM:

Design: Chris Yi
Vývoj: Taylor Reiner **Ilustrace:** Sai Beppu
Grafický design: Anca Gavril & Co.
3D umělec: Filip Gavril

ČESKÁ VERZE:

Překlad: Jan Adam **Editor:** Martin Herman
Korektury: Pavel Illichmann, Vratislav Postl, Václav Němý
Sazba a grafické práce: Pavel Illichmann