

PERMONÍCI

Kristian A Østby (Dr Ø) a Maria Østby
1–4 hráči | věk 8+ | 20 minut

Zkombinujte dvě krabice této hry a můžete hrát až v 8 hráčích...
nebo ještě více krabic pro hru ve 12, 16, 20...

HERNÍ MATERIÁL



96 DÍLKŮ TVOREČKŮ



24 DÍLKŮ
PERMONÍKŮ



1 DÍLEK VÍTĚZSTVÍ



1 ŽETON ZAČ. HRÁČE /
PŘEHLEDOVÁ DESTIČKA



28 MINCÍ



1 DESKA NÁKUPŮ



4 LÁTKOVÉ PYTLÍKY

Ajajaj, člověk si chce v klidu projektovat krásnou blyštivou zahradu a oni mu tam z nedalekého dolu lezou permoníci a rozkrádají těžce vydřené drahokamy! Toho bohdá nebude!!!

PŘÍPRAVA HRY

Položte desku nákupů doprostřed stolu.

Utvořte hromádku mincí jako bank nalevo od desky.

Roztříd'te dílky tvořeček do sloupečků (dle jejich rubů) a každý sloupeček zvlášť zamíchejte. Sloupeček čuníků útěchy položte lícem dolů k levé straně desky nákupů. Ostatní sloupečky rozdělte na poloviny a položte každou polovinu k části desky nákupů odpovídající barvy – viz obrázek vpravo.

Černý dílek vítězství položte na pravou stranu desky nákupů vzhůru číslem „20“.



Položte sloupeček čuníků útěchy (s čuníkem na rubu) lícem dolů k levé straně desky poblíž obecné zásoby mincí.

Zelené, modré, fialové a žluté sloupečky dílků tvořeček rozdělte každý přibližně na polovinu a položte lícem vzhůru jako sloupečky nad a pod desku.

Kratší hra: Chcete-li si zahrát kratší hru, položte dílek vítězství vzhůru číslem „17“. To doporučujeme pro první partii.

Každý hráč si vezme 1 pytlík a naplní jej dílky dle obrázku vpravo.

Hráč, který naposledy kopal do země na zahradě (jako správný permoník) dostane destičku začínajícího hráče **zelenou stranou** vzhůru.

V červených rámečcích najdete pravidla pro pokročilé. Ty během své první hry ignorujte. Při hře s pravidly pro pokročilé otočte destičku zač. hráče **červenou stranou** vzhůru. Můžete také hrát jen s některými z těchto pravidel.



Na začátku hry každý pytlík musí obsahovat:
4 dílky s jedním permoníkem, 2 dílky se dvěma permoníky
a **2 čuníky útěchy** (vylosujete dílky daných typů náhodně).
Nevyužité dílky permoníků vraťte do krabice.

PRŮBĚH HRY

Hra se hraje na několik kol. V první fázi kola hrají všichni současně a každý hráč losuje dílky ze svého pytlíku a staví před sebou svou zahradu – musí si přitom dávat pozor, aby v ní neměl příliš mnoho permoníků. Ve druhé fázi kola pak každý hráč koupí 1 nový dílek do svého pytlíku a všechny své dílky si do pytlíku vrátí. Takto hra pokračuje, dokud některý hráč nedá dohromady dost drahokamů, aby koupil dílek vítězství. Podrobnosti se dozvíte dále.

1. FÁZE KOLA – VÝSTAVBA ZAHRADY

Všichni hráči nyní mohou současně losovat po jednom dílky ze svých pytlíků a stavět si před sebou každý svou vlastní zahradu. Fáze výstavby končí, jakmile každý hráč (nezávisle na ostatních) přestane losovat.

Losujte dílky po jednom. Každý dílek musíte přiložit do své zvětšující se zahrady dle následujících pravidel:

- Všechny dílky (vyjma prvního) musejí vodorovně a/nebo svisle sousedit s dříve položeným dílkem.
- Na všech sousedících hranách musejí dílky správně navazovat: Každý drahokam musí navazovat na drahokam stejné barvy a prázdná místa musejí navazovat na prázdná místa. Na barvě pozadí dílku nezáleží.

Kdykoli můžete s losováním přestat. Vytáhnete-li příliš mnoho dílků, riskujete, že budete mít moc permomoků – vaše zahrada zachváćena permomocí!

Permomoc: V zahradě smíte mít **nejvýše 5 permomoků**. Vylosujete-li dílek, s nímž byste měli dostat šestého, **musíte přestat losovat**. Tento dílek do své zahrady **nepřidávejte** – ponechte si ho vedle lícem dolů jako připomínku toho, že přijdete o drahokamy (viz další str.).

Pozor: Velmi vzácně se může stát, že vylosujete dílek, který nemůžete nikam přiložit. V tom případě také musíte přestat losovat a dílek nepřidávat.

2. FÁZE KOLA – NÁKUP NOVÉHO DÍLKU

Jakmile každý hráč přestal losovat (ať už dobrovolně, nebo permomocí), každý hráč si **musí** koupit **jeden** nový dílek.

První nákup kola provede držitel destičky začínajícího hráče, dále ostatní hráči ve směru hodinových ručiček.

Když jste na tahu s nákupem, spočítejte všechny zkompletované drahokamy ve své zahradě. Můžete nakoupit dílek za tuto cenu (4, 7, 10, 14) nebo levnější. Máte-li ve své zásobě mince, můžete libovolný počet mincí odhodit do banku a doplatit tak vyšší cenu (1 mince = 1 drahokam). Neutracené mince vám zůstávají do dalších kol.

Čuník útěchy: Nemůžete-li si žádný dílek dovolit (máte méně než 4 drahokamy + mince), nebo nechcete-li dílky, které si dovolit můžete, vezměte si namísto nákupu 1 čuníka útěchy a 1 minci.

Mince: Kdykoli koupíte dílek za vyšší cenu než 4 (z modrého, fialového či žlutého sloupečku), přidejte 1 minci z banku k desce nákupů – k druhému sloupečku stejné barvy, než z kterého jste dílek vzali. Když si později nějaký hráč koupí tento dílek, dostane k němu všechny mince u něj ležící. Tento vyrovnávací mechanismus mírně pomáhá hráčům, kteří si koupili „lepší“ dílky později než jiní*.

*Pozn. překl.: Toto alternativní pravidlo distribuce mincí jsme sem dali s autorovým souhlasem jako lepší vyrovnávací mechanismus. Dle původních pravidel leží od začátku u desky nákupů 6 mincí – po jedné u každého sloupce hodnoty 7, 10 a 14 – a žádné se k desce nepřidávají během hry. Připadá nám, že v naší variantě hra „pomáhá“ hráčům, kteří mají horší obsah pytlíku, a je lepší prevencí syndromu „utíkájícího vítěze“. V původních pravidlech hra naopak pomáhala hráči, který už tak si kupoval lepší dílek jako první.

Dílky můžete libovolně pootočit.



Náš tip: Pokládejte dílky tak, abyste u příštích dílků měli co nejvíce možností propojení!

Vzor na sousedících dílcích vždy musí lícovat, včetně prázdných míst!



Příklady nesprávného přiložení dílku



Maria si vylosovala dílek, s nímž by její počet permomoků převýšil 5. Nyní musí přestat losovat (a poslední dílek neumístí).



Maria v zahradě dala dohromady 7 drahokamů, ale kvůli permomoci může utratit jen 4 drahokamy. Mohla by si tedy koupit kterýkoli z dílků o hodnotě 4, nebo utratit 3 mince a koupit si jeden z dílků o hodnotě 7, nebo si vzít 1 minci a 1 dílek čuníka útěchy.

Permomoc: Pokud jste vylosovali příliš mnoho permoníků (a máte přes sebou 1 dílek lícem dolů), permoníci vám 3 drahokamy ukradnou. Na nákup počítejte o 3 drahokamy méně.

Permomoc (varianta pro pokročilé): V této variantě permoníci kradou celou polovinu vašich drahokamů! Na nákup máte polovinu drahokamů (zaokr. nahoru).

Poznámka: V každém kole si každý hráč musí koupit **přesně 1 dílek** (není možné rozdělit svůj kapitál mezi dva nákupy). Můžete si koupit dílek menší hodnoty, než na jaký máte (dokonce i vzít si čuníka útěchy a minci namísto nákupu), ale nevyužité drahokamy propadají a nijak se nepřenášejí do dalšího kola (mince ano). Pokud se vyčerpají oba sloupečky určité hodnoty, není po zbytek hry možné kupovat dílky této hodnoty.

Vítězství ve hře

Máte-li alespoň 20 drahokamů v zahradě (nebo 17 v kratší hře), můžete si koupit dílek vítězství a ve hře vyhrát. **Nákup dílku vítězství není možné doplácet mincemi.** Než si však dílek vezmete, zeptejte se kolem stolu, zda by na něj měl i někdo jiný.

Pokud by si dílek vítězství mohlo dovolit více hráčů, vítězí z nich ten, kdo ve své aktuální zahradě složil více drahokamů. V případě shody vítězí ten hráč, který má v zásobě více mincí. **Pokud shoda trvá, dílek vítězství si nesmí koupit nikdo, každý hráč si koupí dílek tvorečka jako obvykle a hra pokračuje dalším kolem.**

Nové kolo

Pokud si nikdo nekoupil dílek vítězství, každý hráč si vrátí do pytlíku všechny svoje dílky (tj. všechny dílky tvořící jeho aktuální zahradu a 1 dílek nově pořízený). Předějte destičku začínajícího hráče soupeři po levici a nové kolo může začít opět fází výstavby zahrady.



Michal má v zahradě 23 drahokamů a může si tedy dovolit koupit dílek vítězství. Martin má také 23 drahokamů, což je shoda. K tomu má však Martin více mincí, než Michal, takže ve shodě vítězí a ve hře také. Kdyby shoda mezi Michalem a Martinem platila i v počtu mincí, nikdo by si nesměl koupit dílek vítězství a hra by pokračovala dalším kolem.

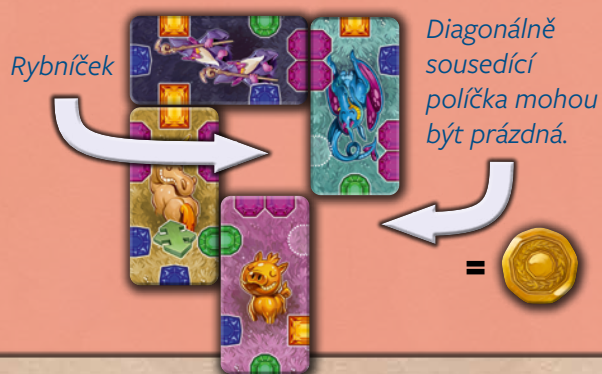
Sólová hra

Na konci sólové hry spočítejte celkový počet svých dílků (včetně dílku vítězství a zbylých dílků v pytlíku). Čím méně, tím lépe!

		
>19 dílků	>21 dílků	Zkuste to znovu...
17–19 dílků	19–21 dílků	Bronzová medaile
14–16 dílků	16–18 dílků	Stříbrná medaile
13 či méně	15 či méně	Zlatá medaile

Rybničky (varianta pro pokročilé):

Pokud ve své zahradě vytvoříte libovolně velkou prázdnou oblast zcela ortogonálně obklopenou dílky, vytvořili jste rybníček. Před 2. fází kola získáte 1 minci za každý svůj rybníček. Je lhostečné, zda políčka diagonálně sousedící s rybníčkem jsou prázdná (viz první obrázek).



EFEKTY TVOREČKŮ



Trojité drahokamy **zahradníka** se počítají jako 3 drahokamy, když je spojíte s trojitým drahokamem jiného zahradníka.



Duhová vajíčka **ptáků Nohů** můžete propojit s jedno-drahokamy libovolné barvy (viz obrázek). *Nelze je propojit s dvojitými ani trojitými drahokamy.*



Hříbečci vždy obsahují alespoň jednu linii spojující dva drahokamy. Pokud složíte drahokamy na obou koncích linie, počítá se vám navíc i prostřední drahokam.



Oba propojené drahokamy jsou složeny, takže se počítá i drahokam uprostřed (celkem 3).



Pouze spodní pár drahokamů je složen, takže se počítá pouze spodní drahokam uprostřed (celkem 5).



Jednorožce můžete kdykoli přesunout. To znamená, že je možné jednorožce připojit na jiné místo zahrady i poté, co jste vylosovali a připojili jiné dílky. *Jednorožce však nesmíte přesunout, pokud by se tím rozpojila vaše zahrada.*



Máte-li v zahradě alespoň **3 čuníky**, vezměte si před nákupem z banku 1 minci.

*Mojí zahradou tři čuníci jdou, minci přinesou mi s dobrou náladou...**

Varianta pro pokročilé: Máte-li v zahradě alespoň 3 čuníky, jeden z nich se **promění**:

Po dokončení nákupu dílku v tomto kole vraťte jeden svůj dílek čuníka dospod odpovídajícího sloupečku a vezměte si dílek ze sloupečku o 1 vyššího. *Příklad: Vraťte modrý dílek čuníka dospod modrého sloupečku a vezměte si horní dílek z libovolného fialového sloupečku.*



Základní čuník se mění na zelený dílek. Zelený čuník na modrý dílek. Modrý čuník na fialový dílek. Fialový čuník na žlutý dílek.



Máte-li v zahradě alespoň **3 draky**, ignorujte jednoho svého permoníka (tj. teprve při sedmém permoníkovi musíte přestat losovat).



Varianta pro pokročilé: Jakmile máte v zahradě alespoň **3 draky**, označte to soupeřům. Všichni soupeři v tomto kole **ztrácí 2 drahokamy** (předtím, než ztrácí permomocí). *Má-li více hráčů alespoň 3 draky, jsou navzájem chráněni před efektem soupeřových draků a ostatní hráči, tři draky nemaje, ztratí nadále jen 2 drahokamy (nikoli 2+2...).* **Tip:** Nemáte-li rádi negativní interakci mezi hráči, využijte i v pokročilé variantě základní pravidla draků. V sólové hře základní pravidla využít musíte.

Velké poděkování si zaslouží každý, kdo se podílel na testování této hry, obzvláště pak Marianne Ringås, Aleksander Østby, Karl Thomas Hjelmervik, Karina Hjelmervik, Morten Rønning, Hege Stensland, Helge Meissner, Anna Wermlund a Sturla Naas Johansen.

Také děkuji Matthewu Dunstanovi za pokec, který vedl ke zrodu této hry.

*Pozn. překl.: Mnemotechnický ušní červ. Nemáte zač.

Ilustrace a grafický design:

Gjermund Mørkved Bohne

Autoři hry: Kristian A Østby, Maria Østby

Firma Alion Games se skládá z:

Kristian A Østby, Kjetil Svendsen



© Alion Games 2024
Všechna práva vyhrazena
Alion Games, Bekkestien 5,
1406 Ski, Norsko