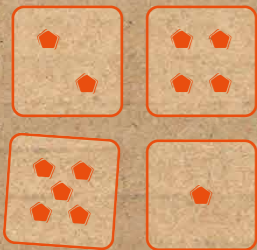


KOMPONENTY

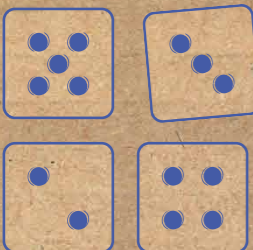
2 kostky Maro



4 oranžové kostky



4 modré kostky



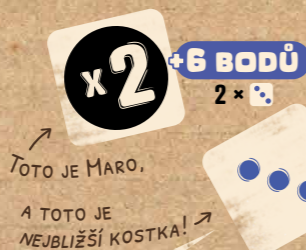
1 šňůrka



NIC VÍC,
NIC MÍŇ!

HOŤ KOSTKOU A TREF POCK!

Házejte kostkami a dostaňte se co nejblíže ke kostkám Maro. Pozor, body získává pouze nejblížejší kostka. Získejte jako první 50 bodů!



Seznamte se s hrou za 1 minutu!



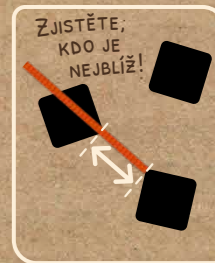
Okamžitě získejte body trefením kostek otočených **POCK** stranou vzhůru!

TOHLE JE POCK STRANA.
(VŠECHNY KOSTKY JEDNU MAJÍ!).

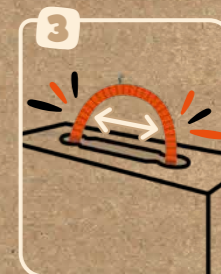
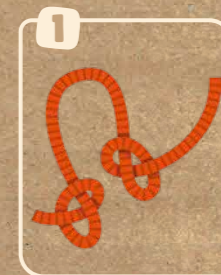
Zasaďte své kostky nebo kostky soupeře a změňte jejich stranu. Můžete tím ovlivnit i **výsledek celé hry!**



ŠŤŮRA PRO HRU...



... I PRO PŘENÁŠENÍ




PRAKTICKÉ, ŽE?



POCK!

PRAVIDLA

Rozdělte se rovnoměrně do **2 týmů** (modrý a oranžový tým). Každý tým si vezme kostky ve své barvě. Poté jeden z hráčů z každého týmu hodí kostkou. Tým, který hodí vyšší číslo, začíná (ikonu  pro tento účel považujte za nejvyšší hodnotu na kostce).

ZAČÁTEK KOLA

Začínající hráč položí sňůrku na zem do tvaru kruhu. Při každém hodu kostkou musí hráč stát uvnitř tohoto kruhu. **Poté začínající hráč hodí 2 kostkami Maro (černé kostky) do vzdálenosti 3 až 8 metrů v libovolném směru.** Kostky se při dopadu na zem musí kutálet.

1 HOD KOSTKAMI

Počínaje začínajícím hráčem a dále střídavě po hráčích z obou týmů házejte vždy 1 kostkou svého týmu, dokud oba týmy nehodí všemi kostkami.

Dokázali jste hodit obě kostky svého týmu nejbližše ke kostkám Maro?

Smíte svůj tah vynechat (a to i opakovaně).

Jakmile jednomu týmu dojdou kostky, druhý tým dokončí kolo tím, že odhází všechny své zbývající kostky.


2 ZÍSKÁNÍ POCKU!


Během kola můžete získávat body za POCKY. Jakmile kostka, kterou hodíte, zasáhne jinou kostku otočenou POCK stranou vzhůru, získáte POCK. Při přesném hodu můžete zasáhnout i více kostek najednou. **Za každý POCK si váš tým okamžitě přičte 5 bodů.**

Přičtete tyto body ke svému aktuálnímu skóre.



VYŘAZENÍ KOSTKY

Některé kostky můžete i vyřadit ze hry... Jakmile je kostka Maro otočená stranou  vzhůru, **všechny kostky, které se jí dotknou, okamžitě vyřadíte.** Odstraňte je ze hry, ve hře je už po zbytek kola nebudete používat.

Tyto symboly  jsou nebezpečné, můžete je však využít ve svůj prospěch, když do kostek s tímto symbolem odpálíte kostky soupeře.



3 BODOVÁNÍ

Jakmile oba týmy odhází všechny své kostky, sečtete své body (včetně bodů získaných v předchozích kolech).

Určete, která kostka kterého týmu je nejbližše ke každé kostce Maro. Tento tým získá počet bodů **odpovídající hodnotě na této kostce vynásobené číslem na dané kostce Maro.**



Zkuste změnit stranu kostky zasáhnutím jinou kostkou. Může vám to přinést výraznou výhodu a změnit průběh celé hry.

4 KONEC KOLA

Jakmile započítáte všechny body, vezměte si zpět všechny své kostky. **Nyní bude začínat soupeřící tým:** jeden z jeho hráčů si vezme sňůru, kostky Maro a zahájí nové kolo.

KONEC HRY

Jakmile některý z týmů dosáhne hranice **50 bodů, nastává konec hry.**

Nicméně, dosažením nebo překročením hranice 50 bodů díky POCKU, nevyhráváte okamžitě. Soupeřící tým může stále bodovat, což může výsledek ještě změnit. Pokračujte ve hře až do konce kola a poté sečtete body obou týmů jako obvykle. **Teprve poté vyhrává tým s nejvyšším počtem bodů.**

V případě remízy odehrajte další kolo... a další...

HOĎ KOSTKOU A TREF POCK!

REALIZAČNÍ TÝM

Autoři: Rémi Mathieu a Max-Tobias Walter
Projektový manažer: Amélie Scordilis
Grafický design: Vincent Mougnot a Claire Wach

ČESKÁ VERZE

Překlad: Pavel Illichmann
Editor: Martin Herman
Sazba a grafické práce: Pavel Illichmann



Old Dawg s.r.o.
Tabor 334/500,
602 00 Brno
Česká republika.
old-dawg.cz
olddawgcz
info@old-dawg.cz