

ROZDÍLY[®]

Asterix[®]

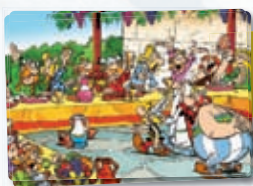
6+

2-6

20 min.

OBSAH

50 oboustranných karet



25
karet
Hostina



25
karet
**Obelix
ve škole**



25 karet
**Kouzelný
lektvar**

25
karet
Omnibus



CÍL HRY

ROZDÍLY jsou postřehovou hrou založenou na dobře známém principu „Najdi rozdíl!“.

Každý hráč má před sebou balíček karet se stejnou ilustrací: Hostina, Obelix ve škole, Kouzelný lektvar nebo Omnibus.

Na začátku hry umístěte náhodnou kartu s vybranou ilustrací doprostřed stolu. Všichni hrají současně a snaží se co nejrychleji najít dva rozdíly mezi kartou navrchu svého balíčku a kartou uprostřed stolu.

Hráč, kterému se to podaří jako prvnímu, přikryje kartu uprostřed stolu svou vlastní kartou. Ta se tím stává novou středovou kartou a hra plynule pokračuje dál.

Vítězem se stává hráč, který se jako první zbaví všech svých karet!

PŘÍPRAVA HRY

Před začátkem hry se hráči dohodnou, s jakou ilustrací chtějí hrát (Hostina, Obelix ve škole, Kouzelný lektvar nebo Omnibus).

Zamíchejte balíček odpovídajících 25 karet a jednu z nich umístěte lícem nahoru doprostřed stolu. Tato karta se stává **středovou kartou** pro první kolo.

Zbývající karty spravedlivě rozdělte mezi hráče tak, aby byla vybraná ilustrace otočena **lícem dolů** (při hře 5 hráčů odložte stranou 4 karty):

- 4 karty pro hru 6 nebo 5 hráčů
- 8 karet pro hru 3 hráčů
- 6 karet pro hru 4 hráčů
- 12 karet pro hru 2 hráčů



Příprava hry pro 3 hráče

JAK HRÁT

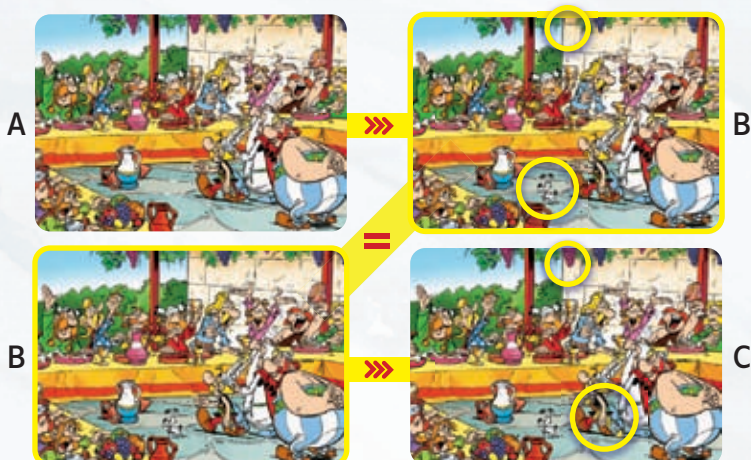
Všichni hráči současně otočí vrchní kartu ze svého balíčku a porovnají ji se středovou kartou položenou uprostřed stolu. Cílem je být co nejrychlejší a najít **dva rozdíly mezi svou kartou a středovou kartou**.

Jakmile některý z hráčů rozdíly objeví, zvolá „**Mám!**“ a oba rozdíly ukáže ostatním hráčům:

• Pokud je jeho odpověď správná, položí svou kartu na aktuální středovou kartu uprostřed stolu. Jeho karta se stává novou středovou kartou pro další průběh hry. Poté otočí další kartu ze svého balíčku, zatímco ostatní hráči si ponechávají své aktuální karty a hra pokračuje.

• Pokud je jeho odpověď nesprávná, hráč si svou kartu ponechá a hra pokračuje, dokud někdo jiný nezvolá „**Mám!**“.

Poznámka: Ze dvou rozdílů, které je třeba v každém kole najít, je vždy jeden shodný s jedním z rozdílů z předchozího kola. Jinými slovy – s výjimkou prvního kola je nutné najít jeden rozdíl z minulého kola a **jeden nový rozdíl** v kole aktuálním.



Příklad:

V prvním kole jsou mezi středovou kartou A a kartou B dva rozdíly: **hrozen vína** a **přítomnost Idefixe**.

Ve druhém kole je mezi novou středovou kartou B a kartou C jeden rozdíl shodný s předchozím tahem (**hrozen vína**) a jeden nový rozdíl – velikost **Asterixova meče**.

Poznámka: Aby se hráč mohl zbavit karty, musí vždy jasně oznámit a ukázat oba rozdíly.

VÍTĚZSTVÍ VE HŘE

Vítězem se stává hráč, který se jako první zbaví všech svých karet. Pokud si to ostatní hráči přejí, mohou pokračovat ve hře a určit další pořadí.

VARIANTY

Varianta pro začátečníky:

Pokud hráč na vrchní kartě svého balíčku nedokáže najít rozdíl, může tuto kartu vložit do spodní balíčku a pokračovat ve hře s následující kartou.

Varianta pro pokročilé:

Pravidla jsou stejná jako v základní hře, s jednou zásadní změnou – během hry už nemusí existovat pouze jedna středová karta, můžete se rozhodnout mít jich více zároveň. Ve chvíli, kdy hráč najde dva rozdíly, umístí svou kartu vedle středové karty (v prvním tahu povinně), nebo vedle jedné z karet, které už jsou na stole. Než však kartu položí, musí najít dva rozdíly mezi svou kartou a každou kartou sousedící s místem, kam ji chce umístit. Hráči nesmí překrývat již položené karty.



Příklad:

Hráč chce položit svou kartu na místo vyznačené červeně – musí tedy určit dva rozdíly mezi svou kartou a třemi sousedními kartami, celkem šest rozdílů (z toho 3 budou vždy jedinečné a 3 stejné).

Důležité: Hráči nesmí vytvořit řadu delší než 5 karet v jednom řádku nebo sloupci.

Hra končí ve chvíli, kdy se některý z hráčů zbaví všech svých karet. Ostatní mohou pokračovat ve hře a určit další pořadí.

ASTERIX®-OBELIX®-IDEFIX® / ©2015 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY - UDERZO



Christophe Boelinger

www.asterix.com

TLAMA
games

Česká verze hry:

TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com



© & © Gigamic 2014
Gigamic

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Tereza Padecká

Korektury: Eliška Schmucková, Pavel Skalický, Tomáš Tvrď

Grafická úprava: Matěj Uhlíř

ZAL Les Garennes
F 62930
Wimereux – Francie