

twenty one

Steffen Benndorf
a
Reinhard Staupe

Jen tak, pro zábavu!



Počet hráčů: 2-6

Věk: 8+

Hrací doba: cca 15 minut

Myšlenka hry a příprava

Každý hráč obdrží jiný herní plán (k dispozici je 6 různých plánů) a propisku nebo tužku.

Poznámka: Zaznamenaná čísla jsou na plánu nejlépe čitelná, pokud je zapisujete propiskou.

Na každém herním plánu je vyobrazeno 5 vodorovných řad. Na všech herních plánech jsou vyobrazena stejná čísla, avšak pořadí barev se liší. Řady je třeba dokončit jednu po druhé, a to **shora dolů**. To znamená, že každý hráč musí nejprve dokončit a obodovat první řadu, poté dokončit a obodovat druhou řadu, atd. Každý hráč doplňuje řady jiným tempem, proto se během hry budou hráči nacházet v různých fázích dokončování řad. Hra končí ve chvíli, kdy některý z hráčů dokončí všech 5 řad a oboduje je.

Poznámka: Během celé hry mohou hráči volně sledovat herní plány všech svých soupeřů.



← První řada (řada 1)

K rozlišení 6 typů herních plánů jsme použili symboly A - F.

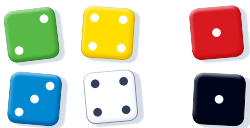
Symboly najdete v pravém dolním rohu každého plánu.

Průběh hry

Hru zahajuje nejsympatičtější hráč. Hodí 6 kostkami. Pokud je s výsledkem hodu spokojený, nebude kostky přehazovat. Pokud s výsledkem hodu spokojen není, má možnost přehodit všechny kostky **kromě těch, na nichž padla 1**. Jinými slovy – kostky, na nichž padla 1, přehozeny být nesmí.



první pokus



druhý pokus

Na řadě je Vráťa. Hodí 6, 4, 3, 3, 1 a 1. Chce využít druhé šance. Ponechá si obě kostky s 1, ostatní čtyři kostky může přehodit.

Jakmile je hráč spokojen se svým hodem (smí využít maximálně 2 pokusy), musí si všichni hráči zaznamenat do svých aktuálních řad **alespoň jedno číslo** (nebo číslo škrtnout, viz níže). Mohou si zapsat také 2, 3, 4, 5 nebo dokonce všech 6 čísel (to se ovšem stává velmi zřídka). Hozená čísla lze zaznamenat **do pole odpovídající barvy** (vždy však pracujeme pouze s aktuální řadou), pokud je číslo v řadě nižší nebo rovno číslu, které na kostce padlo.

Pozor, trefa „do černého“! Pokud se číslo na kostce shoduje s číslem v barevné řadě, mluvíme o přesné trefě, kterou si hráči zaznačí pomocí malého x. Přesná trefa je bodově velmi cenná – jakmile je řada dokončena, přináší přesná trefa hráči bonusové body. Hráč se vždy musí rozhodnout, zda chce či nechce čísla vepsat.

Poznámka: Zaznamenat si přesnou trefu se vyplatí vždy, protože za dané pole hráč nikdy nezíská vyšší skóre než v případě přesné trefy.

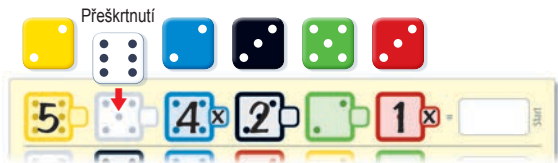
Veronika si zapíše černou 1 do černého pole s 1. Jedná se o přesnou trefu, takže si ji



okamžitě označí malým x. Protože modrá 3 je rovněž přesnou trefou, označí si ji též malým x. Poté si Veronika ještě zapíše hrozenou 4 do žlutého pole. Mohla by si zapsat také červenou 1 a zelenou 2, ale rozhodne se to neudělat. Bílou 4 si zapsat nemůže, protože hrozené číslo je vyšší než číslo v bílém poli.

Přeškrtnutí pole: Pokud si hráč nechce nebo nemůže do aktuální řady zapsat žádné číslo, musí si v této řadě přeškrtnout jedno prázdné pole, a to neobsazené pole nejvíce vlevo.

Poznámka: Nelze přeškrtnout pole, do něž již hráč vepsal číslo. Pole buď obsahuje číslo, nebo je škrtnuté. Rovněž nelze v jednom kole škrtnout více než jedno pole.



Anita už v předchozích kolech zaplnila čtyři pole. V aktuálním kole si nemůže zapsat nic, protože jak zelená 5, tak bílá 6 jsou čísla vyšší hodnoty než ta, která jsou uvedena v příslušných barevných polích. Anita si tedy škrtně pole s bílou 5 (prázdné pole nejvíce vlevo).

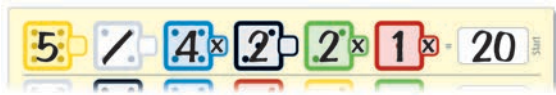
Jakmile si všichni hráči do aktuální řady vepsali čísla (nebo škrtnli 1 pole), je na řadě

další hráč po směru hodinových ručiček. Hodí všemi kostkami. Hra pokračuje dle výše zmíněných pravidel. Hráči se v hodu pravidelně střídají.

Dokončená řada (bodování)

Pokud již hráč **zcela zaplnil** aktuální řadu čísly (popř. proškrtnutými políčky), je řada obodována následovně:

- Sečtete čísla vepsaná do jednotlivých polí příslušné řady (škrtnutá pole mají hodnotu 0 bodů).
- Bonusové body za přesné trefy si přidělte dle tabulky ve spodní části herního plánu (např. 4 přesné trefy = 10 bodů).
- Bonusové body přičtete vždy k bodovému součtu za danou řadu.



Anita dokončila první řadu a sčítá si body. Získává 14 bodů za čísla, která si zapsala ($5+0+4+2+2+1$). Dle tabulky za 3 přesné trefy získává ještě prémiových 6 bodů. Anita si výsledek ($14+6=20$) запиše do bodovacího pole vpravo.

V **dalším kole** pokračujte v následující řadě. Připomínáme, že v rámci jednoho kola není dovoleno zapisovat čísla do dvou různých řad.

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy některý z hráčů dokončil a obodoval svoji pátou řadu. Ostatní hráči si na konci hry mohou započítat skóre i za aktuální (byť nedokončenou) řadu. Poté si všichni hráči sečtou celkový bodový zisk. Vítězí hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů.



Petra právě dokončila svoji pátou (= poslední) řadu. Pátou řadu si oboduje a poté sečte svůj celkový bodový zisk. Tentokrát získala celkem 88 bodů.