

TRÄXX®

Steffen Benndorf / Reinhard Staupe



Nejlepší cesta vyhrává!

Počet hráčů: 1-4

Věk: od 8 let

Herní doba: okolo 15 min.

Obsah hry: 4 hrací desky, 15 karet, 4 fixy a návod

Cesta

Během hry hráči vytváří (kreslí) na svých hracích deskách cestu. Cesta je tvořena **nepřerušovanou čarou, která se nesmí křížit nebo se vracet na již propojené políčko**. V každém kole mohou hráči prodloužit svou cestu pouze na jednom ze dvou konců čáry. Hráči by se měli snažit propojit co nejvíce políček s čísly, za které dostanou plusové body. Především by však měli propojit co nejvíce všech políček, protože za každé nepropojené políčko je na konci hry jeden minusový bod.



Příklad:

Marie propojila č. 6 a 9, a obě čísla si zapsala do své tabulky na hrací desce v příslušném řádku.

Příprava hry

Každý hráč obdrží hrací desku a fix. Balíček 15 karet zamíchejte a položte lícem dolů.

Poznámka: Uspořádání barev a čísel je na všech hracích deskách stejné, pouze startovní bod je na každé desce umístěn v jiném políčku.

Důležité: Každý hráč dostane jinou hrací desku s jiným startovním bodem. V prvním kole každý hráči kreslit cestu ze startovního bodu na své hrací desce.

Hra

Jeden z hráčů otočí vrchní kartu z balíčku a položí ji na stůl, lícem nahoru. Karta zobrazuje 4 nebo 5 barevných políček. Všichni hráči nyní mohou použít tato barevná políčka, zobrazená na kartě (v libovolném pořadí a počtu) a zakreslit cestu na svou hrací desku. Pokud hráč nechce nebo nemůže prodloužit svou cestu řekne: "pasuji".

Poznámka: Ideální technikou spojení políček je označit si předem políčka, která chcete propojit tečkou, a poté tyto body spojit čarou.



Příklad: Odhalená karta zobrazuje modré, zelené, žluté a šedé políčko. Linus tak může použít (maximálně) tyto čtyři barvy pro svou cestu.



Ze svého startovního bodu (žlutý vedle č. 3) propojí modré, zelené, šedé a žluté políčko na své hrací desce. V dalším kole musí rozšířit svou cestu buď ze žlutého pole vedle č. 3 nebo ze žlutého pole vedle č. 6.

Pokud již všichni hráči v tomto kole prodloužili svou cestu (nebo pasovali) jeden z hráčů otočí další kartu z balíčku. Všichni hráči mohou nyní použít barevná políčka z otočené karty (nikdy více než je na kartě zobrazeno).

Velmi důležité: Cesta může být v každém kole prodloužena vždy pouze z jednoho ze dvou existujících konců cesty (čáry)!

Hra takto postupuje dál. V každém kole je otočena karta z balíčku a všichni hráči mohou využít zobrazené barvy na kartě.

Políčka s čísly

Pokud hráč spojí svou cestu s číselným políčkem (což se může stát i v prvním kole) **ostatním hráčům to oznámí zřetelně nahlas**:

- Pokud je **prvním hráčem**, který propojil toto políčko s číslem, zaznamená jeho **hodnotu** do tabulky na své hrací desce.
Příklad: Sára říká: "propojila jsem 8". Vzhledem k tomu, že zatím žádný jiný hráč č. 8 nepropojil, Sára si zapíše 8 bodů do tabulky.
Poznámka: Pokud v jednom kole několik hráčů propojí stejné číslo na své hrací desce, všichni si zapíší jeho plnou hodnotu do své tabulky.
- Pokud hráč propojí číselné políčko, které si již **v jednom s předchozích kol** zapsal jiný hráč, zapíše si pouze **polovinu hodnoty** tohoto čísla (v případě potřeby zaokrouhleno nahoru).
Příklad: Tim říká "propojil jsem 7". Vzhledem k tomu, že Marie si již 7 zapsala v jednom z předchozích kol, Tim si do kolonky 7 zapíše 4 (3,5 zaokrouhleno nahoru).

Tip: V jednom kole je možné propojit dvě číselná políčka. U obou čísel hráč zapíše hodnoty do své tabulky podle pravidel číselného zápisu.

Tip pro přehlednost: Je důležité, aby hráči zaznamenávali propojená číselná políčka. Hráči by měli **na konci kola** oznamovat propojená čísla společně. Pokud hráč na konci kola oznámí propojené číslo, ostatní hráči, kteří toto číslo zatím nepropojili, si v tabulce u tohoto čísla poznačí tečku, aby v příštím kole věděli, že získají již pouze polovinu hodnoty.

Konec hry a bodování

Hra končí po zahrání všech 15 karet z balíčku.

- Hráči si v tabulce sečtou zapsané hodnoty u číselných políček.
- Každé políčko, které hráč nepropojil se počítá jako -1 bod. Počet minusových bodů hráč zapíše v tabulce do příslušné kolonky.
Poznámka: Pro lepší přehlednost zakřížkujte všechna nepropojená políčka na hrací desce.
- Minusové body hráči odečtou od plusových. Hráč s nejvyšším skóre vyhrává.



Příklad:

Linus propojil všechna čísla kromě č. 4. Čísla 3, 6, 8 a 9 má za plný počet bodů, když tato čísla propojil jako první hráč. Pro čísla 2, 5, 7 a 10 obdržel jen polovinu hodnoty. Linus tak získal 39 plusových bodů. Přitom nepropojil 10 políček, což znamená -10 bodů. Celkové skóre je tedy 29 bodů ($39 - 10 = 29$).

Sólo hra

Hra se hraje stejně jak bylo popsáno výše, všech 15 karet se otáčí, jedna po druhé. Bodování se mění následovně: Hráč za propojené číselné políčko zapíše plný počet bodů, pokud dosud nezapsal vyšší číslo z číselného políčka do tabulky - jinak si zapíše pouze polovinu hodnoty.

Příklad: Tim nejprve propojí č. 4 a zapíše tak 4 body. Pak propojí č. 7 a zapíše 7 bodů. V dalším kole propojí č. 5 a protože již zapsal vyšší číslo (7), zapíše jen polovinu bodů, tzn. 3 (2,5 zaokrouhлено nahoru). V dalším kole propojí č. 9 a do tabulky si zapíše 9 bodů, tedy plnou hodnotu .

Výsledky přesahující 35 bodů jsou skvělé!