



Bernhard Weber, Richard Polle

Gerard Lepianka



# UnikaT

Logická hra pre 2-4 hráčov vo veku od 7 rokov.

Obsah balenia:  
81 kariet, 4 zásteny, vrecúško, návod

Pre partie trvajúce niekoľko kôl budete ešte potrebovať tužku a papier.

Každá karta UNIKÁT obsahuje jedinečnú kombináciu štyroch znakov:



• **tvary:** hviezdica, koliesko, štvorec

• **farby pozadia:** biela, červená, tmavomodrá



• **farby:** modrá, zelená, žltá

• **veľkosť:** malá, stredná, veľká

GRANNA

## Cieľ hry:

Hráči sa snažia vyložiť všetky svoje karty UNIKÁT; k sebe priliehajúce karty sa pritom môžu líšiť iba jedným znakom.

Hráč, ktorý ako prvý vyloží svoje karty, sa stáva víťazom.

## Príprava hry:

- Každý z hráčov si vezme jednu zástenu.
- Karty UNIKÁT dáme do vrecúška a premiešame ich.
- Každý hráč si z vrecúška vytiahne 10 kariet a umiestni ich za svoju zástenu tak, aby ich ostatní hráči nevideli.
- Tri karty vytiahneme z vrecúška a položíme ich na stôl obrázkami hore, aby boli dobre vidieť („výstavka“).
- Nasledujúca karta vytiahnutá z vrecúška je štartovacou kartou a položíme ju doprostred stola.

## Priebeh hry:

Hru zahajuje najstarší hráč. Ku štartovacej karte priloží inú kartu podľa dole uvedených pravidiel. Hra potom pokračuje v smere pohybu hodinových ručičiek. Každý hráč môže v rámci svojho ťahu urobiť jednu z dvoch akcií:

**A. položiť kartu**

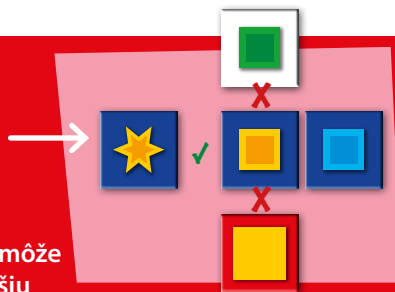
**B. vymeniť kartu za inú**

### A. Položenie karty

Hráč môže klást ľubovoľný počet svojich kariet tak dlho, pokiaľ bude schopný dodržiavať dve pravidlá vykladania kariet.

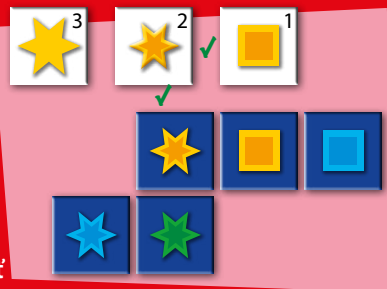
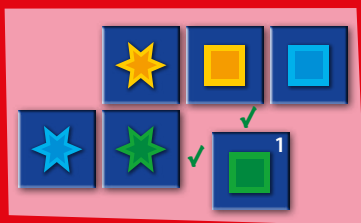
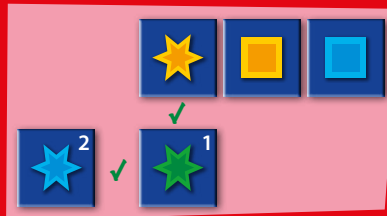
## Pravidlá vykladania kariet

- Karty UNIKÁT sa môžu k sebe prikladať, pokiaľ sa líšia iba jedným znakom (ostatné tri znaky musia byť zhodné).
- Prvú kartu vykladanú v rámci jedného ťahu môže hráč priložiť ku ktorejkoľvek karte na stole, ďalšiu potom môže prikladať iba k tej, ktorú práve vyložil.



## Dvojitý ťah

Pokiaľ hráč v rámci svojho ťahu vyloží kartu tak, aby susedila najmenej s dvoma inými kartami...



... potom môže po skončení svojej akcie urobiť ešte jednu ľubovoľnú akciu (položenie karty alebo výmena).

Tato druhá akcia ukončí jeho dvojitý ťah.

## B. Výmena kariet

Pokiaľ hráč nechce alebo nemôže priložiť na stôl žiadnu kartu, položí jednu z o svojich kariet na **výstavku** a vezme si namiesto nej inú kartu, buď z **výstavky**, alebo z vrecúška.

## Priberanie kariet

Ak má hráč po ukončení svojej akcie za zástenou menej ako 10 kariet, priberie si jednu kartu z **výstavky** alebo z vrecúška. Potom je zo svojim ťahom na rade ďalší hráč v smere pohybu hodinových ručičiek.

**Pozor!** Len čo sú z **výstavky** vzaté všetky karty, je nutné vytriahnuť z **vrecúška** ďalšie 3 karty a položiť ich na **výstavku**.

## Koniec hry

Hra končí v okamihu, keď jeden z hráčov vyložil svoju poslednú kartu. Tento hráč sa stáva víťazom.

## Viackolový variant hry

Hráči si pripravia papier a tužku a dohodnú sa, koľko kôl budú hrať. Každé kolo sa hrá ako samostatná hra a po jeho skončení dostanú hráči trestné body za každú kartu, ktorá im ostala za zástenou. Víťazom sa stáva ten, kto má po odohraní všetkých kôl najmenej trestných bodov.

**Vážený zákazník**, kompletizovaniu našich hier venujeme zvláštnu starostlivosť.

Ak napriek tomu vo vašom balení niektorá súčasť hry chýba (za čo sa veľmi ospravedľujeme), môžete reklamáciu vybaviť e-mailom na adrese **info@pygmalino.cz**.

V e-maile, prosím, uveďte svoje meno, priezvisko, presnú adresu vrátane PSČ a názov chýbajúceho prvku hry.

Ak od nás chcete dostávať newsletter s informáciami o našich novinkách, pošlite, prosím, e-mail s takouto požiadavkou a svojim menom a priezviskom na adresu **info@pygmalino.cz**.

[www.facebook.com/granna.cz](http://www.facebook.com/granna.cz)



GRANNA