



# 4 MONKEYS

TONI SERRADESANFERM

## Hrací materiál

4 sady karet po 40 kartách, 4 sady po 11 kartiček, 4 kartičky s banánovou slupkou, 1 časovač, 4 přehledy druhů kartiček, 1 sešit s pravidly hry.

Poznámka: Pro zápis bodů na konci každého kola je vhodné použít papír a tužku.

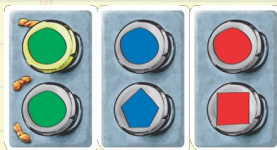
## Přehled hry

Jako opice žijící v laboratoři jste předmětem testů vědců, kteří chtějí určit nejchytřejší opici, která poletí v první výpravě na Mars.

Na obrazovku jsou promítány různé sady barevných tvarů a vy se snažíte tyto kombinace opakovat stiskem správných tlačítek (knoflíků) na svých ovládacích panelech. Za odměnu dostáváte pár oříšků.

Každá partie se skládá ze tří kol, během kterých se hráči snaží získat co nejvíce oříšků (bodů). Nejúspěšnější hráč možná poletí na Mars!

## Karty



Všechny čtyři sady karet obsahují stejné karty. Každá sada má svoji barvu (žlutá, zelená, červená a modrá). Na kartách jsou použity čtyři tvary - kruh, trojúhelník, čtverec a pětiúhelník. Každá karta obsahuje dva tvary které mohou být stejné nebo různé. Pokud jsou stejné, je jeden z tvarů na zlatém knoflíku.

## Kartičky



Kartičky obsahují kombinace, které máte pomocí karet vytvořit, a body, které za ně dostanete na konci kola. Obě strany kartičky ukazují stejnou kombinaci, ale hnědá strana přináší o 1 bod méně než zelená.

## Příprava kola

1. Každý hráč si zvolí sadu karet. Pokud se hry účastní méně než čtyři hráči, zbylé karty vložte zpět do krabice.
2. Každý hráč zamíchá svoji sadu karet a vytvoří z ní balíček rubem karet nahoru, který umístí na stůl mezi sebe a hráče napravo.
3. Vezměte pro každého hráče jednu sadu kartiček (výjimka: při hře ve dvou použijte tři sady).
4. Každý hráč obdrží počáteční kartičku "Doplnění ruky" a položí ji před sebe na stůl stranou s hodnotou 0 nahoru.

5. V případě potřeby si hráči umístí v dosahu přehled významu kartiček.
6. Všechny sady kartiček se zamíchejte dohromady a umístěte doprostřed stolu zelenou stranou nahoru. Nyní kartičky srovnejte do stejné vysokých sloupečků, kterých vytvoříte o dva více než je hráčů.
7. Nastavte časovač na 4 minuty a spusťte jej současně s povelom 'Start!'.
- Upozornění: Před hrou se dohodněte, zda hráči mohou sledovat čas.
8. Všichni hráči si vezmou do ruky horních 5 karet ze svého balíčku.

### Akce hráčů

Všichni hráči provádí své akce současně bez čekání na tahy ostatních. Nejrychlejší hráč často vítězí!

Dostupné akce:

#### A) Zisk kartičky

Každá kartička ukazuje sadu tvarů nebo karet, které jsou potřeba pro vytvoření daného kombi. Má-li hráč potřebné karty na ruce, může si kartičku ze sloupečku vzít a položit ji před sebe. Pod kartičku umístí rubem nahoru požadované karty z ruky. Kartička je položena zelenou stranou nahoru. Pokud má hráč nyní v ruce méně než pět karet, doplní si chybějící počet karet ze svého balíčku.



Jakmile si hráč vezme kartičku, již ji nesmí vrátit a to ani v případě, že si později uvědomí svoji chybu.

Poznámka: Během hry se může stát, že se rozebere některý sloupeček kartiček rozebere zcela.

Poznámka: Pokud hráč vyčerpá svůj balíček karet, smí si dobírat karty z balíčku jiného hráče.

#### B) Použití kartičky

Hráč může každou získanou kartičku otočit na hnědou stranu. Ihned poté si smí dobírat do ruky tři karty ze svého balíčku. Již otočenou kartičku nemůže znovu využít.



#### Kartička doplnění karet

Kombo kartička, kterou má každý hráč k dispozici od začátku hry má speciální vlastnost a může být využita jedním ze dvou způsobů:



- Můžete zahodit všechny karty na ruce a líznout si nových pět karet.
- Můžete si líznout další tři karty k těm, které již máte na ruce.

Stejně jako ostatní kombo kartičky, také tato se po použití otočí na rubovou stranu a smí být použita pouze jednou za celé kolo.

### C) Přidání kartičky do nabídky

Hráč smí přidat do nabídky další kartičku pouze, pokud již má před sebou všechny druhy kartiček, které jsou právě v nabídce. Hráč přidá do nabídky kartičku jednoduše tím, že jednu z horních kartiček ve sloupečcích vezme a odloží stranou. Tím se zvýšila nabídka také pro ostatní spoluhráče. Akci přidání kartičky smí hráč opakovat, dokud nezíská všechna dostupná komba.

### Konec kola

Kolo končí jakmile nastane jedna ze dvou situací:

- Časovač oznámí konec času;
- Jeden z hráčů vykřikne 'Stop!' na znamení, že získal všech 10 různých komb (kartičky 'doplnění karet' a 'Banánová slupka' se nepočítají).

Pokud některý z hráčů vykřikne "Stop!" aniž má všech 10 různých kartiček, odečte se mu z dosavadního zisku 10 bodů a celé kolo začíná znovu.

Jakmile vyprší čas nebo jeden z hráčů zvolá "Stop!", všichni hráči musí okamžitě přestat hrát a odložit karty na ruce. Nyní následuje bodovací fáze kola.

### Bodovací fáze

Bezprostředně po skončení kola následuje:

#### Krok 1. Kontrola stejných komb

Všichni hráči musí zkontrolovat, jestli nemají nějakou kombo kartičku dvakrát nebo vícrát. Všechny opakující se kombo kartičky odloží vedle a karty odsunou stranou.

#### Krok 2. Určení nejchytřejší opice

Všichni hráči sečtou body na svých kombo kartičkách. Nejchytřejší opicí se stává hráč s největším součtem bodů.


V případě remízy je nejchytřejší hráč s více použitými kartičkami. Není-li stále rozhodnuto stávají se nejchytřejší opicí všichni nejúspěšnější hráči.

#### Krok 3. Kontrola kombo kartiček nejchytřejší opice

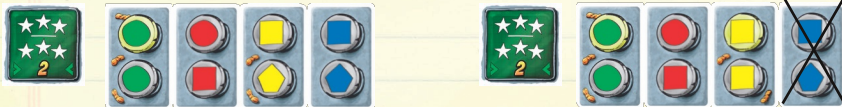
Nyní jsou postupně zkontrolována všechna komba nejchytřejší opice od komba s nejnižší hodnotou až po kombo s nejvyšší hodnotou. Pokud je více hráčů nejchytřejší opicí, kontrolují se komba všech těchto hráčů střídavě. Pokud má více kartiček stejnou hodnotu, majitel komba se rozhodne, které se zkontroluje dříve.

Kombo je spávně sestavené, pokud splňuje následující dvě podmínky:

- Na kartách jsou zobrazeny všechny požadované knoflíky (kombinace tvarů a barev).
- Kombo není možné sestavit po odebrání jedné z karet.



Pokud je kombo v pořádku, karty se ponechají lícem nahoru pod kartičkou s kombem.



Je-li kombo nesprávně sestavené, karty jsou odloženy a kombo je položeno mimo ně. Nyní je opět zvolena nejchytřejší opice. Teprve poté, co jsou zkontrolována všechna komba nejchytřejší opice, jsou zapsány body.

Upozornění: Kontrolována jsou pouze komba nejchytřejší opice, komba ostatních hráčů ne!

#### **Krok 4. Zapsání výsledků kola**

Každý hráč obdrží:

- Součet hodnoty komb.
- -2 body za každé kombo odložené stranou (více stejných komb, nesprávně sestavené kombo).

#### **Blafování**

Blafování je povoleno. Uvědomte si, že jsou kontrolována pouze komba nejchytřejší opice. Hráči tedy mohou riskovat a brát si kartičky s kombou a vložit pod ně karty, které podmínky nesplňují. Pokud se takový hráč nestane během vyhodocování kola nejchytřejší opicí, body za kombo mu zůstanou.

#### **Konec hry**

Partie se hraje na tři kola. Na konci třetího kola vítězí hráč s nejvyšším celkovým skóre. V případě remízy je vítězem hráč z nich, který získal nejvíce bodů v posledním kole. V případě, že o vítězi není stále rozhodnuto, vítězství hráči sdílejí společně.

#### **Varianta pravidel: Banánová slupka**

Kartička Banánová slupka může být použita v partiích mezi nevyrovnanými hráči nebo na zvýšení interakce mezi hráči. Na začátku dostanou všichni hráči kartičku Banánová slupka společně s kartičkou Doplnění ruky.

Během hry smí hráč vždy jednu kartičku banánové slupky ihned po splnění jedné kombo kartičky přesunout k jinému hráči. Banánová slupka má na konci hry hodnotu -3 body.

#### **Hra v 5 a více hráčích**

Pokud máte k dispozici dvě sady hry, můžete hrát i v 5 a více hráčích. Všechna

pravidla zůstávají v platnosti s následujícími změnami:



- 5-6 hráčů. Hráči si sednou tak, aby vedle sebe neseděli hráči se stejnobarevnou sadou karet.
- 7-8 hráčů. Hráči hrají u dvou stolů po 4 (popř. v 7 hráčích budou u jednoho stolu pouze 3 hráči). U každého stolu musí mít hráči sady odlišné barvy. Po každém kole si hráči přesednou tak, aby u jednoho stolu seděli ti s nejvíce body.

Navíc platí tyto pravidla:

- Na obou stolech se hraje se společnou časomírou.
- Po zvolání 'Stop!' hra končí na obou stolech současně.
- 'Banánová slupka' se přesouvá pouze v rámci stolu.
- Hráči, kterým dojdou karty si je dolízávají od spoluhráčů pouze v rámci stolu.
- Kombo kartičky se mohou brát pouze v rámci stolu.
- Bodovací fáze je společná pro oba stoly.
- Hraje se na 4 kola.

## Rodinná verze

Chcete-li si hru zjednodušit, použijte následující úpravy pravidel:

Bodovací fáze:

Krok 2. Nejchytřejší opice je určena dle počtu kartiček. Při remíze použijte tato kritéria:

- Hráč s nejméně otočenými kartičkami.
- Hráč s kartičkou nejvyšší hodnoty, druhou nejvyšší hodnotou, atd.
- Hráč, který má zatím nejvíce bodů.

Krok 4. Bodování:

- +1 za každé neotočené kombo
- +1 za každé dvě otočené kartičky s kombem
- - 1 za každé nesprávné kombo
- +1 pro nejchytřejší opici dle kroku 4.
- Čas na kolo nastavte na 5 minut.

Autor: Toni Serradesanferm

Ilustrátor: Bascu. [www.bascu.com](http://www.bascu.com)

Poděkování všem testerům,  
speciální zmínku zaslouží Pol Cors.

© HomoLudicus Juegos, S.L. 2010

Překlad pravidel: Svět dekových her





### Příklad bodování

Claire, Tom and Ian ukončili první kolo s těmito kombo kartičkami:

CLAIRE					TOM				
IAN									

Krok 1. Ian má jedno kombo 2x. Kartičky s tímto kombem odloží vedle a použité karty dá pryč.

CLAIRE					TOM				
IAN									

Krok 2. Claire má 7 bodů a Tom 11. nejchytřejší opicí se stává Ian se 13 body.

Krok 3. Kontrolují se lanova komba. První je v pořádku, ve druhém chybí jeden pětiúhelník. Kombo odložíme stranou.

Krok 2. Ian má 12 bodů a stále zůstává nejchytřejší opicí.

Krok 3. Následující kombo by bylo splněné i bez druhé karty, takže je také vyřazeno.

Krok 2. Nejchytřejší opicí se stává Tom s 11 body.

Krok 3. Tomovo komba jsou v pořádku a tím kontrola končí. Přestože třeba Claire má pod 5 bodovým kombem pouze jednu kartu.

CLAIRE					TOM				
IAN									

Krok 4. Spočítáme body pro každého hráče:

Claire. 4 body (7 bodů za komba - 3 za banánovou slupku)

Tom. 8 bodů (11 bodů za komba - 3 za banánovou slupku)

Ian. 2 body (10 bodů za komba - 8 za odložená komba)

Nyní hra pokračuje dalším kolem.