GOUDA! GOUDA!

Hra od Fredericka Moyersoena pro 2 až 6 hráčů od 8 let

Úvodní poznámka

Pravidla jsou rozdělena na dvě části. V první jsou vysvětlena pravidla základní hry, ve druhé rozšiřující pravidla. Rozšiřující pravidla jsou určena pro specialisty na myší závody. Do hry vstupují magické síly Vašich kouzelných myší a mění se cíl hry.

Poznámka: Pod pojmy „nahoru" nebo „vpřed" je vždy míněn pohyb směrem ke stolu, ve výjimečných případech také do strany.

Hrací materiál

- 1 hrací deska
- 5 speciálních kostek
- 6 kartiček s obrázkem myši (každá v jiné barvě)
- 6 různobarevných sad dřevěných figurek (každá obsahuje 5 myší)
- 3 dřevěné „kousky sýra"
- 30 kouzelných kartiček

Cíl hry

Dostat se jako první s některou svou myší na stůl na horním konci hracího plánu, kde je umístěn kousek sýra.

Příprava hry

1. Umístíme jeden dřevěný „sýr" na stůl na horním konci hrací desky. Závod probíhá z nižších míst na vyšší s cílem na stole.
2. Každý hráč si zvolí jednu barvu a položí si před sebe kartičku myši ve zvolené barvě. Díky tomu mají všichni hráči během hry přehled, kdo hraje za kterou barvu. Každý hráč si vezme 5 dřevěných myší ve své barvě a rozmístí je libovolně na nejnižší pole hracího plánu (zelený sud).

Průběh jednoho kola

Nejmladší hráč začíná. Ostatní hráči následují ve směru hodinových ručiček. Každý hráč provede ve svém tahu postupně následující tři akce:

1. Určí jedno z polí na hracím plánu, na kterém se nachází alespoň jedna z jeho myší.
2. Hodí tolika kostkami (maximálně 5ti), kolik je na zvoleném poli celkem myší (vlastních i cizích dohromady).

Příklad:

Na poli, které Jakub (patří mu zelené myši) zvolil v první akci, se nachází 7 myší (3 žluté, 2 zelené a 2 modré). Jakub bude házet 5ti kostkami.

Na poli, které zvolil Viktor (patří mu červené myši), se nachází 3 myši (1 červená, 1 žlutá a 1 zelená). Viktor bude házet 3mi kostkami.

3. Provede přesun myší podle výsledku hodu.

Za každou kostku, na které padne zelené kolečko, musí hráč posunout jednu libovolně zvolenou myš z daného pole o jedno pole směrem nahoru. Na některých polí umožňuje hrací plán myš posunout dvěma směry (do stran).

Za každou kostku, na které padne červené kolečko, musí hráč posunout jednu libovolně zvolenou myš z daného pole o jedno pole směrem dolů. Na některých polí umožňuje hrací plán myš posunout dvěma směry (do stran).

Kostky, na kterých padne žluté kolečko, neznamenají žádný pohyb myší.

Hráč si může vždy sám zvolit, kterou myší pohne. Může to být jeho vlastní, ale stejně tak myš některého ze soupeřů. Na jednom poli se smí nacházet libovolné množství myší.

Příklad:

Jakub hází 5ti kostkami. Hodil 1x zelené, 3x žluté a 1x červené kolečko. Za zelené kolečko musí posunout jednu z myší o pole nahoru, volí zelenou. Navíc musí jednu z myší posunout o jedno pole směrem dolů (volí třeba červenou Viktorovu myš).

Výsledek hodu musí být proveden.

Příklad:

Viktor má na zvoleném poli jen svoji myš. Hází tedy jen jednou kostkou. Hodil červené kolečko, musí tedy svoji myš posunout o jedno pole směrem dolů.

Konec hry

Hra končí v okamžiku, kdy se jedna z myší dostane na stůl, na kterém se nachází kousek sýra.

Rozšiřující pravidla

1. Používání magie

Před začátkem partie se zamíchají kouzelné kartičky a umístí lícem dolů doprostřed stolu. Každý hráč si z nich vytáhne tři, podívá se na ně a položí si je skrytě (lícem dolů) před sebe. Zbylé kartičky se vrátí zpět do krabice.
Kouzelné kartičky dávají hráčům speciální možnosti. Hráč může svoji kartičku použít v libovolný okamžik během svého tahu nebo během tahu některého ze soupeřů. Kartička se ihned po použití vrací zpět do krabice.

Existuje šest různých magických sil:

Opakování hodu

Kartičku lze použít ve svém tahu nebo v tahu některého soupeře. 1) Hráč může ve svém tahu zopakovat hod jednou nebo více kostkami. 2) Při zahrání v tahu jednoho ze soupeřů musí daný hráč zopakovat hod určenými kostkami.

Příklad:

Jakub hodil s pěti kostkami 3x červenou, 1x zelenou a 1x žlutou. Tento výsledek se mu nelíbí. Používá kartičku „Opakování hodu" a hází znovu se třemi kostkami, na kterých padla červená. Tentokrát padla 2x zelená a 1x žlutá. Celkový výsledek je tedy 3x zelená a 2x žlutá.

Viktor nedopřeje Jakubovi tento výsledek a používá také kartičku „Opakování hodu" a Jakub musí třemi zelenými kostkami házet znovu. Hodí 2x červenou a 1x zelenou. Po Viktorově zásahu je tedy celkový výsledek 1x zelená, 2x červená a 2x žlutá.

Dvojitý tah (tah navíc)

Kartičku lze použít dvěma způsoby: 1) Hráč, který ji zahraje bezprostředně po své tahu, může hrát ihned ještě jednou (tj. provede dva tahy po sobě). 2) Hráč ji použije během tahu soupeře a ten hraje ještě jednou. Pole, pro které bude ve svém druhém tahu házet (1. akce tahu), určí hráč, který kouzelnou kartičku použil.

Příklad:

Jakub ve svém tahu posunul nahoru tři své myši. Protože se nyní nachází pouhá dvě pole od sýra, rozhodl se použít kartičku „Dvojitý tah", aby využil pole, na kterém jsou pouze jeho tři myši. Může tedy znovu zahrát celý tah (házet třemi kostkami a podle výsledku posunout své myši).

Na konci tahu Petra jsou tři Adamovo myši společně s jednou jeho myší jen dvě pole před sýrem. Adam tedy používá na konci Petrova tahu kartičku „Dvojitý tah" a určuje, že Petr musí provést další tah pro toto pole. Doufá přitom, že Petr hodí alespoň dvě zelené, aby musel alespoň jednu z Adamových myší posunout nahoru.

Přesun

Výsledek hodu (všech kostek) pro jedno pole je přenesen a použit pro jiné pole. Hráč, který tuto kartičku zahrál, určí cílové pole. Na tomto poli musí být minimálně stejný počet myší jako na původním poli.

Příklad:

Jakub hodil se čtyřmi kostkami pro pole, na kterém jsou tři jeho myši a jedna Viktorova myš. Hodil 3x zelenou a 1x červenou. Viktor hraje kartičku „Přesun" a určí pole, na kterém má on dvě myši, jednu myš Adam a jednu Jakub. Jakub musí teď použít výsledek hodu pro toto pole.

Vylepšení hodu

Tato kartička umí vylepšit výsledek hodu kostkami. Červené změní na žluté a žluté na zelené. Zelené výsledky hodů ponechá beze změny. U této kouzelné kartičky se hráč může rozhodnout, kolik hodů chce změnit.

Příklad:

Jakub hodil se třemi kostkami pro pole, na kterém jsou dvě jeho myši a jedna Adamova myš. Hodil 1x zelenou, 1x žlutou a 1x červenou. Používá kartičku „Vylepšení hodu" a vylepšuje žlutou na zelenou. Nyní smí přesunout obě své myši o jedno pole nahoru a Adamovu myš naopak o jedno pole dolů.

Viktor hodil se čtyřmi kostkami 1x zelenou a 3xžlutou. On a Jakub mají na určeném poli každý po dvou myších. Jakub používá kartičku „Vylepšení hodu" a určuje, že všechny tři žluté výsledky hodu se vylepší na zelené. Viktor musí všechny čtyři myši posunout o jedno pole nahoru.

Zhoršení hodu

Tato kartička umí zhoršit výsledek hodu kostkami. Zelené změní na žluté a žluté na červené. Červené výsledky hodů ponechá beze změny. U této kouzelné kartičky se hráč může rozhodnout, kolik hodů chce změnit.

Zneplatnění

Hráč může pomocí této kartičky zneplatnit část hodu, který je pro něj nevýhodný. Kartičku může použít také k zrušení vlivu právě zahrané jiné kouzelné kartičky.

Příklad:

Jakub hodil kostkami pro pole, na kterém on má tři své myši a jednu myš Viktor. Hodil 3x zelenou a jednou červenou. To se Viktorovi opravdu nelíbí a používá kouzelnou kartičku „Zneplatnění", takže Jakub musí házet znovu. Jakub ale používá také svoji kartičku „Zneplatnění" a neutralizuje „Zneplatnění", které provedl Viktor. Jakubův výhodný hod tak zůstává v platnosti.

2. Velká sýrová párty

Před začátkem hry se na stůl nepoloží jeden kousek sýra, ale tři. Jakmile se nějaká myš dostane na pole se sýrem, sní jeden kousek.Myš i kousek sýra jsou přitom odstraněny ze hry a připadnou majiteli myši. Hra končí, když jsou snězeny všechny tři kousky sýra. Vyhrává hráč, jehož myši snědly nejvíce kousků sýra. Při stejném počtu rozhoduje pořadí, ve kterém myši dosáhly horního pole.

Poznámka

Můžete vyzkoušet také další varianty hry. Každý hráč může mít např. více kouzelných kartiček nebo může mít každý hráč kompletní sadu všech šesti různých kartiček. Kousky sýra můžete také libovolně rozmístit na hrací desce.

Autorská poznámka

Existuje několik způsobů, jak snížit vliv náhody na výsledek partie ve hře Gouda! Gouda!, zejména pokud hrajete s kouzelnými kartičkami. Podle výsledků kostek můžete posouvat myši ostatních hráčů dozadu a do stran. Soupeři Vám mohou čas od času neočekávaně pomoci, když musí provést posun myší podle výsledku hodu. Na škodu není ani trocha diplomacie. Především se ale snažte držet své myši pohromadě.

Poznámka překladatele: Pro překlad jsem použil anglickou a německou verzi pravidel, zjistil jsem ale, že si tyto překlady zcela neodpovídají a je tudíž možné, že ve francouzském originále jsou použité jiné formulace. Tyto odlišnosti by neměly mít vliv na význam jednotlivých pravidel.

Ladislav Smejkal