



AMTIS

- VISUTÉ ZAHRADY -

HRA OBSAHUJE

- 70 dílků zahrady
- 72 žetonů mincí v hodnotách 1 a 3
- 1 rámeček pro umístění nabídky dílků
- 2 karty nápovědy

Každý herní dílek obsahuje vždy čtyři symboly typu zahrady (jeden symbol v každé čtvrtině dílku). Ve hře je obsaženo celkem sedm různých symbolů. Nikdy nejsou dva stejné symboly na jednom dílku.

CÍL HRY

Každý hráč představuje zahradního architekta. Jeho cílem je navrhnout ty nejkrásnější zahrady a získat co nejvíce vítězných bodů. Body hráč získá za vydělané peníze, a hlavně za diagonálně (úhlopříčně) poskládané symboly v zahradě. Hra končí po dostavění zahrady každým z hráčů (každý hráč umístí 13 dílků získaných při hře + 1 vrcholový dílek, který si vylosoval při přípravě hry).



DO RÁMEČKU SE VEJDOU 4 DÍLKY. STUPNICE V HORNÍ ČÁSTI ZOBRAZUJE CENU ZA DÍLEK NA PŘÍSLUŠNÉ POZICI, POKUD JEJ HRÁČ CHCE ZÍSKAT. DOLE JE NAZNAČEN SMĚR POSUNU DÍLKŮ PO ODEBRÁNÍ NĚKTERÉHO Z NICH. NOVÝ DÍLEK SE VŽDY PŘIKLÁDÁ NA POZICI NEJVÍCE VPRAVO (OZNAČENO LODÍ).



PRAVIDLA PRO 2-4 HRÁČE

PŘÍPRAVA HRY

Dílky zahrady zamíchejte a položte doprostřed stolu na jednu nebo více hromádek lícem dolů, aby na ně všichni hráči dobře dosáhli.

Každý hráč si náhodně vylosuje jeden dílek zahrady a prohlédne si ho. Ostatním hráčům ho neukazuje. Položí si ho vedle sebe lícem dolů. Kdykoli během hry se na něj může opět podívat. To je tajný vrcholový dílek, který použije na závěr hry.

Každý hráč obdrží mince v hodnotě 6 (3 mince v hodnotě 1, 1 mince v hodnotě 3). Zbytek mincí položte na okraj stolu, budou tvořit banku.

Doprostřed stolu položte rámeček zobrazující řeku Euphrat, po které ke stavbě připlouvají obchodníci s rostlinami a do něj umístěte náhodně vylosované čtyři dílky lícem nahoru.

Začínající hráč je ten, který byl naposledy v zahradě nějakého zámku či paláce.

PRŮBĚH HRY

Hráči se pravidelně střídají v tazích okolo stolu ve směru hodinových ručiček a staví si každý svoje zahrady.

Hráč, který je na tahu, si vybere právě jeden dílek z rámečku a zaplatí do banku cenu vyznačenou na rámečku nabídky (hodnota 1, 2 nebo 3). Mince, které má, si může kdykoli rozměnit v banku.

Pouze pokud hráč aktuálně nemá žádné peníze, kterými by dílek z nabídky mohl zaplatit, vylosuje si náhodný dílek ze zásoby dílků.

Takto získaný dílek umístí do své stupňovité zahrady lícem vzhůru. Zahrada má přesně předepsaný způsob stavby dle obrázku dále.

Vybraný dílek hráč umístí lícem nahoru kamkoli do předepsaného tvaru stavby (viz výše), přitom platí, že dílek do druhého patra smí položit teprve poté, když je podepřen ve všech čtyřech rozích dílky v prvním patře. Při pokládání dílků do prvního patra nemusí být dílky ve vzájemném kontaktu, pro pokládání dílků do druhého patra **nesmí** mít hráč dobudované celé spodní patro.



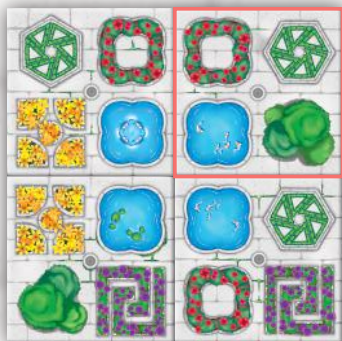
KAŽDÝ HRÁČ STAVÍ ODSPODU VLASTNÍ STAVBU DLE OBRÁZKU. PRVNÍ PATRO MÁ 3×3 Tedy 9 DÍLKŮ, DRUHÉ PATRO 2×2 Tedy 4 DÍLKY, TŘETÍ PATRO TVOŘÍ JEDEN DÍLEK, KTERÝ HRÁČ OBDRŽEL NA ZAČÁTKU HRY. DÍLEK VE VYŠŠÍM PATŘE VŽDY PŘEKRÝVÁ ČTYŘI ROHOVÉ SYMBOLY ČTYŘ DÍLKŮ POD NÍM.



Pokud hráč přiložením dílku vytvoří dvojici, shora viditelných, stejných sousedících symbolů (mohou být i v rozdílných patrech), získá okamžitě z banku takovou hodnotu mincí, kolik dvojic se mu podařilo vytvořit. Jeden symbol může tvořit i více dvojic s okolními symboly. Dvojici se rozumí symboly přímo sousedící stranou dílku, nikoli diagonálně (rohem).

Poté hráči posunou celou nabídku dílků v rámečku doleva, doplní nabídku o jeden nový vrchní dílek z libovolné hromádky na poslední pozici s hodnotou 3 (označené lodičkou) a pokračuje v tahu další hráč.

Takto se hráči střídají až do přiložení třináctého dílku (tedy čtvrtého dílku v druhém patře) všemi hráči na svoji stavbu. Poté všichni současně na vrchol stavby umístí svůj vlastní vrcholový dílek.



PŘÍKLAD: HRÁČ PRÁVĚ PŘILOŽIL ČERVENĚ ORÁMOVANÝ DÍLEK. ZÍSKÁ 3 MINCE.
(JEDNU MINCI ZA ČERVENĚ ROZKVETLÝ KEŘ A DVĚ ZA SOUSEDÍCÍ FONTÁNU, DIAGONÁLNĚ ULOŽENÁ FONTÁNA MINCE NEPŘINÁŠÍ, STROM SOUSEDÍCÍ S KEŘEM PENÍZE TAKTÉŽ NEPŘINÁŠÍ)

TIP PRO ZKRÁCENÍ HERNÍ DOBY: Tahy hráčů se mohou „překrývat“. Když si jeden hráč vezme dílek a teprve s ním v ruce přemýšlí, jak jej do své stavby přesně umístit, další hráč v pořadí posune dílky, doplní nabídku a může si vybrat svůj dílek.

KONEC HRY A BODOVÁNÍ

Hra končí v okamžiku, kdy všichni hráči umístí svůj závěrečný dílek na vrchol stavby (každý hráč umístí 13 dílků získaných při hře + 1 závěrečný dílek získaný při přípravě hry). Poté si hráči doberou ještě mince za vytvořená dvojice s vrcholovým dílkem a každý hráč spočítá body na své stavbě takto:

- 1 bod za každé 3 mince (mince v hodnotě 3), které hráč vlastní na konci hry
- 3 body za trojici stejných symbolů umístěných v diagonále viditelných shora (zakryté symboly se nezapočítávají)
- 7 bodů za každou čtveřici stejných symbolů umístěných v diagonále viditelných shora (zakryté symboly se nezapočítávají)
- 9 bodů za každou pěticí shodných symbolů umístěných v diagonále viditelných shora (zakryté symboly se nezapočítávají)



PŘÍKLAD: HRÁČ ZA SESTAVENÍ SVÝCH ZAHRAD ZÍSKAL 12 BODŮ (ČTYŘI DIAGONÁLNÍ TROJICE).

Hráč s největším množstvím vítězných bodů postavil zahrady dle přání královny, získal přízeň krále a vyhrává hru. Jeho zahrady budou lidstvem v budoucnu oslavovány jako jeden ze sedmi divů světa.

VARIANTA HRY PRO NEJMENŠÍ STAVITELE

S mladšími dětmi můžete zkusit jednoduchou variantu hry. Příprava a průběh hry jsou totožné se základní hrou, ale při závěrečném bodování budete započítávat pouze získané peníze, bez bodování diagonál. V takové variantě vyhrává hráč s největším množstvím peněz na konci hry.

TIPY PRO ARCHITEKTY ZAČÁTEČNÍKY (STRATEGICKÉ TIPY PRO HRU)

Abyste postavili zahrady co nejefektivněji a hned při prvních hrách se vyvarovali začátečnických chyb, doporučujeme pamatovat na následující zásady. Na obrázku jsou zobrazeny příklady.



Na pozicích „A“ je možné jednoduše tvořit diagonální trojice. Efektivitu trojic můžete zvýšit, pokud je vzájemně zkřížíte.

Jelikož žádný z herních dílků neobsahuje dva stejné symboly, nelze nikdy vytvořit trojici ani čtveřici na pozici „B“.

Čtveřice či pětice symbolů tak povede vždy přes jeden symbol na vrcholovém dílku, jak ukazuje pozice „C“. Čtveřici ani pětici symbolů nevytvoříte ani na diagonále „D“, tam lze vytvořit maximálně dvě samostatné trojice (jak ukazuje již zmíněný příklad pozic „A“).

PRÁVIDLA HRY PRO JEDNOHO HRÁČE

Příprava hry je totožná se základní hrou více hráčů. Hráč připraví dílky do rámečku, k sobě si vezme jeden vrcholový dílek a vezme si z banku mince v hodnotě 6.

Poté si vybere jeden z úkolů ze seznamu dále (může zvolit úkol náhodně nebo takový, který ještě neplnil, či který se mu líbí nejvíce).

Hráč hraje hru podle základních pravidel pro více hráčů (staví stavbu dle základního schématu, taktéž vydělává peníze za shodné sousedící dvojice a platí za získávání dílků z nabídky) a přitom se snaží splnit zvolený úkol.

Pokud se v úkolu hovoří o diagonále, myslí se tím diagonála seskládaná ze stejného typu symbolů.

ÚKOLY PRO SÓLO HRANÍ

Hraj podle pravidel a dosáhni na konci hry následujícího:

PENÍZE: Ber za každý tah ve hře alespoň jednu minci (tzn. udělej při každém tahu alespoň jednu dvojici, ale nezáleží, kolik mincí jsi v tahu utratil). Ihned, když se ti nepodaří udělat v tahu dvojici, tvá hra končí neúspěchem, zkus to znovu.

KŘÍŽÍCÍ SE TROJKY: Na konci hry měj na stavbě viditelně 4 diagonály po třech symbolech. Vždy dvě a dvě diagonály se musí vzájemně křížit.

ČTYŘI TROJKY: Na konci hry měj na stavbě viditelně čtyři trojice, každou o délce tři symbolů. Tyto trojice se mohou i křížit.

JEDNA PĚTKA: Na konci hry měj na stavbě viditelnou jednu diagonálu o délce pěti symbolů.

DVĚ ČTYŘKY: Na konci hry měj na stavbě viditelně dvě diagonály, každou o délce čtyř symbolů.

TROJKA, ČTYŘKA, PĚTKA: Na konci hry měj na stavbě viditelnou alespoň jednu trojici, čtveřici i pětici diagonálních symbolů, přičemž každá diagonála bude vyskládaná z jiného typu symbolu.

DVĚ PĚTKY: Na konci hry měj na stavbě viditelně dvě diagonály, každou o délce pěti symbolů.

Hodně štěstí a zábavy při hře!





AMTIS

-VISUTÉ ZÁHRADY-

HRA OBSAHUJE

- 70 dielikov záhrady
- 72 žetónov mincí v hodnotách 1 a 3
- 1 rámček pre umiestnenie ponuky dielikov
- 2 karty nápovedy

Každý herný dielik obsahuje vždy štyri symboly typu záhrady (jeden symbol v každej štvrtine dielika). V hre je obsiahnutých celkom sedem rôznych symbolov. Nikdy nie sú dva rovnaké symboly na jednom dieliku.

CIEĽ HRY

Každý hráč predstavuje záhradného architekta. Jeho cieľom je navrhnuť tie najkrajšie záhrady a získať čo najviac víťazných bodov. Body hráč získa za zarobené peniaze, a hlavne za diagonálne (uhlopriečne) poskladané symboly v záhrade. Hra končí po dostavaní záhrady každým z hráčov (každý hráč umiestni 13 dielikov získaných pri hre + 1 vrcholový dielik, ktorý si vyžreboval pri príprave hry).



DO RÁMČEKA SA ZMESTIA 4 DIELIKY.
STUPNICA V HORNEJ ČASTI ZOBRAZUJE
CENU ZA DIELIK NA PRÍSLUŠNEJ
POZÍCIJ, AK HO HRÁČ CHCE ZÍSKAŤ.
DOLE JE NAZNAČENÝ SMER POSUNU DIELIKOV
PO ODOBRATÍ NIEKTOREHO
Z NJCH. NOVÝ DIELIK SA VŽDY PRIKLADÁ NA
POZÍCIJU NAJVIAC VPRAVO (OZNAČENÝ LODÍ).



PRAVIDLÁ HRY PRE 2 – 4 HRÁČOV

PRÍPRAVA HRY

Dieliky záhrady zamiešajte a položte doprostred stola na jednu alebo viac kôpok lícom nadol, aby na dieliky všetci hráči dobre dosiahli.

Každý hráč si náhodne vyžrebuje jeden dielik záhrady a prezrie si ho. Ostatným hráčom ho neukazuje. Položí si ho vedľa seba lícom nadol. Kedykoľvek počas hry sa na neho môže opäť pozrieť. Je to tajný vrcholový dielik, ktorý použije na záver hry.

Každý hráč dostane mince v hodnote 6 (3 mince v hodnote 1, 1 mincu v hodnote 3). Zvyšok mincí položte na okraj stola, budú tvoriť banku.

Doprostred stola položte rámček zobrazujúci rieku Eufrat, po ktorej k stavbe priplávajú obchodníci s rastlinami a do neho umiestnite náhodne vyžrebované štyri dieliky lícom nahor.

Začínajúci hráč je ten, ktorý bol naposledy v záhrade nejakého zámku či paláca.

PRIEBEH HRY

Hráči sa pravidelne striedajú v ťahoch okolo stola v smere hodinových ručičiek a stavajú si každý svoje záhrady.

Hráč, ktorý je na ťahu, si vyberie práve jeden dielik z rámčeka a zaplatí do banku cenu vyznačenú na rámčeku ponuky (hodnota 1, 2 alebo 3). Mince, ktoré má, si môže kedykoľvek rozmeniť z banku.

Iba ak hráč aktuálne nemá žiadne peniaze, ktorými by dielik z ponuky mohol zaplatiť, vyžrebuje si náhodný dielik zo zásoby dielikov.

Takto získaný dielik umiestni do svojej stupňovitej záhrady lícom nahor. Záhrada má presne predpísaný spôsob stavby podľa obrázku ďalej.

Vybraný dielik hráč umiestni lícom nahor kamkoľvek do predpísaného tvaru stavby (pozri ďalej), pritom platí, že dielik do druhého poschodia smie položiť až potom, keď je podoprený vo všetkých štyroch rohoch dielikmi na prvom poschodí. (Pozn.: pri pokladaní dielikov do prvého poschodia nemusia byť dieliky vo vzájomnom kontakte, pre pokladanie dielikov do druhého poschodia **nemusí** mať hráč dobudované celé spodné poschodie). Pokiaľ hráč priložením dielika vytvorí dvojicu, shora viditeľných, rovnakých susediacich symbolov (môžu byť aj



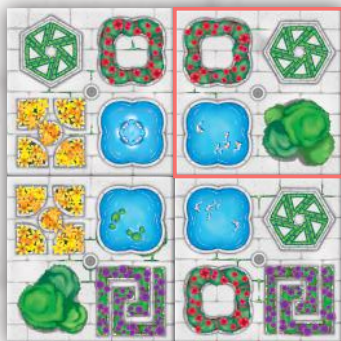
KAŽDÝ HRÁČ STAVIA ODSPODU VLASTNÚ STAVBU PODĽA OBRÁZKU. PRVÉ POSCHODIE MÁ 3×3 – T.J. 9 DIELIKOV, DRUHÉ POSCHODIE 2×2 T.J. 4 DIELIKY, TRETIE POSCHODIE TVORÍ JEDEN DIELIK, KTORÝ HRÁČ OBDRŽÍ NA ZAČIATKU HRY. DIELIK VO VÝŠŠOM POSCHODÍ VŽDY PREKRÝVA ŠTYRI ROHOVÉ SYMBOLY ŠTYROCH DIELIKOV POD NÍM.



v rozdielnych poschodiach), získa hráč okamžite z banku takú hodnotu mincí, koľko dvojíc sa mu podarilo vytvoriť. Jeden symbol môže tvoriť aj viac dvojíc s okolitými symbolmi. Dvojicou sa rozumejú symboly priamo susediace stranou dielika, nie diagonálne (rohom).

Potom hráči posunú celú ponuku dielikov v rámčeku doľava (v smere šípok), doplnia ponuku o jeden nový náhodný dielik z jednej z kôpok na poslednú pozíciu s hodnotou 3 (označenie lodičkou) a pokračuje v ťahu ďalší hráč.

Takto sa hráči striedajú, až do priloženia trinásteho dielika (teda štvrtého dielca v druhom poschodí) všetkými hráčmi na svoju stavbu. Potom všetci súčasne na vrchol stavby umiestnia svoj vlastný vrcholový dielik.



PRÍKLAD: HRÁČ PRÁVE PRILÓŽIL ČERVENO ORÁMOVANÝ DIELIK. ZÍSKA 3 MINCE.
(JEDNU MINCU ZA DLAŽBU A DVE ZA SUSEDIACE FONTÁNY, DIAGONÁLNE ULOŽENÁ FONTÁNA MINCE NEPRINÁŠA, PALMA SUSEDIACA S KRÍKOM PENIAZE TAKTIEŽ NEPRINÁŠA).

TIP PRE SKRÁTENIE HERNEJ DOBY: Ťahy hráčov možno „prekrývať“. Keď si jeden hráč už k sebe vezme dielik a až potom s ním v ruke premýšľa, ako ho do svojej stavby presne umiestniť, ďalší hráč v poradí posunie dieliky, doplní ponuku a môže si vybrať svoj dielik.

KONIEC HRY A BODOVANIE

Hra končí v okamihu, keď všetci hráči umiestnia svoj záverečný dielik na vrchol stavby (každý hráč umiestni 13 dielikov získaných pri hre + 1 záverečný dielik získaný pri príprave hry). Potom si hráči potiahnu ešte mince za vytvorené dvojice s vrcholovým dielikom a každý hráč spočíta body na svojej stavbe takto:

- 1 bod za každé 3 mince (mince v hodnote 3), ktoré hráč vlastní na konci hry
- 3 body za trojicu rovnakých symbolov umiestnených v diagonále viditeľných zhora (zakryté symboly sa nezapočítavajú)
- 7 bodov za každú štvoricu rovnakých symbolov umiestnených v diagonále viditeľných zhora (zakryté symboly sa nezapočítavajú)
- 9 bodov za každú päťicu zhodných symbolov umiestnených v diagonále viditeľných zhora (zakryté symboly sa nezapočítavajú)



PRÍKLAD: HRÁČ ZA ZOSTAVENIE SVOJICH ZÁHRAD ZÍSKAL 12 BODOV (ŠTYRI DIAGONÁLNE TROJICE).

Hráč s najväčším množstvom víťazných bodov postavil záhrady podľa prania kráľovnej, získal priazeň kráľa a vyhráva hru. Jeho záhrady budú ľudstvom v budúcnosti oslavované ako jeden zo siedmich divov sveta.

VARIANTA HRY PRE NAJMENŠÍCH STAVITEĽOV

S mladšími deťmi môžete skúsiť jednoduchú variantu hry. Príprava a priebeh hry su totožné so základnou hrou, ale pri záverečnom bodovaní budete započítavať iba získané peniaze, bez bodovania diagonál. V takejto variante vyhráva hráč s najväčším množstvom peňazí na konci hry.

TIPY PRE ARCHITEKTOV ZAČIATOČNÍKOV (STRATEGICKÉ TIPY PRE HRU)

Aby ste postavili záhrady čo najefektívnejšie a hneď pri prvých hrách sa vyvarovali začiatočníckych chýb, odporúčame pamätať na nasledujúce zásady. Na ďalšej stránke sú zobrazené príklady.



Na pozíciách „A“ je možné jednoducho tvoriť diagonálne trojice. Efektívitu trojíc môžete zvýšiť, ak ich vzájomne skrížite.

Keďže žiadny z herných dielikov neobsahuje dva rovnaké symboly, nemožno nikdy vytvoriť trojicu ani štvoricu (a samozrejme ani päťicu) na pozíciu „B“.

Štvorica či päťica symbolov tak povedie vždy cez jeden symbol na vrcholovom dieliku, ako ukazuje pozícia „C“. Štvoricu ani päťicu symbolov nevytvoríte ani na diagonále „D“, tam možno vytvoriť maximálne dve samostatné trojice (ako ukazuje už spomínaný príklad pozície „A“).

PRÁVIDLÁ HRY PRE JEDNEHO HRÁČA

Príprava hry je totožná so základnou hrou viacerých hráčov. Hráč pripraví dieliky do rámečka, k sebe si vezme jeden vrcholový dielik a vezme si z banku mince v hodnote 6.

Potom si vyberie jednu z úloh zo zoznamu ďalej (môže zvoliť úlohu náhodne alebo takú, ktorú ešte neplnil, či ktorá sa mu páči najviac). Hráč hrá hru podľa základných pravidiel pre viacerých hráčov (stavia stavbu podľa základnej schémy, taktiež zarába peniaze za zhodné susediace dvojice a platí za získavanie dielikov z ponuky) a pritom sa snaží splniť zvolenú úlohu.

Ak sa v úlohe hovorí o diagonále, myslí sa tým diagonála poskladaná z rovnakého typu symbolov.

ÚLOHY PRE SÓLO HRANIE

Hraj podľa pravidiel a dosiahni na konci hry nasledujúceho:

PENIAZE: Ber za každý ťah v hre aspoň jednu mincu (tzn. urob pri každom ťahu aspoň jednu dvojicu, ale nezáleží, koľko mincí si v ťahu minul). Ihneď, ak sa ti nepodarí urobiť v ťahu dvojicu, tvoja hra končí neúspechom, skús to znova.

KRÍŽIACE SA TROJJKY: Na konci hry maj na stavbe viditeľné štyri diagonály po troch symboloch. Vždy dve a dve diagonály sa musia vzájomne krížiť.

ŠTYRI TROJJKY: Na konci hry maj na stavbe viditeľné štyri diagonály, každú s dĺžkou troch symbolov. Tieto diagonály sa môžu aj krížiť.

JEDNA PÄŤKA: Na konci hry maj na stavbe viditeľnú jednu diagonálu s dĺžkou piatich symbolov.

DVE ŠTVORKY: Na konci hry maj na stavbe viditeľné dve diagonály, každú s dĺžkou štyroch symbolov.

TROJKA, ŠTVORKA, PÄŤKA: Na konci hry maj na stavbe viditeľnú aspoň jednu trojicu, štvoricu aj päťicu diagonálnych symbolov, pričom každá diagonála bude vyskladaná z iného typu symbolu.

DVE PÄŤKY: Na konci hry maj na stavbe viditeľné dve diagonály, každú s dĺžkou piatich symbolov.

Veľa šťastia a zábavy pri hre!



OLDA REJL

IRENA „KAORI“ HYNKOVÁ

Sledujte @dinotoys na  

Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz
Made in Czech Republic.



97730284