

MOŠTÁRNA

Hra Friedmanna Frieseho pro 2–5 hráčů od 8 let.

PŘÍBĚH A CÍL HRY

V daleké, předaleké zemi se, kam až oko dohlédlo, rozkládal kouzelný les, jehož stromy a keře byly obsypány lákavým ovocem různých tvarů i barev. A hlavně – bylo plné sladké šťávy. Ovocné šťávy se míchaly a vznikaly tak nápoje roztodivných chutí a vůní. A těm nejlahodnějším se říkalo prostě a jednoduše – „Supermošt“.

Hráči představují zvířata žijící v kouzelném lese. Jejich cílem je vyhledat jako první to nejlepší ovoce a vyrobit z něj ten nejlepší Supermošt. Zvířata v lese nežijí sama – a tak se v každém kole hry setkávají se svými zvířecími sousedy, kteří jim ovoce pomáhají získat nebo z něj vyrobit Supermošt. Ale jak se říká, kdo dřív přijde, ten dřív odštavňuje – a tak platí, že kdo dorazí na dostaveníčko se zvířecím sousedem později, bude muset prvního přichozího sladkým úplatkem přesvědčit, aby jej také pustil na řadu.

Hráči jsou žádostiví a žízniví. Kdo první uhasí svoji žížeň tím nejlepším Supermoštem?

MOŠTÁRNA MÁ ŠŤÁVU

Ve hře Moštárna se pravidla postupně mění nejen v průběhu hry – ale dokonce i mezi jednotlivými partiemi. První hra je jednoduchá, ale během dalších partií se herní mechanismy a pravidla dále rozvíjejí a hlavně obměňují. Pokud budete hrát hru opakovaně, bude pokaždé trochu jiná – i když se nikdy nezmění od základu. Díky tomu bude mít Moštárna šťávu a bude plná nečekaných chutí i herních zvratů při dvacáté partii, stejně jako když jste ji hráli poprvé.

HERNÍ MATERIÁL

240 karet setkání (4×č. 1 až č. 58 a 8×č. 59)



60 karet ovoce (12× 5 druhů ovoce – banán, kokos, hrozn, ananas, jahoda)



6 figurek zvířat a 6 odpovídajících žetonů



1 figurka zloděje (opice)



10 karet „mixu“
(každá tato karta obsahuje 2 druhy ovoce)

5 žetonů „ovoce“



3 žetony „koktejlu“



3 žetony „dvojtahu“



PŘÍPRAVA HRY

- ① Před první hrou opatrně rozdělte 4 velké balíčky karet – jde o **karty setkání**. KARTY NEMÍCHEJTE – v balíčcích jsou již seřazeny dle čísel. Balíčky na sebe položte lícem vzhůru tak, aby číslování zůstalo zachováno – tím vytvoříte **velký balíček karet setkání** s kartou č. 1 nahoře a kartou č. 59 vespod balíčku.
- ② Z vytvořeného velkého balíčku vezměte karty č. 1 až č. 6 a vytvořte z nich **6 balíčků po 4 kartách se stejnými čísly** – tzv. **malé balíčky karet setkání**. Balíčky umístěte doprostřed stolu.
- ③ Zamíchejte všech 60 karet ovoce a rozdejte každému hráči **2 karty ovoce** (hráči si vezmou karty do ruky); zbylý balíček karet umístěte rubem vzhůru – dále jej budeme nazývat **dobírací balíček**. Vedle si ponechte místo na odhazovací balíček. Každá karta ovoce představuje 1 kus ovoce (banán, kokos, jahodu, ananas či hrozen), které je zapotřebí k výrobě **Supermoštu**.
- ④ Každý hráč si vybere figurku zvířete, za které bude hrát, a odpovídající žeton zvířete. **Pozor** – figurka opice představuje zloděje, nemá odpovídající žeton, a není tedy možné si ji vybrat.
- ⑤ Zbylý herní materiál umístěte prozatím stranou, tj.: zloděje, 5 žetonů ovoce, 3 žetony dvojťahu, 3 žetony koktejlu a 10 karet mixu. Při první hře nebudete tento herní materiál potřebovat – objeví se až v průběhu dalších partií, podle toho, jak se postupně budou objevovat nové karty setkání. Vše je podrobně popsáno ve **Vysvětlivkách**.
- ⑥ Zvolte si začínajícího hráče, který si k sobě vezme volnou figurku zvířete – ta slouží pouze jako připomínka, resp. značka začínajícího hráče. Doporučujeme, aby začínal hráč, který naposledy pil nějaký mošt.

Vše je připraveno, můžete začít hru!



JAK HRÁT – ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

První tah odehraje začínající hráč, dále se hráči v tazích postupně střídají po směru hodinových ručiček (tj. herní pořadí).

V každém tahu hráč musí přesunout svoji figurku na novou kartu setkání (žeton zvířete si hráč ponechává vždy před sebou). Hráč potom **využije akci na kartě setkání** nebo, má-li na ruce odpovídající počet a druh karet ovoce, **může si kartu setkání vzít a vyrobit tak Supermošt**. Hráč, který má na konci hry nejvíce Supermoštů, se stává vítězem!

Nové setkání

Na začátku svého tahu přesune hráč svoji figurku zvířete na novou kartu setkání. **Hráč vybírá vždy jednu z šesti dostupných karet setkání**, figurku nelze umístit na velký balíček.

Pokud se na nově zvolené kartě setkání **již nacházejí nějaké figurky ostatních hráčů**, musí nově příchozí hráč každému majiteli stávající figurky dát ze své ruky 1 kartu ovoce dle vlastní volby (karty se předávají rubem vzhůru, neukazují se). Pokud nově příchozí hráč nemá dostatek karet ovoce pro každého stávajícího hráče, rozhodne se, kterým ze stávajících hráčů karty věnuje. Pokud hráč nemá na ruce vůbec žádné karty, předchází pravidlo se na něj nevztahuje.

Akce

Po přesunu na novou kartu setkání hráč **využije akci popsanou na kartě**. Všechny akce na kartách setkání hráči pomáhají získat karty ovoce. Hráč může mít na ruce libovolný počet karet.

Pozn.: Na začátku první partie postačí pravidla karet setkání č. 1 až č. 6 na první stránce Vysvětlivek.

Zisk karty setkání – výroba Supermoštu

Pokud má hráč **v ruce dostatečné množství karet ovoce**, může po přesunu na novou kartu setkání **místo využití akce vyrobit Supermošt**. Hráč **musí mít karty ovoce zobrazené ve spodní části karty setkání**, na kterou se právě přesunul.

Kromě jednotlivých druhů ovoce může být na kartě zobrazena **sklenice koktejlu**. Koktejl funguje jako „univerzální“ karta ovoce, tj. každý koktejl může být zastoupen libovolnou kartou ovoce. Několik karet může obsahovat zvláštní požadavky – ty jsou podrobně popsány ve Vysvětlivkách.



Má-li hráč požadované karty ovoce a rozhodne-li se vyrobit Supermošt, **odhodí příslušné karty z ruky na odhazovací balíček**, vezme si kartu setkání a umístí ji před sebe rubem vzhůru – karta pak představuje lahev Supermoštu.

Kdykoliv hráč vyrobí lahev Supermoštu, vezme horní kartu z velkého balíčku setkání. Pokud už karta se stejným číslem ve hře je, položí ji hráč na příslušný malý balíček. **Pokud karta se stejným číslem ještě ve hře není, položí ji hráč vedle stávajících vyložených karet setkání a založí tak nový malý balíček.** Hráči mohou od této chvíle využívat nové setkání s příslušnou akcí.

Každá karta setkání je ve velkém balíčku celkem čtyřikrát; karta č. 59 pak osmkrát.

Pokud hráč při výrobě Supermoštu vyčerpá poslední (čtvrtou) kartu z malého balíčku, balíček je od této chvíle spotřebován a dané setkání (tj. akce a kombinace karet ovoce potřebných k výrobě Supermoštu) již není k dispozici. Pokud se na poslední kartě nacházely nějaké figurky, vracejí se svým majitelům.



Příklad: Lenka se rozhodne během svého prvního tahu umístit svoji figurku (ovečku) na kartu setkání č. 5. Nyní je opět na tahu a figurku ovečky přesune na kartu setkání č. 4. Jelikož se zde již nachází Petrova figurka (želva), Lenka musí dát ze své ruky Petrovi jednu kartu ovoce dle vlastního výběru.



Příklad: Vítek využije akci na kartě setkání č. 1 – a vezme si 2 karty ovoce.



Příklad (1. část): Hedvika se přesune na setkání č. 3 a rozhodne se vyrobit Supermošt. Odhodí ze své ruky 3 hrozny a 1 banán (banán zastupuje koktejl). Poté si vezme kartu setkání a umístí ji před sebe rubem vzhůru – právě vyrobila Supermošt.



Příklad (2. část): Nakonec Hedvika dobere horní kartu z velkého balíčku karet setkání. Je to karta č. 7 – a jelikož se ve hře v žádném malém balíčku setkání karta s tímto číslem nenachází, založí Hedvika nový malý balíček karet setkání.

KONEC HRY A URČENÍ VÍTĚZE

K vítězství ve hře je zapotřebí vyrobit počet lahví Supermoštu odvíjející se od počtu hráčů, kteří se hry účastní. Viz tabulka:

2 hráči	3 hráči	4 hráči a 5 hráčů
5 Supermoštů	4 Supermošty	3 Supermošty

Jakmile některý z hráčů vyrobí stanovený počet Supermoštů, **dohraje se stávající kolo** (všichni hráči tak budou mít stejný počet odehraných tahů) a **nastává konec hry**.

Vyhrává hráč s nejvyšším počtem Supermoštů. V případě shody vyhrává hráč, kterému zbylo více ovoce. Pokud i v tomto případě dochází k remíze, hráči se o vítězství dělí.

PŘÍPRAVA HRY NA DALŠÍ PARTIE

Aby byla hra Moštárna stále zajímavá a pestrá jako při první partii, postupujte po dohrání hry podle těchto pokynů:

1. Všechny vyrobené Supermošty (tj. karty setkání získané jednotlivými hráči) vložte do jednoho z uzavíratelných sáčků, které najdete v krabici – **KARTY NEVRACEJTE DO VELKÉHO BALÍČKU SETKÁNÍ!**
2. Do dalšího sáčku vložte všechny malé balíčky setkání – celkem **24 karet** setkání.
3. Při přípravě nové hry (viz str. 2, bod ②) **použijte právě těchto 24 karet setkání** – novou partii tedy budete začínat se stejnými malými balíčky, jaké byly k dispozici během posledního kola předchozí partie (nezapomeňte případně doplnit pomocný materiál dle karet setkání, např. zloděje, žetony ovoce apod.). Číslo na horní kartě velkého balíčku by mělo být o jedna vyšší.
4. Dále platí, že prohrávající hráč z předchozí partie se stává začínajícím hráčem v partii následující. Postup přípravy je jinak stejný jako na str. 2 tohoto návodu.
5. Stejný postup platí pro další partie – **vždy odděluje použité karty setkání** (vyrobené Supermošty) **a 24 karet setkání, které jsou ve hře** (malé balíčky). Velký balíček by vždy měl začínat kartou s číslem o jedna vyšší, než je nejvyšší číslo karty ze všech aktuálních malých balíčků.
6. Pokud chcete začít zcela novou hru či hru ve skupině nových hráčů, zapište si čísla karet (malých balíčků) do tabulky na poslední straně Vysvětlivek.

BODOVÁNÍ NĚKOLIKA PO SOBĚ JDOUCÍCH PARTIÍ

Budete-li hrát několik partií hry bezprostředně za sebou, můžete k určení celkového vítěze použít následující bodovací systém:

- Vítěz (či vítězové) partie – 2 body
- Poražený – 0 bodů
- Ostatní hráči – 1 bod

Body si zaznamenávejte na papír a po ukončení poslední partie v řadě je sečtete. Absolutním vítězem (a „moštářem roku“, chcete-li) se stává hráč s nejvyšším počtem bodů.



Autor hry: Friedemann Frieze
Graphics & Design: Harald Lieske
Realizace: Henning Kröpke
Překlad pravidel: Petr Janda
Copyright 2016, 2F-Spiele, Bremen/Germany

Výrobce a distributor ČR:
ALBI Česká republika a.s.
Thámová 13, Praha 8
www.albi.cz • eshop.albi.cz
Infolinka: +420 737 221 010

V případě, že je s vámi zakoupenou hrou něco v nepořádku, obraťte se na e-mail: servis@albi.cz, rádi vám poradíme a vše vyřešíme.

Albi