

 8+
 2
 20'

CZ

2GETHER





POZOR! LASEROVÝ PAPERSEK ZLEVA!

Kooperativní lov kořisti od Julese Messauda,
Antonina Boccara & Arthura Anguilla

Stojíte před honosným sídlem a mnete si ruce. Za zdmi se údajně skrývá spousta peněz, ke kterým byste se rádi dostali, i když jste všechno, jen ne profesionální zloději. Přesto chcete zkusit štěstí a znovu si procházíte váš plán: vejít oknem, projít kolem velké rostliny, přejít k luxusní pohovce a rychle si vzít pár cenných mincí. Pak pokračovat chodbou k těžkému trezoru, ale pozor! Místnosti jsou vybaveny čitelnými laserovými senzory, kterým se musíte za každou cenu vyhnout! Nejprve doleva, pak doprava, přikrčit se, to by mělo fungovat. A ujistěte se, že budovu opustíte včas, protože čas je proti vám....

OBSAH HRY

8 velkých herních plánů se zvyšující se obtížností, rozdělené do:

- Úroveň 1 „Panské sídlo“ 
- Úroveň 2 „Casino“ 
- Úroveň 3 „Muzeum“ 
- Úroveň 4 „Vesmírná stanice“ 

Každá úroveň se skládá ze 2 oboustranných herních plánů.



2 brýle, jedny s červenou a druhé s modrou fólií



1 pravidla hry



1 velké přesýpací hodiny (120 s)



1 kostka (pro úroveň 2 „Casino“)



1 štiratelné pero s houbičkou



1 malé přesýpací hodiny (30 s)



4 mini-herní plány „Asteroidy“ (pro úroveň 4 „Vesmírná stanice“)



1 tabulka „Úkryt“

11 karet, z toho:



3 ochranka



4 truhly s pokladem



4 artefakty (pro úroveň 3 „Muzeum“)





piatnik.com

CÍL HRY

Cílem je společně zvládnout jednu ze čtyř úrovní hry, s pomocí dobré komunikace a chladné hlavy obratně procházet jednotlivými místnostmi a nasbírat přitom co nejvíce mincí, aniž by vás zasáhl laser.

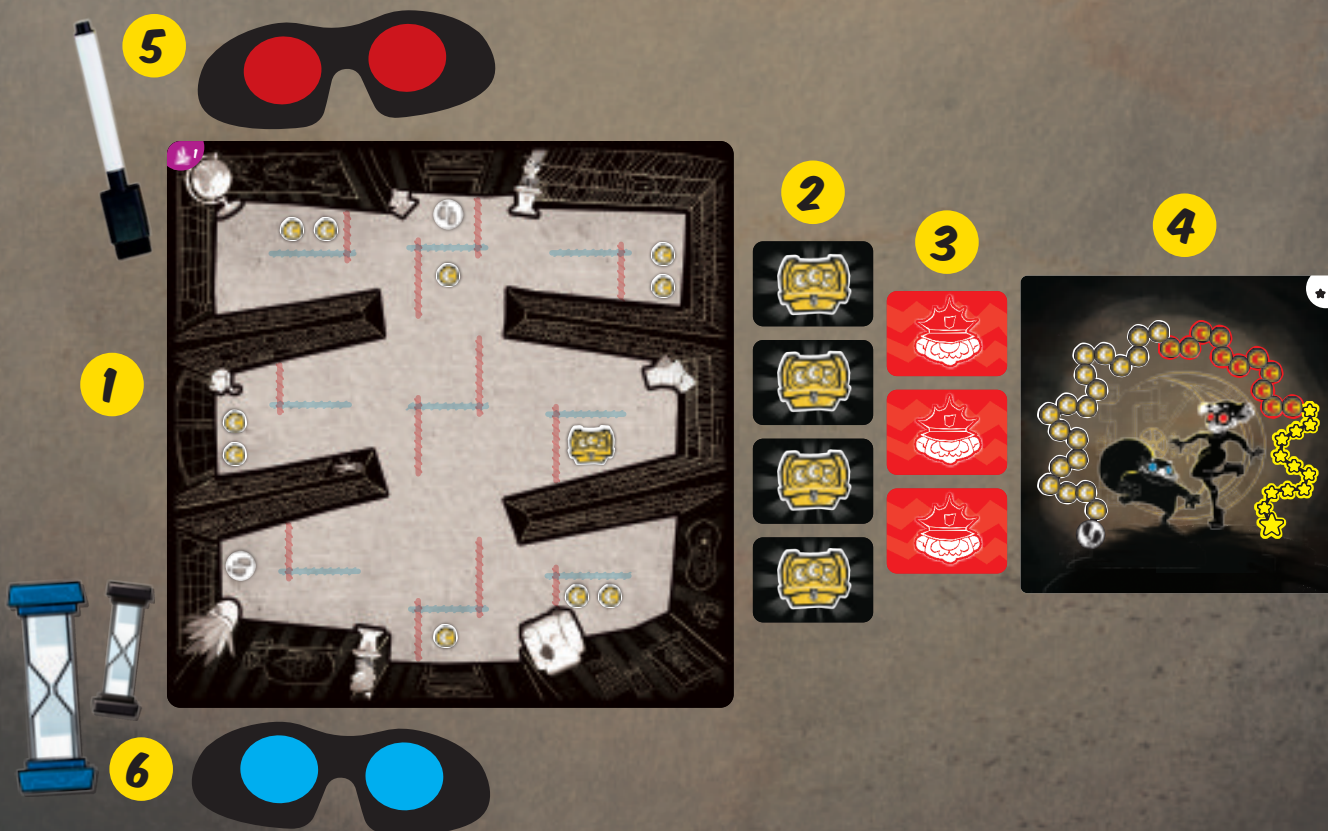
PŘÍPRAVA HRY NA ÚROVEŇ 1 „PANSKÉ SÍDLŮ“:

- 1 Položte herní plán s označením **Panské sídlo 1**  doprostřed stolu.
- 2 Připravte 4 karty **Truhly s pokladem** lícem dolů vedle herního plánu.
- 3 Položte 3 karty **Ochranka** rovněž lícem dolů vedle herního plánu.
- 4 Položte tabulku **Úkryt** stranou s  nahoru vedle herního plánu.
- 5 Jeden z vás si vezme **červené brýle** a **stíratelné pero**.
- 6 Druhý hráč si vezme **modré brýle** a **dvoje přesýpací hodiny**.

Upozornění: herní plány ostatních úrovní zůstávají v krabici. Pro aktuální hru nejsou potřeba.

PŘÍPRAVA VAŠICH BRÝLÍ:

Před první hrou připevněte gumičky k brýlím tak, že jejich konce protáhnete otvory po stranách a dobře je zauzlujete.



PRŮBĚH HRY

Hra sestává z jedné úrovně a skládá se ze 4 kol. V každém kole hrajete v jiném prostoru. Každé kolo je přitom rozděleno do **3 fází** a probíhá podle stejného postupu:

FÁZE 1: VYTVOŘENÍ PLÁNU

Otočte malé přesýpací hodiny. Máte 30 sekund na to, abyste si pozorně prohlédli zobrazenou *místnost* a prodiskutovali možnou **trasu**. Položte si přitom následující otázky: u kterého vchodu chcete začít? Jak můžete nasbírat co nejvíce mincí? Na které lasery byste si měli dát obzvláště pozor?



Jakmile vyprší čas, přejděte do další fáze.

FÁZE 2: PROVEDENÍ LOUPEŽE



Nyní si nasadte brýle.

Pokud máte **modré brýle**, otočte velké přesýpací hodiny. Na provedení loupeže a sebrání co největšího počtu mincí máte 2 minuty.



HRÁČ S ČERVENÝMI BRÝLEMI SE PLÍŽÍ MÍSTNOSTÍ A HLEDÁ KOŘIST.

Na herní plán zakreslete stíratelným perem **cestu** a snažte se přitom dosáhnout na co nejvíce mincí. Začínáte u jednoho ze dvou vchodů označených stopami a končíte u druhého dříve, než vyprší čas.

Mějte na paměti, že:

- jakmile pero jednou přiložíte na herní plán, **nesmíte** ho při kreslení v rámci *místnosti* znovu **odložit**.

To znamená:

- cestu je třeba nakreslit **souvislou čarou**,
- cestu (= čáru) můžete také několikrát křížit,
- cestu můžete také nakreslit dvakrát, pokud se vrátíte stejnou cestou,
- nesmíte kreslit přes zdi nebo černě orámované objekty,
- s komplicem musíte mluvit, abyste se dozvěděli důležité informace o cestě nebo o nasměrování laserů.



HRÁČ S MODRÝMI BRÝLEMI HLÍDÁ A VYDÁVÁ POKYNY.

Vaším úkolem je zajistit, aby druhého hráče na cestě nezasáhl žádný laser, který nemůže vidět.

Důležité: smíte dávat pouze slovní příkazy! Žádné jiné nápovědy, jako např. ukazovat prstem na herní plán nebo na určité předměty, mince nebo lasery, nejsou povoleny!

Musíte také sledovat přesýpací hodiny a informovat o tom, kolik času vám ještě zbývá.

Jakmile vyprší čas, musí hráč s **červenými brýlemi** odložit tužku. Nyní přejděte k další fázi.

FÁZE 3: UKRYTÍ KOŘISTI

Sejměte si brýle.

Podívejte se na nakreslenou cestu na herním plánu a vyhodnoťte vaši kořist.

- Spočítejte všechny mince , kterých se nakreslená cesta dotýká.
- Za každý dotyk s laserem odečtete 1 minci .
- Pokud jste se nedostali z místnosti včas ven , musíte podplatit **ochranku** a odečíst si tak 3 mince .

Ve vašem **úkrytu** označte počet zbývajících mincí počínaje startovním polem .

Upozornění!

- Pokud jste se stejného laseru dotkli vícekrát, odečtete si přesto jen 1 minci.
- Pokud skončíte se záporným výsledkem, nesmíte označit žádné mince ve vašem **úkrytu**, nepřijedete však o mince označené v předchozích kolech.

TRUHLA S POKLADEM



Pokud se označená cesta dotýká **truhly s pokladem** , vyberte si **1 libovolnou vyloženou kartu truhly s pokladem** a vezměte si ji. Nyní se musíte rozhodnout:



nebo



Prodej truhly s pokladem: vraťte kartu s truhlou zpět do krabice, aniž byste se na ni podívali a označte si za ni 3 mince ve vašem **úkrytu**.

Ponechte si truhlu s pokladem: otočte kartu s truhlou s pokladem lícem nahoru a položte ji před sebe. *Efekt* této karty můžete použít v následujících kolech (podrobné vysvětlení všech efektů najdete na str. 20).

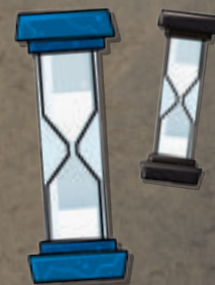
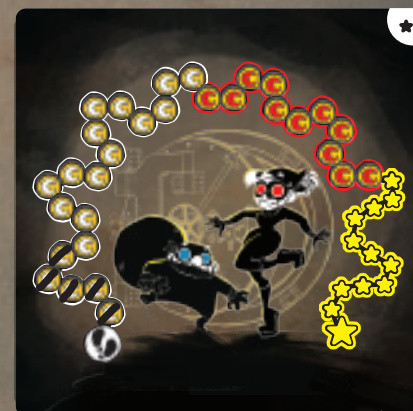
PŘÍKLAD



2



1



Bára a Honza se dostali z místnosti včas.

Jejich nakreslená cesta se dotýká **8** a **3** laserů. Ve svém **úkrytu** **1** tak označili **5** .

Kromě toho se dotkli **truhly s pokladem** . Rozhodnou se, že si kartu **truhly s pokladem** ponechají, aby mohli její efekt využít v následujících kolech **2**.

NOVÉ KOLO, NOVÝ PROSTOR

Vezměte herní plán s příslušným označením pro další kolo a položte ho doprostřed stolu.


Poznámka: na zadní straně místnosti 1 najdete místnost 2. Na zadní straně místnosti 3 najdete místnost 4.

NYNÍ SI VYMĚŇTE ROLE.

- Hráč, který měl **červené brýle**, si vezme **modré** a dvoje přesýpací hodiny.
- Hráč, který měl **modré brýle**, si vezme **červené** a stíratelné pero.

Nové kolo začnete fází 1.

OCHRANKA

Pokud je po odehrání jednoho kola poslední označená mince ve vašem **úkrytu** červená , musíte otočit 1 kartu s ochranou lícem nahoru. Ochranka je upozorněna a v příštím kole vám ztíží hru. Na konci dalšího kola kartu s ochranou vraťte zpět do krabice.


(Podrobné vysvětlení efektů všech karet s ochranou naleznete na str. 20).




KONEC HRY

Hra končí po čtvrtém kole. Nyní se podívejte, kolik mincí máte ve vašem **úkrytu**.


VÍTĚZSTVÍ

Pokud jste ve vašem **úkrytu** označili alespoň jednu z , vyhráli jste!

Gratulujeme! Jste talentovaní zloději! V příští hře si vyzkoušejte obtížnější úroveň.

Poznámka: čím více  jste zaškrtili, tím úspěšnější byla vaše loupež. Zkuste v dalších hrách překonat sami sebe!


PORÁŽKA:

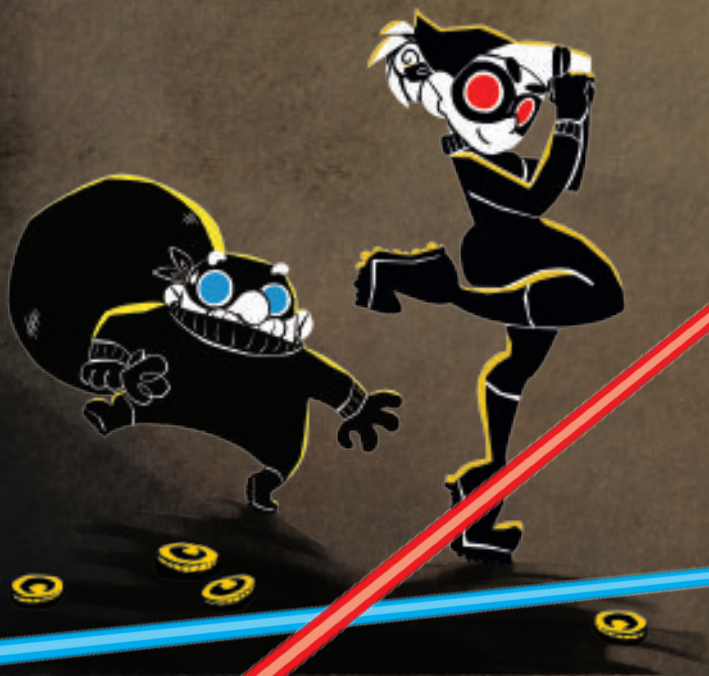
Pokud jste ve vašem **úkrytu** neoznačili žádnou , bohužel jste **prohráli!**

Zkuste se lépe domluvit a projděte si aktuální úroveň hry znovu – třeba se vám to při dalším pokusu podaří!

PROFI-VARIANTA



Chcete, aby hra byla ještě náročnější? Pak při přípravě hry položte váš **úkryt** stranou s  nahoru. Ochranka se do hry zapojuje častěji a k vítězství musíte nasbírat více mincí. Jste připravení?



KARTY TRUHLY S POKLADEM



Efekt karty truhly s pokladem můžete provést jen jednou za kolo! V jednom kole můžete použít libovolný počet karet truhly s poklady.

ODSÁVACÍ RUKAVICE



S touto kartou může hráč s **červenými brýlemi** jednou během loupeže přetáhnout pero přes stěny nebo černě orámované objekty.



SKÁKACÍ BOTY



S touto kartou může hráč s **červenými brýlemi** jednou během loupeže odsadit pero z herního plánu na **C** a znovu ho nasadit na jiný **C** a z tohoto místa pokračovat v kreslení dále.

Poznámka: se v tomto případě nepočítá jako **C**.



HLAVNÍ KLÍČ



S touto kartou můžete během loupeže opustit místnost také při **C**.

Poznámka: se v tomto případě nepočítá jako **C**.



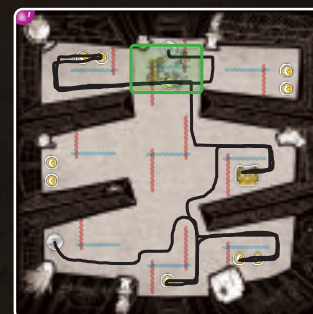
KOUŘOVÝ STROJ



Během ukryvání kořisti umístěte tuto kartu na herní plán tak, abyste zakryli laser, kterého jste se cestou dotkli.

Tímto způsobem **nemusíte** z kořisti odečítat odpovídající hodnotu mince.

Poznámka: **C**, který karta odkryje, si samozřejmě můžete započítat jako obvykle!



KARTY S OCHRANKOU



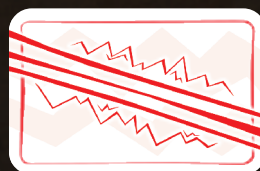
Efekt karty s ochrankou je **aktivní** pouze **jedno kolo!** Po skončení kola ji vraťte zpět do krabice.

PŠŤ!



Hráč s **červenými brýlemi** nesmí během loupeže mluvit.

NEBEZPEČNÉ LASERY



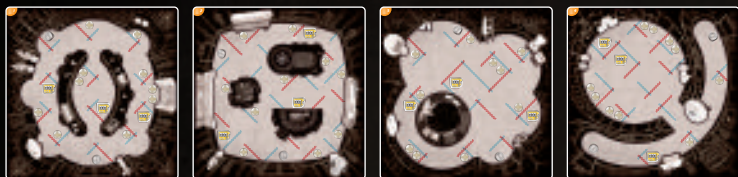
Za každý dotyk laserem si odečtete **3** namísto **1 C**.

SUPER-SECURITY



Za každou dvojitě nakreslenou čáru na **vlastní trase** si odečtete **1 C**.

ÚROVEŇ 2: CASINO



Vezměte si herní plány s příslušným označením.


PŘÍPRAVA HRY




Provedte přípravu hry podle popisu na str. 16.

Hráč s **modrými brýlemi** navíc obdrží **kostku** a položí ji před sebe.



VE FÁZI 2:

pokaždé, když se vaše cesta dotkne **jednorukého bandity** , hází hráč s **modrými brýlemi** kostkou. Výsledek hodu kostkou zůstává nezměněn až do konce kola, takže jej můžete zohlednit ve fázi 3. Pokud hodíte kostkou vícekrát, počítá se pouze poslední výsledek.

- Pokud na kostce nepadne žádný symbol, odměnu nedostáváte.
- Pokud kostka ukáže 1 , označíte si v úkrytu 1 .
- Pokud kostka ukáže truhly s pokladem , vezmete si jednu kartu truhly s pokladem. Můžete ji použít tak, jak již bylo popsáno.

ÚROVEŇ 3: MUZEUM





Vezměte si herní plány s příslušným označením.

PŘÍPRAVA HRY

Provedte přípravu hry podle popisu na str. 16. Hráč s **modrými brýlemi** navíc obdrží **4 karty s artefakty**, zamíchá je a položí do balíčku lícem dolů. Nyní otočte vrchní kartu.

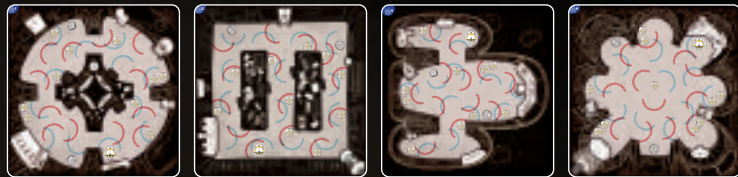


VE FÁZI 2:

pokud se vaše cesta dotkne artefaktu na herním plánu, který odpovídá otočené kartě s artefaktem , kartu si vezmete. Poté otočte další kartu z balíčku a snažte se kromě mincí  ještě také nasbírat co nejvíce artefaktů.

Pokud se vám podaří nasbírat všechny 4 artefakty v jednom kole, získáte ve 3. fázi jako odměnu **kartu truhly s pokladem**. Můžete ji použít tak, jak již bylo popsáno.

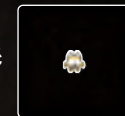
ÚROVEŇ 4: VESMÍRNÁ STANICE



Vezměte si herní plány s příslušným označením.





PŘÍPRAVA HRY

Provedte přípravu hry podle popisu na str. 16. Hráč s **modrými brýlemi** navíc obdrží **4 mini-herní plány „Asteroidy“**, zamíchá je a položí do balíčku lícem dolů.



Před každým kolem otočte vrchní mini-herní plán z balíčku a položte jej vedle herního plánu „Vesmírná stanice“. Po každém kole vraťte použitý mini-herní plán zpět do krabice.

VE FÁZI 2:

pokud se vaše cesta dotkne jetpacku , získává pero hráč s **modrými brýlemi**. Musí pero umístit na jetpack  na mini-herním plánu a pokusit se dosáhnout truhly s pokladem. Asteroid může opět opustit přes druhý jetpack . Poté hráč s **červenými brýlemi** získá pero zpět a pokračuje v cestě u jetpacku  na herním plánu „Vesmírná stanice“ jako obvykle.

Pokud jste se dotkli truhly s pokladem, obdržíte ve třetí fázi **kartu truhly s pokladem**. Můžete ji použít tak, jak bylo popsáno.

Máte-li dotazy nebo připomínky ke hře „Zgether“, prosím, kontaktujte nás: Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná, info@piatnik.cz

Najdete nás na:

Piatnik hra č. 725890



PiatnikCZ



piatnikcz



PiatnikSpiele

OLDCHAP
GAMES



Německé vydání:

© 2024 Piatnik, Wien



Pozor! Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení! Ušchovejte kontaktní adresu. Změna provedení vyhrazena.

	8+
	2
	20'

SK

2GETHER

POZOR! LASEROVÝ LÚČ ZĽAVA!

Kooperatívny lov koristi od Julesa Messauda,
Antonina Boccara & Arthura Anguilla

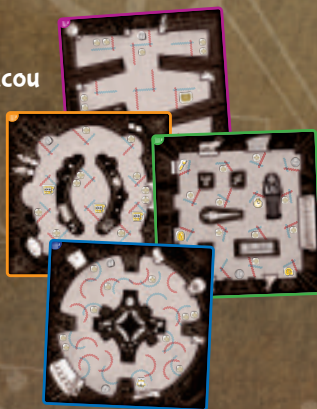
Stojíte pred honosným sídlom a mädlíte si ruky. Za múrmi sa údajne skrýva množstvo peňazí, ku ktorým by ste sa radi dostali, aj keď ste všetko, len nie profesionálni zloději. Napriek tomu chcete skúsiť šťastie a znova si prechádzate váš plán: vojsť oknom, prejsť okolo veľkej rastliny, prejsť k luxusnej pohovke a rýchlo si vziať pár cenných mincí. Potom pokračovať chodbou k ťažkému trezoru, ale pozor! Miestnosti sú vybavené početnými laserovými senzormi, ktorým sa musíte za každú cenu vyhnúť! Najprv doľava, potom doprava, prikrčiť sa, to by malo fungovať. A uistíte sa, že budovu opustíte včas, pretože čas je proti vám.

OBSAH HRY

8 veľkých herných plánov so zvyšujúcou sa náročnosťou, rozdelené do:

- Úroveň 1 „Pánske sídlo“
- Úroveň 2 „Kasíno“
- Úroveň 3 „Múzeum“
- Úroveň 4 „Vesmírna stanica“

Každá úroveň sa skladá z 2 obojstranných herných plánov.



2 okuliare, jedny s červenou a druhé s modrou fóliou



1 pravidlá hry



1 veľké presýpacie hodiny (120 s)



1 kocka (pre úroveň 2 „Kasíno“)



1 sčítateľné pero s hubkou



1 malé presýpacie hodiny (30 s)



4 mini-herné plány „Asteroidy“ (pre úroveň 4 „Vesmírna stanica“)



1 tabuľka „Úkryt“



3 ochranka



4 truhlice s pokladom



4 artefakty (pre úroveň 3 „Múzeum“)

11 kariet, z toho:





piatnik.com

CIEĽ HRY

Cieľom je spoločne zvládnuť jednu zo štyroch úrovní hry, pomocou dobrej komunikácie a chladnej hlavy obratne prechádzať jednotlivými miestnosťami a nazbierať pritom čo najviac mincí bez toho, aby vás zasiahol laser.

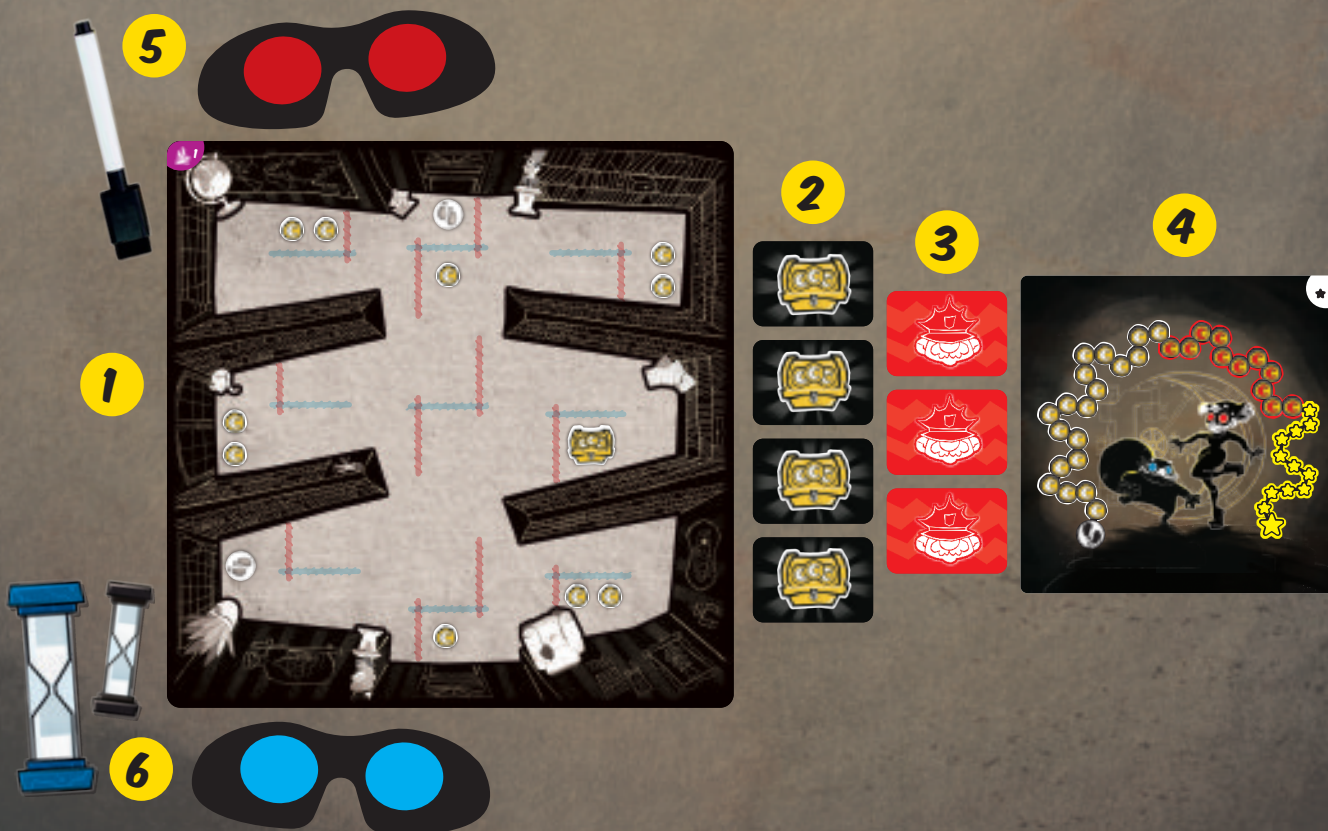
PRÍPRAVA HRY NA ÚROVEŇ 1 „PÁNSKE SÍDLO“:

- 1 Položte herný plán s označením „Pánske sídlo 1“  do stredu stola.
- 2 Pripravte 4 karty „Truhlice s pokladom“ lícom dole vedľa herného plánu.
- 3 Položte 3 karty „Ochránka“ tiež lícom dole vedľa herného plánu.
- 4 Položte tabuľku „Úkryt“ stranou s  hore vedľa herného plánu.
- 5 Jeden z vás si vezme **červené okuliare** a stierateľné pero.
- 6 Druhý hráč si vezme **modré okuliare** a dvojce presýpacie hodiny.

Upozornenie: herné plány ostatných úrovní zostávajú v krabici. Pre aktuálnu hru nie sú potrebné.

PRÍPRAVA VAŠICH OKULIAROV:

Pred prvou hrou pripevnite gumičky k okuliarom tak, že ich konce pretiahnete otvormi po stranách a dobre ich zauzlite.



PRIEBEH HRY

Hra pozostáva z jednej úrovne a skladá sa zo 4 kôl. V každom kole hráte v inom priestore. Každé kolo je pritom rozdelené do **3 fáz** a prebieha podľa rovnakého postupu:

FÁZA 1: VYTVORENIE PLÁNU

Otočte malé presýpacie hodiny. Máte 30 sekúnd na to, aby ste si pozorne prezreli zobrazenú miestnosť a prediskutovali možnú **trasu**. Položte si pritom nasledujúce otázky: pri ktorom vchode chcete začať? Ako môžete nazbierať čo najviac mincí? Na ktoré lasery by ste si mali dať obzvlášť pozor?



Akonáhle vyprší čas, prejdite do ďalšej fázy.

FÁZA 2: VYKONANIE LÚPEŽE



Teraz si nasadíte okuliare.

Ak máte **modré okuliare**, otočte veľké presýpacie hodiny. Na vykonanie lúpeže a zobrať čo najväčšieho počtu mincí máte 2 minúty.



HRÁČ S ČERVENÝMI OKULIARMI SA ZAKRÁDA MIESTNOSŤOU A HĽADÁ KORIST'

Na herný plán zakreslite stierateľným perom cestu a snažte sa pritom dosiahnuť na čo najviac mincí. Začínate pri jednom z dvoch vchodov označených **šlopami** a končíte pri druhom skôr, ako vyprší čas.

Majte na pamäti, že:

- akonáhle pero raz priložíte na herný plán, nesmiete ho pri kreslení v rámci miestnosti znovu odložiť. To znamená:
- cestu je potrebné nakresliť súvislou čiarou,
- cestu (= čiaru) môžete tiež niekoľkokrát krížiť,
- cestu môžete tiež nakresliť dvakrát, ak sa vraciate rovnakou cestou,
- nesmiete kresliť cez steny alebo cez čierne orámované objekty,
- s komplicom musíte hovoriť, aby ste sa dozvedeli dôležité informácie o ceste alebo o nasmerovaní laserov.



HRÁČ S MODRÝMI OKULIARMI STRÁŽI A VYDÁVA POKYNY.

Vašou úlohou je zaistiť, aby druhého hráča na ceste nezasiahol žiadny laser, ktorý nemôže vidieť.

Dôležité: smiete dávať iba slovné príkazy! Žiadne iné nápovede, ako napr. ukazovať prstom na herný plán alebo na určité predmety, mince alebo lasery, nie sú povolené! Musíte tiež sledovať presýpacie hodiny a informovať o tom, koľko času vám ešte zostáva.

Hneď ako vyprší čas, musí hráč s **červenými okuliarmi** odložiť ceruzku. Teraz prejdite k ďalšej fáze.

FÁZA 3: UKRYTIE KORISTI

Odoberte si okuliare.

Pozrite sa na nakreslenú cestu na hernom pláne a vyhodnoťte vašu korisť.

- Spočítajte všetky mince, ktorých sa nakreslená cesta dotýka.
- Za každý dotyk s laserom odčítajte 1 mincu.
- Ak ste sa nedostali z miestnosti včas von, musíte podplatiť ochranku a odčítať si tak 3 mince.

Vo vašom **úkryte** označte počet zvyšných mincí počnúc štartovým počtom.

Upozornenie!

- Pokiaľ ste sa rovnakého lasera dotkli viackrát, odčítate si napriek tomu len 1 mincu.
- Pokiaľ skončíte so záporným výsledkom, nesmiete označiť žiadne mince vo vašom **úkryte**, neprídete však o mince označené v predchádzajúcich kolách.

TRUHLICA S POKLADOM



Ak sa označená cesta dotýka **truhlice s pokladom**, vyberte si **1 ľubovoľnú vyloženú kartu truhlice s pokladom** a vezmite si ju. Teraz sa musíte rozhodnúť, či:



alebo



Truhlicu s pokladom predáte: vráťte kartu s truhlicou späť do krabice bez toho, aby ste sa na ňu pozreli a označte si za ňu 3 mince vo vašom **úkryte**.

Truhlicu s pokladom si ponecháte: otočte kartu s truhlicou s pokladom lícom nahor a položte ju pred seba. *Efekt* tejto karty môžete použiť v nasledujúcich kolách (podrobné vysvetlenie všetkých *efektov* nájdete na str. 20).

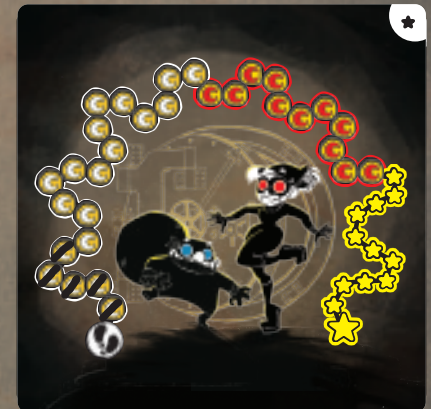
PRÍKLAD



2





1



Baša a Ďuro sa dostali z miestnosti včas.

Ich nakreslená cesta sa dotýka **8 mincí**  a **3 laserov**. Vo svojom **úkryte** **1** tak označili **5** .

Okrem toho sa dotkli **truhlice s pokladom** . Rozhodnú sa, že si **kartu truhlice s pokladom**  ponechajú, aby mohli jej efekt využiť v nasledujúcich kolách **2**.

NOVÉ KOLO, NOVÝ PRIESTOR

Vezmite herný plán s príslušným označením pre ďalšie kolo a položte ho doprostred stola.


Poznámka: na zadnej strane miestnosti 1 nájdete miestnosť 2. Na zadnej strane miestnosti 3 nájdete miestnosť 4.

TERAZ SI VYMEŇTE ROLE.

- Hráč, ktorý mal **červené okuliare**, si vezme **modré** a dvoje presýpacie hodiny.
- Hráč, ktorý mal **modré okuliare**, si vezme **červené** a stierateľné pero.

Nové kolo začnete fázou 1.

OCHRANKA

Pokiaľ je po odohraní jedného kola posledná označená minca vo vašom **úkryte** červená , musíte otočiť 1 kartu s ochranou lícom hore. Ochranka je upozornená a v budúcom kole vám sťažuje hru. Na konci ďalšieho kola kartu s ochranou vráťte späť do krabice.


(Podrobné vysvetlenie efektov všetkých kariet s ochranou nájdete str. 20).




KONIEC HRY

Hra končí po štvrtom kole. Teraz sa pozrite, koľko mincí máte vo vašom **úkryte**.


VÍŤAZSTVO

Ak ste vo vašom **úkryte** označili aspoň jednu z , **vyhrali ste!** Gratulujeme!

Ste talentovaní zloději! V budúcej hre si vyskúšajte ťažšiu úroveň.

Poznámka: čím viac  ste zaškrtili, tým úspešnejšia bola vaša lúpež. Skúste v ďalších hrách prekonať sami seba!


PORÁŽKA:

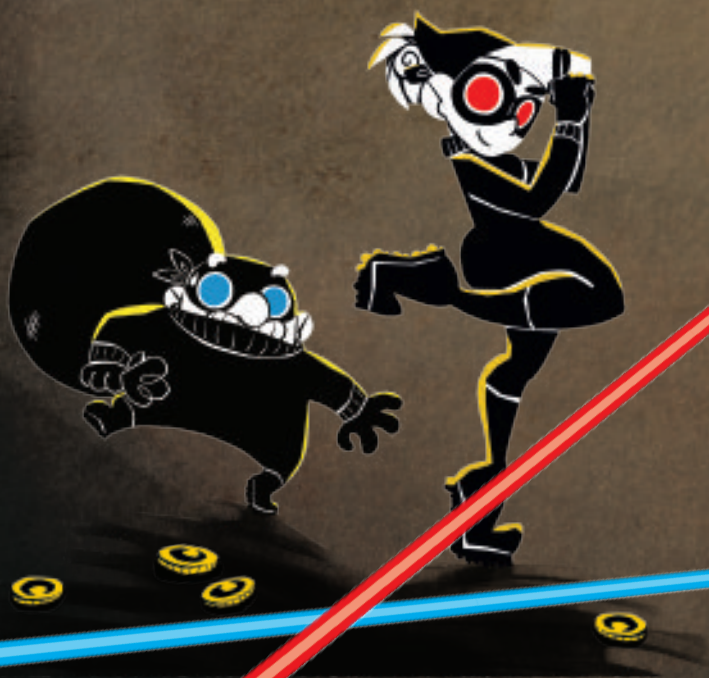
Ak ste vo vašom úkryte neoznačili žiadnu , bohužiaľ ste prehrali!

Skúste sa lepšie dohodoriť a prejdite si aktuálnu úroveň hry znova – možno sa vám to pri ďalšom pokuse podarí!

PROFI-VARIANT



Chcete, aby hra bola ešte náročnejšia? Potom pri príprave hry položte váš **úkryt** bokom s  nahor. Ochranka sa do hry zapája častejšie a k víťazstvu musíte nazbierať viac mincí. Ste pripravení?



KARTY TRUHLICE S POKLADOM



Efekt karty truhlice s pokladom môžete vykonať **len raz za kolo!** V jednom kole môžete použiť ľubovoľný počet kariet truhlic s pokladmi.

ODSÁVACIE RUKAVICE



S touto kartou môže hráč s **červenými okuliarmi** raz počas lúpeže pretiahnuť pero cez steny alebo čierne orámované objekty.



SKÁKACIE TOPÁNKY



S touto kartou môže hráč s **červenými okuliarmi** raz počas lúpeže odsadiť pero z herného plánu na **C** a znova ho nasadiť na iný **C** a z tohto miesta pokračovať v kreslení ďalej.

Poznámka: sa v tomto prípade nepočíta ako **C**.



HLAVNÝ KLÚČ



S touto kartou môžete počas lúpeže opustiť miestnosť aj pri **C**.

Poznámka: sa v tomto prípade nepočíta ako **C**.



DYMOVÝ STROJ



Počas ukrývania koristi umiestnite túto kartu na herný plán tak, aby ste zakryli laser, ktorého ste sa cestou dotkli.

Týmto spôsobom **nemusíte** z koristi odčítať zodpovedajúcu hodnotu mince.

Poznámka: **C**, ktorý karta odkryje, si samozrejme môžete započítať ako obvykle!



KARTY S OCHRANKOU



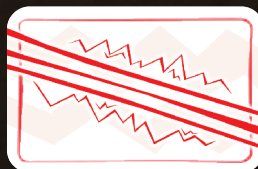
Efekt karty s ochranou je **aktívny iba jedno kolo!** Po skončení kola ju vráťte späť do krabice.

PŠŤ!



Hráč s **červenými okuliarmi** nesmie počas lúpeže hovoriť.

NEBEZPEČNÉ LASERY



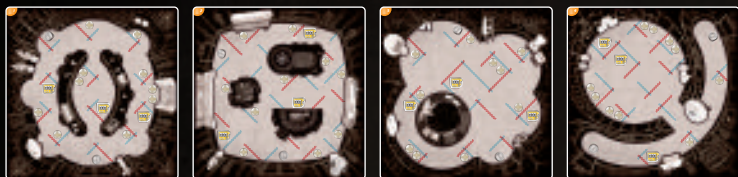
Za každý dotyk laserom si odčítajte **3** namiesto **1** **C**.

SUPER-SECURITY



Za každú dvojito nakreslenú čiaru na **vlastnej trase** si odčítajte **1** **C**.

ÚROVEŇ 2: KASÍNO




Vezmite si herné plány s príslušným označením.




PRÍPRAVA HRY

Vykonajte prípravu hry podľa popisu na str. 23. Hráč s **modrými okuliarmi** navyše dostane **kocku** a položí ju pred seba.



VO FÁZE 2:

Zakaždým, keď sa vaša cesta dotkne **jednorukého bandita** , hádže hráč s **modrými okuliarmi** kockou. Výsledok hodu kockou zostáva nezmenený až do konca kola, takže ho môžete zohľadniť vo fáze 3. Ak hodíte kockou viackrát, počíta sa iba posledný výsledok.

- Pokiaľ na kocke nepadne žiadny symbol, odmenu nedostávate.
- Ak kocka ukáže 1 , označíte si v úkryte 1 .
- Ak kocka ukáže truhlicu s pokladom , vezmete si jednu kartu truhlice s pokladom. Môžete ju použiť tak, ako už bolo popísané.

ÚROVEŇ 3: MÚZEUM





Vezmite si herné plány s príslušným označením.

PRÍPRAVA HRY

Vykonajte prípravu hry podľa popisu na str. 23. Hráč s **modrými okuliarmi** navyše dostane **4 karty s artefaktmi**, zamieša ich a položí do balíčka lícom dole. Teraz otočte vrchnú kartu.

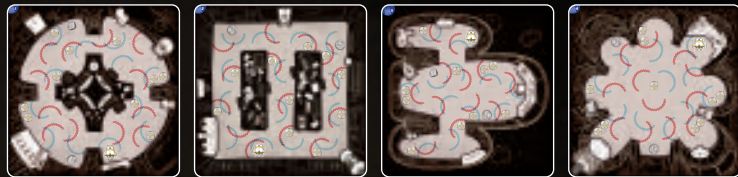


VO FÁZE 2:

Ak sa vaša cesta dotkne artefaktu na hernom pláne, ktorý zodpovedá otočenej karte s artefaktom , kartu si vezmite. Potom otočte ďalšiu kartu z balíčka a snažte sa okrem mincí  ešte tiež nazbierať čo najviac artefaktov.

Pokiaľ sa vám podarí nazbierať všetky 4 artefakty v jednom kole, získate v 3. fáze ako odmenu **kartu truhlice s pokladom**. Môžete ju použiť tak, ako už bolo popísané.

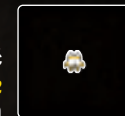
ÚROVEŇ 4: VESMÍRNA STANICA







Vezmite si herné plány s príslušným označením.

PRÍPRAVA HRY

Vykonajte prípravu hry podľa popisu na str. 23. Hráč s **modrými okuliarmi** navyše dostane **4 mini-herné plány „Asteroidy“**, zamieša ich a položí do balíčka lícom dole. **Pred každým** kolom otočte vrchný mini-herný plán z balíčka a položte ho vedľa herného plánu „Vesmírna stanica“. Po každom kole vráťte použitý mini-herný plán späť do krabice.



VO FÁZE 2:

Ak sa vaša cesta dotkne jetpacku , získava pero hráč s **modrými okuliarmi**. Musí pero umiestniť na jetpack  na mini-hernom pláne a pokúsiť sa dosiahnuť truhlicu s pokladom. Asteroid môže opäť opustiť cez druhý jetpack . Potom hráč s **červenými okuliarmi** získa pero späť a pokračuje v ceste pri jetpacku  na hernom pláne „Vesmírna stanica“ ako obvykle.

Ak ste sa dotkli truhlice s pokladom, dostanete v tretej fáze **kartu truhlice s pokladom**. Môžete ju použiť tak, ako bolo popísané.

Ak máte otázky alebo pripomienky k hre „Zgether“, prosím, kontaktujte nás:
Piatnik Praha sro, K Vypichu 1087, CZ-252 19 Rudná,
info@piatnik.cz

Nájdete nás na:

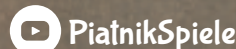
Piatnik hra č. 725890



PiatnikCZ



piatnik_sk



PiatnikSpiele

OLDCHAP
GAMES



Nemecké vydanie:

© 2024 Piatnik, Wien



Pozor! Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť vdýchnuté. Nebezpečenstvo udusení! Uschovajte kontaktnú adresu. Zmena prevedenia vyhradená.