



PRAVIDLA

Hex Up! je originální česká hra. Obsahuje 6 různých zábavných her, které Vám přinesou 6 herních zážitků.

HRA OBSAHUJE:

- 46 hracích karet (A)
- 12 barevných žetonů (B)
- 60 bodovacích žetonů (C)
- 1 stojánek na karty (D)



CHIP

(B)



(C)

COIN

BASE

(A)

HEX

HEX UP

(D)

VYSVĚTLENÍ NÁZVŮ HERNÍCH KOMPONENTŮ A POJMŮ POUŽÍVANÝCH V PRAVIDLECH:

- HEX: hrací karta se čtyřmi otvory a dvěma barvami (45 ks každá jiná)
- BASE: základní karta se šesti barvami bez otvorů – má rozdílnou rubovou stranu než HEX (1 ks)
- COIN: bodovací žeton, 1 COIN odpovídá 1 bodu (60 ks)
- CHIP: jednobarevný žeton (12 ks v šesti barvách)
- HEX UP: Dva HEXy položené na sobě zarovnané do šestiúhelníkového tvaru, tak aby byly vidět minimálně 3 barvy. Barvy na HEX UPu se mohou opakovat.



PACK

2

Jeden balíček, šest barev. Situace se mění každou vteřinou!

HERNÍ KOMPONENTY:

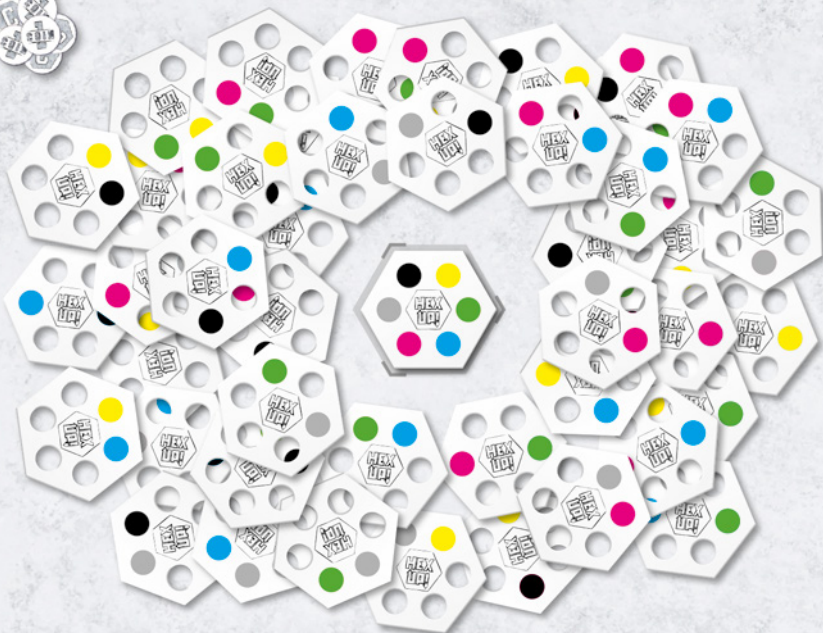
- 45 hracích karet se čtyřmi otvory a dvěma barvami = HEX
- 1 základní karta se šesti barvami = BASE
- bodovací žetony = COIN
- stojánek na karty

PŘÍPRAVA HRV:

- Stojánek položte do středu stolu a do něho umístěte kartu BASE barvami nahoru.
- Různě po stole rozprostřete HEXy, lícem nahoru tak, aby na ně všichni hráči dobře dosáhli. HEXy se mohou i částečně překrývat, aby se vešly na stůl. Vedle, všem hráčům na dosah, připravte COINY.

CÍL HRV:

Cílem hry je získat nejvíce COINŮ, které obdržíte za správné přiložení karet HEX nebo HEX UP na společný balíček.



PRŮBĚH HRV:

Smyslem hry je přiložit do stojánku kartu HEX, nebo HEX UP tak, aby na balíčku bylo při pohledu shora (na horním HEXu a zároveň přes otvory), stále viditelných všech 6 různých barev. Ihned jakmile hráč položí HEX nebo HEX UP, oznámí to hlasitým „BARVA“ a vezme si ihned před sebe (nebo v případě chyby do banku odevzdá) odpovídající počet COINŮ, (viz bodování níže).

Nejmladší hráč odstartuje hru. Hrají všichni najednou, nezáleží na pořadí. Hráči si berou HEXy ze stolu, kombinují je na sebe a vrství na společný balíček do stojánku.

Úkolem každého z hráčů je rychle najít vhodný HEX, nebo vhodně v ruce zkombinovat dva HEXy na sebe (vytvořit HEX UP) a položit jej na balíček do stojánku barvami nahoru. Hráči nečekají jeden na druhého, hraje ten, kdo je rychlejší. Tah po přiložení nelze opravit.

V ruce může mít hráč současně maximálně 3 HEXy. Nevhodný HEX může odhodit na stůl zpět lícem nahoru a dobrat si jiný (do počtu 3 HEXŮ).

HEXy je nutné dávat do stojánku, tím se zarovnají na sebe. Není dovoleno balíček ve stojánku zakrývat a zkoušet položit „nanečisto“.

BODOVÁNÍ:

Situace, jaké mohou nastat po přiložení karet na balíček:

1. Hráč, který přiloží 1 HEX na balíček tak, že zůstane vidět 6 různých barev, získá 1 COIN.
2. Hráč, který přiloží HEX UP na balíček tak, že zůstane vidět 6 různých barev, získá 3 COINY.
3. Hráč, který přiloží kartu/y tak, že na balíčku není vidět 6 různých barev, vrátí 1 COIN (pokud nějak vlastní).

Pokud udělá hráč chybu (var. 3, na balíčku není vidět 6 barev), nechá špatně přiložené HEXy ve stojánku. Z balíčku se na stůl nevrací!
I nadále je úkolem hráčů položit HEX nebo HEX UP tak, aby po zahrání bylo vidět všech 6 barev.

PŘÍKLAD:

Hráč přiložil kartu se šedou a černou barvou tak, aby byly viditelné všechny barvy. Tento hráč přiložil 1 HEX, proto získává 1 COIN.

KONEC HRV A VYHODNOCENÍ:

Pokud na stole již nejsou žádné HEXy musí všichni hráči odložit všechny HEXy z ruky zpět na stůl. Hra končí, když zbudou ve hře poslední tři HEXy, nebo už žádný HEX, ani HEX UP nelze přiložit, tak aby bylo ze shora 6 viditelných barev. Vyhrává ten hráč, který nasbíral největší počet COINŮ.

VARIACE:

- **Verze kooperativní:** Hráči si měří čas a skládají HEXy co nejrychleji. Nikdo z týmu nesmí udělat chybu. Jakmile nastane chyba, hra končí neúspěchem celého týmu. Lze hrát postupně ve dvou soupeřících týmech, rychlejší tým vyhrává.
- **Verze pohybová:** Kartu BASE ve stojánku a HEXy dejte ve větší místnosti nebo venku několik metrů od sebe. Pro výběr a položení HEXu tak musí hráči běžet od jednoho místa k druhému a rozhoduje nejen všímavost a rychlost rukou, ale i paměť a rychlost nohou!





LAND

4

Tvoř barevné pole. Vytěz z každého tahu maximum.

HERNÍ KOMPONENTY:

- 45 hracích karet se čtyřmi otvory a dvěma barvami = HEX
- 1 základní karta se šesti barvami = BASE
- 12 barevných žetonů (2 × 6 barev) = CHIP
- bodovací žetony = COIN

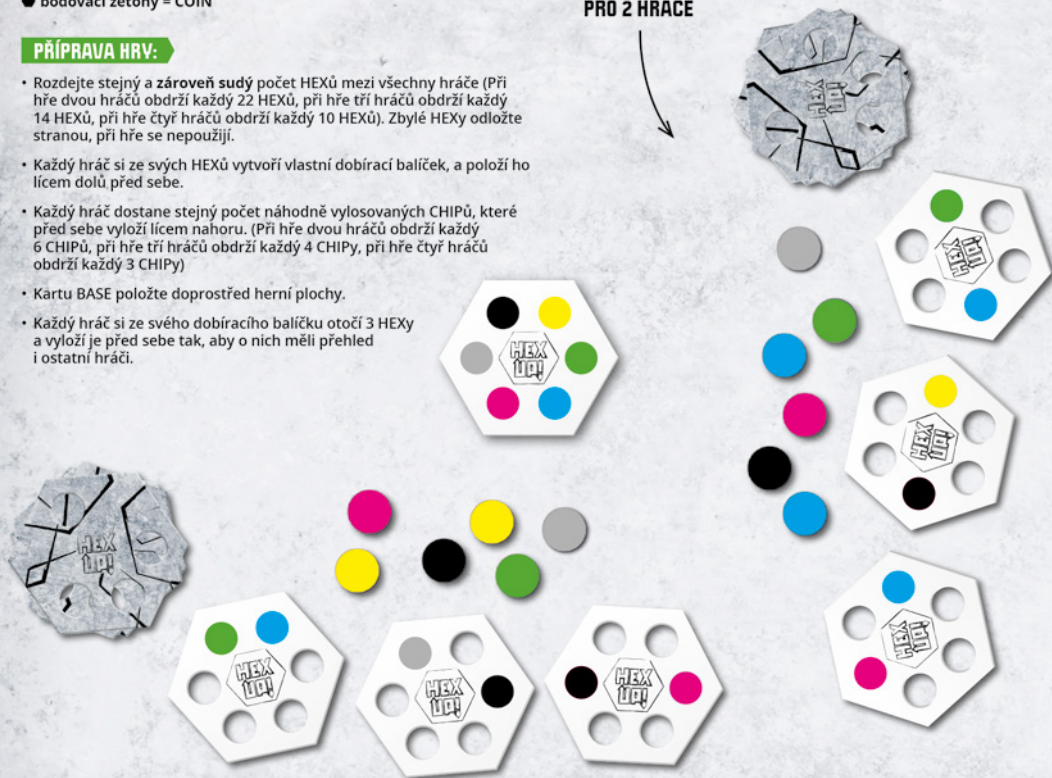
PŘÍPRAVA HRV:

- Rozdejte stejný a zároveň sudý počet HEXŮ mezi všechny hráče (Při hře dvou hráčů obdrží každý 22 HEXŮ, při hře tří hráčů obdrží každý 14 HEXŮ, při hře čtyř hráčů obdrží každý 10 HEXŮ). Zbylé HEXY odložte stranou, při hře se nepoužijí.
- Každý hráč si ze svých HEXŮ vytvoří vlastní dobírací balíček, a položí ho lícem dolů před sebe.
- Každý hráč dostane stejný počet náhodně vylosovaných CHIPŮ, které před sebe vyloží lícem nahoru. (Při hře dvou hráčů obdrží každý 6 CHIPŮ, při hře tří hráčů obdrží každý 4 CHIPY, při hře čtyř hráčů obdrží každý 3 CHIPY)
- Kartu BASE položte doprostřed herní plochy.
- Každý hráč si ze svého dobíracího balíčku otočí 3 HEXY a vyloží je před sebe tak, aby o nich měli přehled i ostatní hráči.

CÍL HRV:

Cílem hry je získat co nejvíce COINŮ, které hráči získávají za přiřkládání stejných barevných polí k sobě.

PŘÍPRAVENÁ HRA PRO 2 HRÁČE



PRŮBĚH HRV:

Nejmladší hráč určí, kdo začíná. V tazích se hráči pravidelně střídají po směru hodinových ručiček.

Hráč, který je na tahu ze svých tří HEXŮ vybere a zkombinuje dva na sebe tak, aby vytvořil HEX UP.

HEX UP přikládá na stůl, dle pravidel pro ukládání (viz dále).

První HEX UP se přiloží ke kartě BASE. V dalších kolech lze HEX UP přiložit kamkoli k rozrůstajícímu se poli dle pravidel pro ukládání (viz dále).

Svůj tah může hráč ihned doplnit položením barevného CHIPu na otvor.

Ohledně toho hráč spočítá body, které mu tento tah přinesl a vezme si odpovídající počet COINŮ.

Poté si hráč dobere HEXy ze svého dobíracího balíčku (do počtu tří) a hraje další hráč.

PRAVIDLA PRO UKLÁDÁNÍ A BODOVÁNÍ:

- Hráči tvoří jedno společné herní pole.
- HEX UPy se k sobě přikládají celými stranami šestúhelníků (nelze přiložit pouze částí strany nebo vrcholem).
- Nově přiložený HEX UP musí na všech stranách, kde sousedí s již dříve vyloženými, respektovat sousedící barvy – mezi HEX UPy se musí tvořit stejnobarevné vazby. Je zakázáno položit proti sobě neodpovídající barvy.
- Otvor v kartách HEX UP se může položit proti jakékoli barvě či otvoru.
- V jednom tahu může hráč použít libovolný počet CHIPů ze své zásoby a zvětšit tím počet vazeb. CHIP musí respektovat barvy na okolních kartách HEX UP. CHIP nelze zahrát jako samostatný tah. CHIP se musí zahrát jen na právě položený nebo na přímo sousedící HEX UP.
- COINy se započítají ihned po tahu. Za každou nově vytvořenou vazbu – barva proti barvě – si hráč vezme jeden COIN. Otvor nepřináší COINy ani s jiným otvorem, ani s barvou.

PŘÍKLAD:

1. Na horním obrázku je špatně přiložený HEX UP. Žlutá barva není přímo proti žluté na druhé straně.
2. Na spodním obrázku je správně přiložený HEX UP a hráč za něj obdrží 4 COINy, 2 COINy za žluté barvy, 1 COIN za modrou barvu a 1 COIN za zelenou barvu (hráč si u zelené barvy pomohl CHIPem).

KONEC HRV A VYHODNOCENÍ:

Konec celé partie nastane, když všem hráčům dojde dobírací balíček i vyložená zásoba HEXŮ. Počet CHIPŮ, který hráčům zbude není rozhodující. Vyhrává ten, kdo získal nejvíce COINŮ.





SPEED

6

Poznej, jaké barvy chybí! Bud' rychlejší než ostatní!

HERNÍ KOMPONENTY:

- 45 hracích karet se čtyřmi otvory a dvěma barvami = HEX
- 1 základní karta se šesti barvami = BASE
- 6 barevných žetonů (6 různých barev) = CHIP
- bodovací žetony = COIN

PŘÍPRAVA HRV:

- Rozdejte stejný počet HEXů mezi všechny hráče (Při hře dvou hráčů obdrží každý 22 HEXů, při hře tří hráčů obdrží každý 15 HEXů, při hře čtyř hráčů obdrží každý 11 HEXů). Zbylé HEXy odložte stranou, ve hře se nepoužijí.
- Každý hráč si ze svých HEXů vytvoří vlastní dobírací balíček, a položí ho lícem dolů před sebe.
- Doprostřed stolu položte kartu BASE lícem nahoru a okolo dejte 6 CHIPů v různých barvách lícem nahoru, tak aby na ně všichni hráči dobře dosáhli.
- Vedle, všem na dosah, připravte COINy – budou tvořit bank.

CÍL HRV:

Cílem hry je získat co největší počet COINů, které hráči obdrží, když nejrychleji určí barvy, které se aktuálně **nevyskytují** na vyložených kartách hráčů. Rozhoduje dobrý postřeh a rychlé ruce.



PRŮBĚH HRV:

Pokud hraje hru tři a více hráčů, všichni najednou otočí jeden HEX.

Při hře dvou hráčů si každý ze svého balíčku vezme dva HEXy a vytvoří z nich HEX UP, **vše stále lícem dolů**, tak, aby nikdo, ani on sám, neviděl na barevnou kombinaci.

TIP: Na rubové straně HEX UPu, nesmí být vidět víc než 3 otvory, aby byla dodržena pravidla pro tvorbu HEX UPu.

Na povel nejmladšího hráče všichni rychle otočí HEXy a vyloží je na stůl lícem nahoru, tak aby byly vidět barvy. Otáčet a vykládat musí hráči tak, aby všichni měli dobrý přehled o vyložených barvách.

Hráči si prohlédnou všechny vyložené HEXy na stole. Úkolem každého hráče je co nejdříve vyhodnotit, které z šesti barev na vyložených kartách HEX chybí (v případě dvou hráčů není viditelná na kartách HEX UP).

Hráč musí co nejdříve ukořistit a přemístit k sobě CHIPy všech barev, které na vyložených kartách HEX nejsou.

Pokud je na vyložených kartách HEX přítomno všech 6 barev, musí hráč co nejdříve položit dlaň ruky na kartu BASE.

Svůj tah nelze opravit, nelze vrátet CHIPy, pokud si hráč uvědomí chybu.

Poté si hráči započítají COINY dle bodování (viz dále).

HEXY použité v tomto kole se odloží stranou a již se v partii nepoužijí. CHIPY se vrátí doprostřed stolu a hráči se připraví na další kolo hry.



(Hráč A)



(Hráč B)



(Hráč C)

BODOVÁNÍ A KONEC HRV:

- Hráč získá z banku tolik COINŮ, kolik správných CHIPŮ se mu podařilo ukořistit. Pokud bylo na kartách HEX hráčů všech 6 barev získává 1 COIN hráč, který nejdříve položil dlaň ruky na kartu BASE.
- Za chybně ukořistěný CHIP (nebo položení ruky na kartu BASE) hráč do banku odevzdává jeden COIN (pokud nějaký vlastní).
- V jednom kole může získat COINY i více hráčů.

Konec hry nastane až dojdou všem hráčům HEXy v dobíracím balíčku. Vítězí hráč s nejvíce COINY.

PŘÍKLAD:

V tomto kole hráči otočili své HEXy na kterých chyběly barvy žlutá a růžová.

1. Jako první si chybějící růžové barvy všiml hráč B, proto si co nejdříve bere růžový CHIP, za který na konci kola získá 1 COIN. Následně si hráč A všiml chybějící žluté barvy, proto si co nejdříve bere žlutý CHIP, za který rovněž získá na konci kola 1 COIN.
2. Hráč C nestihl sebrat žádný CHIP, nezískává žádný COIN.



BLUFF

8

Zkomentuj barvy a ber body. Anebo všechny oblaňi.

HERNÍ KOMPONENTY:

- 45 hracích karet se čtyřmi otvory a dvěma barvami = HEX
- bodovací žetony = COIN

PŘÍPRAVA HRV:

- Doprostřed stolu umístíte zamíchaný balíček HEXů lícem dolů = společný dobírací balíček.
- Před prvním kolem na stůl vložte tři HEXy z dobíracího balíčku lícem nahoru = základní nabídka.
- Vedle, všem na dosah, připravte COINy
- Každý hráč dostane na začátek 3 COINy.

CÍL HRV:

Cílem hry je získat co nejvíce COINů. Na COIN má hráč nárok, když má v ruce všechny barvy. Může ale i blafovat. COIN lze získat taktéž odhalení pokusu o blaf protihráče.



PRŮBĚH HRV:

Hráč, který je na tahu, si vezme kartu HEX z nabídky (ostatní hráči vidí, jaký HEX si bere) a vloží si ho do dlaně tak, aby na něj viděl jen on sám, nikoli protihráči. Poté otočí vrchní HEX z dobíracího balíčku a doplní nabídku do počtu tří.

Další hráč na tahu si také vezme jeden HEX a vloží si ho do dlaně.

Nový HEX, který si hráč vybral, vždy vrství do ruky na HEXy z předchozích kol, tak aby byly zalicované šestiúhelníkovým tvarem s cílem sestavit šestici různých barev. Takto se hráči střídají a v ruce si tvoří barevnou sestavu, kterou ostatním hráčům nesmí ukázat.

Měnit pozici HEXu v ruce (otáčet s ním) po přiložení do ruky již nelze.

Pokud hráč přiložením aktuálního HEXu dosáhne kombinace šesti viditelných rozdílných barev, oznámí to zřetelně svým protihráčem vyřčením slova „BARVA“ a vezme si z banku 1 COIN.

ALE: Může i blafovat, a oznámit slovo „BARVA“ i když nemá na kartách HEX v dlaní viditelnou sestavu šesti barev. I tehdy si vezme 1 COIN.

OBVINĚNÍ HRÁČE Z BLAFU:

Pokud některý z protihráčů pojme podezření, že hráč blafoje a všechny barvy viditelné nemá a COIN si tak vzal neoprávněně, vyzve okamžitě tohoto hráče slovem „BLAF“, a ten musí ukázat HEXy v ruce.

Vyzvat hráče lze jen do té doby, než si další hráč vezme do ruky HEX z nabídky. Vyzvat má právo jen ten hráč, který má alespoň 1 COIN. Pokud vyzve více hráčů najednou, má přednost ten, který má nejméně COINů. Pokud mají stejné COINů, má přednost hráč po levici obviněného hráče.

Mohou nastat dvě situace:

1. Vyzvaný hráč má v ruce 6 viditelných barev (neblafoval) — vyzývateľ dává jeden COIN vyzvanému.
2. Vyzvaný hráč nemá v ruce 6 viditelných barev (blafoval) — vyzvaný dává vyzývateľi neprávem ukořistěný COIN.

PŘÍKLAD:

V tomto případě má hráč na ruce BARVU.

1. Hráč, který má na ruce 6 barev, řekne „BARVA“ a okamžitě získá 1 COIN.
2. Ostatní hráči buď nereagují, nebo řeknou „BLAF“. Vyzvaný hráč musí ukázat karty v ruce. V tomto případě má všech 6 barev, takže ještě dostane 1 COIN od vyzývatele.

KONEC HRV A VYHODNOCENÍ:

Hra končí, když dojdou HEXy v dobíracím balíčku i v nabídce. Vyhrává ten hráč, který má na konci hry nejvíce COINů.

VARIACE:

- Pokud hrajete s dětmi můžete hru hrát i bez blafování. COIN si tak hráč bere, jen pokud se mu podaří sestavit šestici barev. V takovém případě nedržíte HEXy v ruce, ale skládáte barevnou kombinaci před sebou tak, aby ji viděli i ostatní hráči.





THINK

10

Mysli! Kdepak byla barva? Splň co nejvíce zadání.

HERNÍ KOMPONENTY:

- 45 hracích karet se čtyřmi otvory a dvěma barvami = HEX
- 1 základní karta se šesti barvami = BASE
- 12 barevných žetonů (2 × 6 barev) = CHIP
- bodovací žetony = COIN

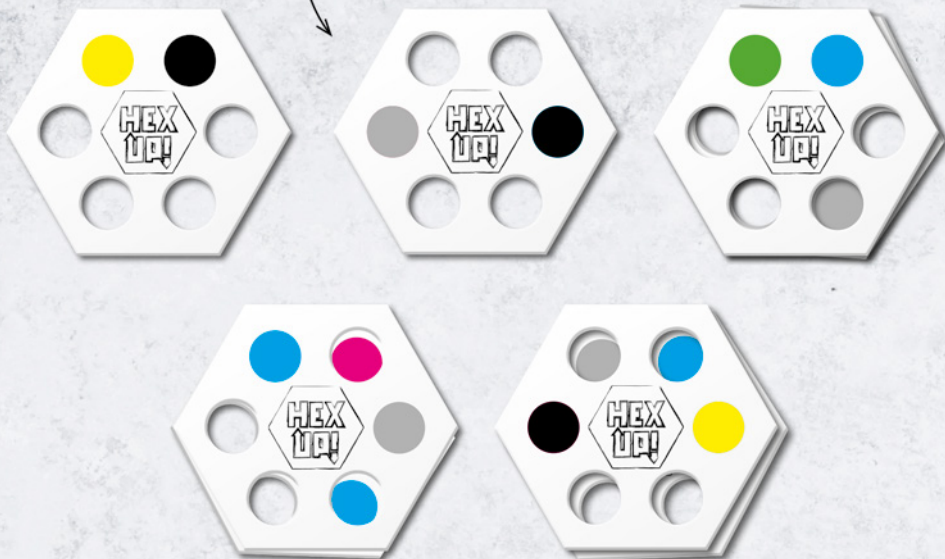
PŘÍPRAVA HRV:

- Hráči se rozdělí do dvou týmů.
- Určí se tým, který bude tvořit zadání. Druhý tým bude společně zadání řešit.
- Zadávající tým si vezme balíček 45 HEXů a kartu BASE, druhý tým má na stole rozložené CHIPy lícem dolů.

CÍL HRV:

Cílem této hry je získat pro svůj tým co nejvíce COINŮ. COINy získáte tak, že po paměti určíte, které barvy a v jaké pozici jsou na zakrytém zadání.

ZADÁNÍ



PRŮBĚH HRV A BODOVÁNÍ:

Řešící tým zavře oči (nebo se otočí zády ke stolu), zadávající tým na stole vyládává zadání (viz díle).

Na povel se řešící tým podívá na stůl a prohlédne si zadání po dobu 1 minuty. Čas měří zadávající tým.

Po uplynutí limitu řešící tým opět zavře oči (nebo se otočí tak, aby neviděl na stůl) – nesmí vidět co dělá zadávající tým!

Zadávající tým vezme kartu BASE (lícovou stranou dolů) a zakryje s ní jedno ze zadání. Nesmí nijak měnit pozici ani rozložení zadání na stole!

Řešící tým se poté podívá na stůl, kde je vše jako předtím, jen jedno ze zadání je zakryté rubem karty BASE.

Jejich úkolem je po paměti určit, jaké barvy a v jakých pozicích se skrývají na zakrytém zadání. To udělají tak, že vždy otočí jeden CHIP barvou nahoru a přiloží jej okolo zakrytého zadání, k příslušnému vrcholu šestúhelníku. Tak pokračují, dokud nevyčerpají všechny CHIPY. Pokud si myslí, že se na zakrytém zadání barva právě vytaženého CHIPY už nevyskytuje, dají jej stranou. Jednou umístěný CHIP již nelze měnit.

Když vyčerpají všechny CHIPY, zadávající tým zvedne kartu BASE a porovná okolo vyloužené CHIPY s barvami na zadání.

Řešící tým dostane tolik COINŮ, kolik trefil správných barev a otvorů. Tým tedy může získat až 6 COINŮ.

V příštím kole se role týmů obrátí. Takto se hraje 6 kol – každý tým 3x.

KONEC HRV:

Tým, který má po šesti kolech nejvíce COINŮ vyhrává.

PŘÍKLAD:

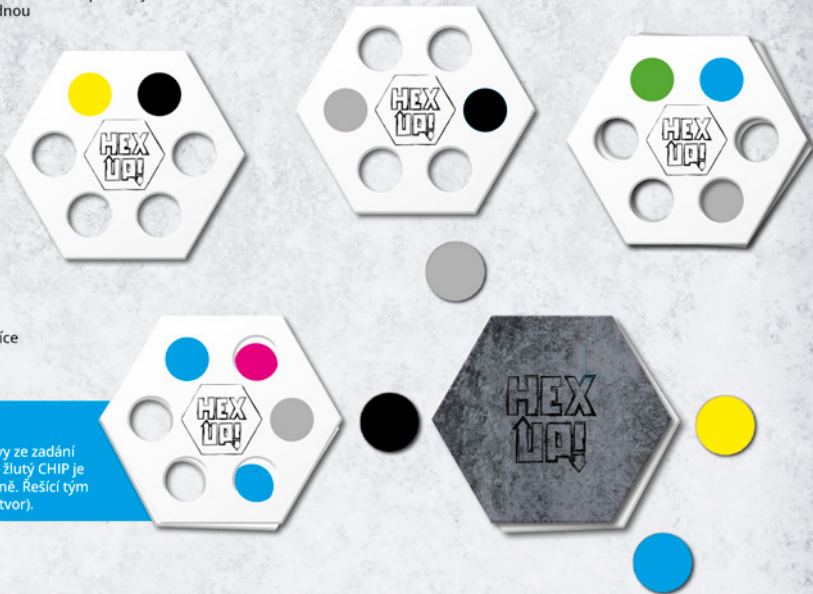
Řešící tým určil, pomocí CHIPŮ, barvy ze zadání na předchozí stránce. Černý, šedý a žlutý CHIP je správné, ale modrý je umístěn špatně. Řešící tým dostane 4 COINY (3 barvy a jeden otvor).

PRAVIOLA PRO ZADÁNÍ:

- Zadáním je kombinace karet HEX nebo HEX UP položených lícem nahoru.
- Počet karet HEX nebo HEX UP vyložených na stůl je roven počtu hráčů v řešícím týmu +1. Každé další kolo téhož týmu se přidá další HEX nebo HEX UP. Ve třetím kole týmu tedy bude karet HEX nebo HEX UP rovno počtu hráčů +3.

VARIACE:

- Čas na prohlížení zadání, počet kol a počet karet HEX nebo HEX UP si můžete upravit tak, aby to vyhovovalo schopnostem a věku hráčů.
- Jeden hráč se ujme role „mistra“. Ostatní hráči role „učně“. Mistr nahradí první tým a všichni učni společně druhý tým. V každém kole se hráči v roli mistra vystřídají. Tato varianta je vhodná, pokud hrají 2 nebo 3 hráči.





CODE

12

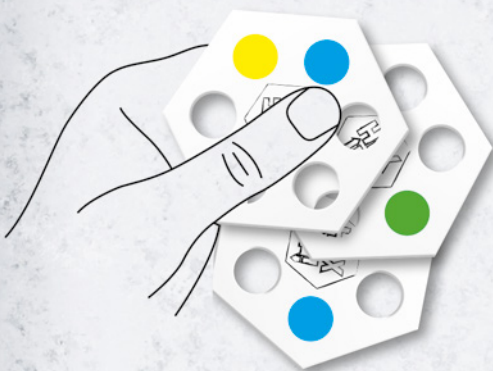
Kdy se objeví tvůj tajný kód? Odhal kód protihráče!

HERNÍ KOMPONENTY:

- 45 hracích karet se čtyřmi otvory a dvěma barvami = HEX
- 12 barevných žetonů (2 x 6 barev) = CHIP
- bodovací žetony = COIN
- stojánek na karty

PŘÍPRAVA HRV:

- Zamíchejte balíček HEXů a umístěte je lícem dolů do středu stolu jako dobírací balíček.
- Otočte CHIPy lícem dolů, zamíchejte a náhodně si každý hráč 3 vylosuje. To bude hráčův **osobní kód** (např. zelená – červená – modrá). Pokud si vylosujete 2 CHIPy stejné barvy, vyberte si jiný a poté jeden ze shodných vrate a zamíchejte zpět do výběru, tak aby ostatní hráči neviděli, který to byl.
- Barvy na CHIPech si každý hráč skrytě prohlédne a zapamatuje tak, aby je ostatní hráči neviděli. CHIPy hráč nechá vyložené před sebou na stole lícem dolů, aby si barvy na nich mohl kdykoli připomenout.
- Na začátku si každý hráč vezme do ruky z dobíracího balíčku 3 HEXy.



CÍL HRV:

Cílem hry je získat co nejvíce COINů, které hráč dostane vždy, když se na balíčku objeví jeho osobní kombinace barev.

PRŮBĚH HRV:

Začíná nejmladší hráč. V tazích se hráči pravidelně střídají po směru hodinových ručiček.

Každý hráč zahraje svůj tah tím, že odloží HEX na hromádku ve stojánku, lícovou stranou nahoru.

Poté si hráč dobere HEX z dobíracího balíčku do počtu tří na ruce.

Pokračuje další hráč v pořadí. Hráči postupně přikládají HEXy na hromádku ve stojánku.

Ohled, jakmile se na kartách ve stojánku objeví barevný kód některého z hráčů (viditelné můžou být i další barvy), oznámí to tento hráč slovem „kód“ a vezme si 1 COIN. Nezáleží na tom, kdo zrovna položil HEX. Může se i stát, že na balíčku bude viditelný kód více hráčů. Pak si může COIN vzít každý z nich. Nezáleží na vzájemné pozici barev.

Správnost si hráči navzájem nekontrolují. Hráči nesmí blafovat.

Hráč přítomnost kódu na ploše může zatajit a COIN si nevzít. To je výhodné v případě, když by si myslel, že by získáním COINU protihráč identifikoval jeho kód.

TIP: Když budete dobře pozorovat, můžete protihráčův kód odhalit! Můžete potom přikládat HEXy tak, abyste protihráči nepomáhali.

KONEC HRV:

Konec hry nastává, když dojdou HEXy na dobíracím balíčku a v ruce všech hráčů. Vyhrává ten hráč, který má nejvíce COINů.

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

