BACIL ÚTOČÍ!

Hra pro 2 hráče nebo 2 týmy, ve které se mísí prvek náhody a strategie.

Obsah:

12 hracích kostek = 2 sady
32 kamenů života (2 náhradní)
1 žeton (mince)
1 arch kartiček výhod k rozstříhání

Počet hráčů: 2 a více
Doba hry: 20-30 minut

Příprava

Každý hráč dostane 6 kostek (2× černý bacil, 2× zelený bacil, 2× červený bacil) a 15 kamenů života. Na stůl se připraví 2 balíčky karet (bank) a žeton.

Cíl hry

Cílem hry je připravit protivníka o všechny kameny života.

Průběh hry

Hráči si hodí žetonem (mincí), tím se rozhodne, který z hráčů začíná. Hráč, který vyhrál, si vezme žeton na svou herní stranu a zahajuje první kolo hry. Hráč s žetonem začíná ve všech fázích kola.

1. **Výběr kostek** – Hráči se postupně třikrát vystřídají v hodu kostkami. První hráč hodí šesti kostkami. Vybere si kostky pro útok/obranu/krádež nebo dle barvy a nechá je na herní ploše. Zbylé kostky použije v dalším hodu. Nyní hází druhý hráč a vybírá si kostky. Po třetím hodu se již nevybírá, ale použijí se kostky se symboly, které padly. Hráči si mohou zvolit všechny kostky již v prvním hodu.

Symboly na kostce:

 BACIL = bere/krade protihráči kartu výhod

 RÝMA = útok/ztráta života

 ČAJ = obrana proti rýmě

 HOREČKA = útok/ztráta života

 PRÁŠEK = obrana proti horečce

Barva symbolu (červená/zelená) určuje, jakou kartu výhod si hráč bere z banku (bez ohledu na symbol).

Příklad:

První hod – Začínající hráč si vybere rýmu (útok) + červený čaj (obrana + kartička výhod) + červený bacil (kartička výhod + krádež kartičky) a ostatní kostky nechá pro zbylé hody.

Protihráč hodí a vybere si čaj (obrana proti rýmě) + horečku (útok) a ostatní kostky nechá pro zbylé hody.

2. **Karty výhod** – Hráči si z banku podle zelené/červené barvy symbolů na kostkách vezmou kartičky výhod odpovídající barvy. 1 barevný symbol = 1 kartička výhod.

3. **Krádež karet** – Pokud má hráč na kostce **symbol bacila** (nezáleží na barvě), **musí** si vzít od protihráče libovolnou kartičku výhod (pokud nějakou má). Použité kostky dají hráči stranou. Vždy začíná hráč s žetonem. 1 bacil = 1 kartička.

4. **Použití kartiček výhod** – Nyní hráči použijí získané kartičky výhod. V jednom kole lze použít pouze jeden typ kartiček výhod.

   ZELENÉ – hráč je může směnit z banku za životy
   (hráč může mít nejvýše 15 kamenů života)
   ČERVENÉ – protihráč musí odevzdat život do banku
   3 karty = 1 život
   5 karet = 3 životy
   8 karet = 5 životů
   Použité kartičky se vrací do banku.

5. **Útok a obrana** – Nyní přichází na řadu porovnání zbylých symbolů na kostkách (bez bacilů). První hráč uplatní kostky se symbolem rýmy nebo horečky, druhý se brání kostkou se symbolem čaje nebo prášku a naopak. Kostky s použitými symboly dají hráči stranou.

Příklad: *První hráč má 2× rýmu, 2× horečku, 1× čaj*
Druhý hráč má 2× rýmu, 1× čaj, 1× prášek

Oba hráči útočí rýmou a brání se čajem, první hráč útočí horečkou a druhý hráč se brání práškem. Tím je obrana vyčerpaná a zůstává útok.

Zbylé kostky se symboly rýmy a horečky odebírají životy zpět do banku.
Zbylé kostky se symboly čaje a prášku nic neznamenají.

Prvnímu hráči zbyla rýma a horečka → druhý hráč dá 2 životy do banku.
Druhému hráči zbyla rýma → první hráč dá 1 život do banku.

6. **Konec kola** – První hráč předá žeton protihráči a ten začíná další kolo hry (bod 1-6).

Konec hry

Konec hry nastane v okamžiku, kdy jeden z hráčů přijde o všechny kameny života.

Značka „CE“

Výrobce
DETOA Albrechtice s.r.o.
468 43 Jiřetín pod Bukovou 6

Varování!
Nevhodné pro děti do tří let. Obsahuje malé části, nebezpečí zalknutí.

Instructions / Spielanleitung