

Chris Wray

Xylotara



INSPIRACE

30. června 1985 se mladý Bob McZimochňap účastnil spartakiády, velkého společného cvičení na Strahově, kde si společně s dvěma sty tisíci cvičenci zanotoval písničku Davida Michala Doupata. Ta noc mu změnila život a domů se Bob vracel s novým posláním: chtěl se stát hráčem na **klávesovou kytaru**.

PROBLÉM

Bob byl ale lední medvěd a klávesy a čudlíky na klávesových kytarách v osmdesátých létech byly pro jeho tlapy prostě příliš malé. Požádal o pomoc místního řemeslníka Kazimíra Basistu, aby pro něj sestrojil alternativní nástroj, který by dokázal ovládat. Tento nový hudební instrument měl být založen na spojení xylofonu a syntezátoru. Bob se ihned s velkou chutí pustil do skládání hudby vhodné pro tento nástroj a s nadějí vyhlížel doávku své nové „**xylotary**“.

TRAGÉDIE

Avšak ihned poté, co Kazimír doručil Bobovi první prototyp xylotary, Kazimír sám zmizel. O Boba se začaly zajímat místní orgány, neboť... no, neboť **Bob byl přece jenom lední medvěd**. Bob se obával, že s ním československý soudní systém nebude jednat spravedlivě, a tak vzal svou xylotaru a prchl do kanadské divočiny.

V blízkosti polárního kruhu, když je polární záře nejjasnější, můžete v noci slyšet klasické melodie 80. let...

OBSAH HRÝ: 65 karet



5 karet
nejvyšších
tónů



11 červených
souzvuků
celých not



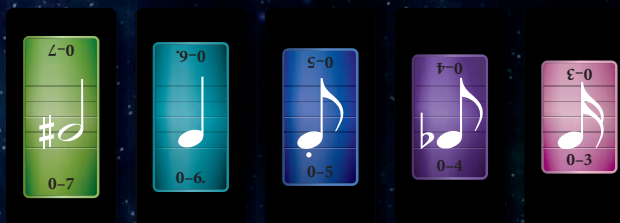
10 oran-
žových
 $\frac{3}{4}$ not



9 žlutých
souzvuků
 $\frac{1}{2}$ not

VÁŠ ÚKOL

V karetní hře *Xylotara* **jste objevili výkres na výrobu xylotary**. Netušíte sice, jak se na ten nástroj hraje, ale hodláte prostě hrát, dokud z něj nevyhloudíte ty nejmámivější zvuky. Hráč, který získá nejvíce bodů, našel dokonalou rovnováhu mezi syntezátorovým rockem 80. let a moderními melodiemi hranými na dřevěné nástroje. Teprve pak může začít vyrábět xylotaru ve velkém a dosáhnout průměrného obchodního úspěchu!



8 zelených
zvýšených
 $\frac{1}{2}$ not

7 modro-
zelených
 $\frac{1}{4}$ not

6 modrých
staccato
 $\frac{1}{8}$ not

5 fialových
snížených
 $\frac{1}{8}$ not

4 růžové
 $\frac{1}{6}$ noty

PŘÍPRAVA HRY

Každému hráči dejte 1 kartu „nejvyšší tón“.

Při hře 2, 4 a 5 hráčů: Použijte všechny karty.
Červené karty jsou trumfové.

Při hře 3 hráčů: Odstraňte všechny **červené karty** a **oranžové karty**. **Žluté karty** jsou trumfové.

Zvláštní pravidla pro hru ve dvou hráčích naleznete na straně 17.

ROZDÁNÍ KARET

Zamíchejte karty a poté je rovnoměrně rozdělte mezi hráče.



TŘÍDĚNÍ KARET A PŘEDÁNÍ

Každý hráč si skrytě v ruce roztřídí své karty: Všechny karty s nejvyšší hodnotou (nezávisle na jejich barvě) si umístí nejvíce vlevo (neboli „dozadu“) a potom seřazuje karty sestupně doprava („dopředu“) až ke kartě s nejnižší hodnotou. Pokud má více karet stejné hodnoty, může si jejich vzájemné pořadí libovolně zvolit.

Poté, co třídění dokončí, umístí nejvíce vlevo („dozadu“) kartu „nejvyšší tón“, obrátí celý takto vytvořený balíček lícem dolů (karta „nejvyšší tón“ je tedy nyní na vrchu balíčku) a předá jej hráči po své levici.





SESTAVTE SI SVOU XYLOTARU!

Každý hráč si pak na stůl rozprostře své karty vedle sebe, aniž by si prohlížel jejich líc, tak aby byly všechny barvy dobře viditelné pro všechny hráče, čímž **vytvoří svou xylotaru**! Karta „nejvyšší tón“ by měla být umístěna vlevo a ostatní karty by měly být seřazeny od nejvyšší po nejnížší vedle sebe zleva doprava. Hráči se nesmí dívat na líce svých vlastních karet.

Zde uvedený příklad je pro hru 4 hráčů.



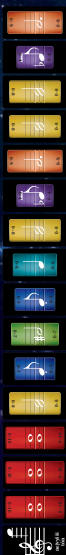
xylotara spodního hráče

PRŮBĚH HRY

V prvním kole hry je začínajícím hráčem hráč nalevo od hráče, který rozdával karty.

Začínající hráč si zvolí kteroukoliv ze svých karet, kromě té umístěné nejvíce vlevo (tedy nejbližší kartě „nejvyšší tón“), a zahraje ji před sebe lícem vzhůru. Každý z hráčů poté postupně v pořadí dle směru hodinových ručiček od začínajícího hráče zvolí jednu ze svých karet (včetně té nejvyšší, pokud chtějí) a zahraje ji před sebe lícem vzhůru, čímž se vytváří tzv. „štych“ všech zahráných karet. Každý hráč zahraje ve svém tahu 1 kartu, přičemž pokud může, musí zahrát kartu barvy odpovídající barvě první zahrané karty ve štychu (tzv. barvě štychu). Pokud žádné karty v barvě štychu nemá, může zahrát kartu jakékoliv jiné barvy.

Vítězem karetního štychu je ten hráč, který zahraje nejvyšší trumfovou kartu (viz strana 10), jinak je to hráč, který zahrál nejvyšší kartu v barvě štychu.



Při hře **2, 4 a 5 hráčů** jsou **trumfové červené karty**.

Při hře **3 hráčů** jsou **trumfové žluté karty**.

HRANÍ TRUMFŮ

Nejvyšší trumfová barva (**červená** pro 2, 4 a 5 hráčů, **žlutá** pro 3 hráče) vždy porazí jakoukoliv kartu barvy štychu (i ostatních barev) nezávisle na tom, jakou má tato trumfová karta hodnotu.

*V příkladu na protější straně začíná hráč vlevo štych s **růžovou dvojku**. Růžová je tedy barva štychu.*

*Hráč nahoře má jen jednu **růžovou kartu**, která má hodnotu 3. Hráč nahoře nyní ve štychu vede.*

*Hráč vpravo nemá žádnou **růžovou kartu**, takže může zahrát kartu libovolné barvy. Hráč vpravo se rozhodne, že chce tento štych vyhrát, a tak zahraje **červenou sedmičku**, čímž se stává vítězem tohoto štychu, protože **červená** je trumf.*

*Hráč dole má jen jednu **růžovou kartu** a musí ji zahrát. Její hodnota je nula. Vzhledem k tomu, že byl již zahrán trumf, hráč dole nemá šanci vyhrát štych*

bez ohledu na to, jakou hodnotu jeho **růžová karta** má.

Hráč vpravo vyhrál tento štych, sebere zahrané karty a bude začínat hraní nového štychu.



KONEC KAŽDÉHO ŠTYCHU

Vítěz štychu zahrané karty sebere, vytvoří z nich hromádku, kterou si umístí pod svou xylofónu, a začíná s hraním nového štychu. Hromádky s každým štychem, který získáte, od sebe mírně oddělujte tak, aby všichni hráči snadno viděli, kolik štychů jste získali.

Hra pokračuje, dokud nejsou zahrány všechny karty.

Při posledním štychu kola mají všichni hráči jen jednu poslední kartu. Toto je jediný okamžik ve hře, kdy může začínající hráč začínat hraní nového štychu svou nejvyšší kartou.

SÁZKA

Poté, co hráč zahraje kartu do štychu, ale předtím, než zahraje kartu následující hráč, může hráč oznámit svou sázku. K tomu může dojít kdykoli během hry. Sázka probíhá tak, že si hráč nejprve prohlédne dvě své libovolné sousedící karty*. Ostatní hráči by s hraním karet měli počkat, dokud hráč sázku nedokončí. Viz příklad na následující straně.

sousedící karty



*) Během hry budou v řadě vyložených karet vznikat mezi „sousedícími“ kartami mezery po zahraných kartách. Karty, mezi kterými takováto meze-
ra vznikne, jsou stále považovány za sousedící pro účel sázky a výběr dvou sousedících karet.

Jakmile si hráč tyto dvě karty prohlédne, MUSÍ jednu z nich zvolit jako svou sázku.



Druhou kartu vrátí zpět lícem dolů na její původní místo. Kartu sázky umístí lícem vzhůru otočenou o 90° pod svou xylofónu poblíž svých vyhraných štychů.



Pokud hráč sázku odkládá až do chvíle, kdy má před sebou už jen dvě své karty, musí nejprve jednu z nich zahrát a zbývající karta se stane jeho sázkou. V tomto případě si však tyto karty před zahráním nesmí prohlédnout.

Kartu tvořící sázku nelze zahrát do štychu.

BODOVÁNÍ

Bodování štychů: Za každý **vyhraný štych** získá hráč **1 vítězný bod**. Body ze štychů získá hráč vždy, i v případě, že nevyhrál svou sázku.

Bodování sázky: Pokud se hodnota karty sázky **shoduje s počtem štychů**, které hráč vyhrál, získá **5 vítězných bodů**. Platí to i v případě, že hodnota karty sázky je 0. Jedná se o bodový bonus navíc k bodům, které hráč získal za vyhrané štychy.

PŘÍKLAD BODOVÁNÍ KOLA

2 body (po 1 bodu za každý štych)

5 bodů (za úspěšnou sázku)

Celkový počet bodů: 7 bodů



2 vyhrané
štychy



sázka

DALŠÍ KOLA

Po každém odehraném kole zaznamenejte výsledky.

Hra se hraje celkem na 3 kola a poté končí.

Ve 2. a 3. kole začíná hráč s nejnižším celkovým počtem bodů. V případě remízy určí začínajícího hráč vlevo od hráče, který začínal předchozí kolo.

VÍTĚZSTVÍ

Hráč, jenž po třech kolech získá nejvíce bodů, našel dokonalou rovnováhu mezi syntezátorovým poprockem 80. let a moderními melodiemi hranými na dřevěné nástroje. Vyhrává hru a má všechny předpoklady k tomu, aby s xylofónem dosáhl průměrného komerčního úspěchu!

V případě remízy vyhrává ten hráč, který v posledním kole vyhrál svou sázku za pomoci nejmenšího množství štychů.

Pokud je stav stále nerozhodný, všichni hráči odehrají další kolo **Xylofón** a přičtou si tyto body ke svému celkovému skóre. V případě potřeby toto pravidlo opakujte, dokud nebude určen jeden

celkový vítěz (a nezapomínejte využít pravidla pro remízu výše).

VARIANTA HRY PRO DVA HRÁČE

Hráči sedí naproti sobě. Připravte karty pro 4 xy-lotary tak, jak je znázorněno v příkladu na straně 6. Každý hráč připraví karty pro xyлотaru svého soupeře a poté i xyлотaru po své levici (v tomto pořadí). Karty se rozloží pro oba lidské hráče i pro oba „boční“ automatické hráče, jak je znázorněno v příkladu na straně 8.

Otočte prostřední (osmá v pořadí z obou směrů) kartu každého z bočních hráčů, čímž určíte jejich kartu sázky, kterou otočte o 90° a umístěte pod xyлотaru každého z nich.

Boční hráči ve svém tahu vždy zahrají do štychu nejnižší možnou platnou kartu. Pokud na konci kola kterýkoliv z bočních hráčů vyhraje svou sázku, lidští hráči nedostávají body za vyhrané štychy (stále však mohou získat 5 vítězných bodů, podaří-li se jim splnit svou sázku). Pokud na konci kola vyhrají sázky oba boční hráči, lidští hráči v tomto kole nezískávají žádné body!

Po třech kolech vyhrává ten, kdo dosáhne nejvyššího skóre! Remízy jsou řešeny stejným způsobem, jak je uvedeno na straně 16.

TVŮRCI HRY

Autor: Chris Wray

Vývoj: Ted Alspach

Obálka: Davi Comodo

PLAYTESTEŘI

Toni Alspach, Jay Bernardo, Richard Bethany, Clint Brubakken, Tyler Cornell, Anthony Crusha, Jessica Crusha, Molly Farrell, Brad Genz, Angela Godel, Trip Godel, Sarah Grappin, Tony Grappin, Janna Gregory, Renée Harris, Joshua Johnson, Tyler Inzer, Chris Landon, Cynthia Landon, Dan King, Ryan Moore, Kevin Padula, Chad Roberts, Doris Roberts, Manny Rodriguez, Matt Russell, Megan Russell, David Satterfield, Lindsay Schlessers, kpt. Mark Sliwoski, Mark Smith, Tim Stoner, Sean Walsh, Stephanie Walsh, Nick Weaver, Kristin Weaver, Matt White, Louisa Whitfield-Smith a Kelly Wray.



GENERÁLNÍ ŘEDITEL: Ted Alspach

PROVOZNÍ ŘEDITEL: Toni Alspach

Výroba aplikace: Steven Melton a Erik Coburn

Manažer zákaznické podpory: Ryan Moore

Licence a programová vedoucí: Renée Harris

Marketingový manažer: Jay Bernardo

Obchodní manažer: Kevin Padula

©2024 Bézier Games, Inc. Xylotar a jeho logo jsou ochranné známky společnosti Bézier Games, Inc.

Bézier Games a jejich logo jsou ochranné známky společnosti Bézier Games, Inc.



REXHRY

Překlad: Jan Březina

Grafická úprava: Black Light Studio

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce překladu: Vladimír Smolík, Daniel Knápek

Pokud by vám ve hře nějaká součást chyběla, napište na reklamace@rexhry.cz a my vám ji zašleme.

