

Guido Albini a Martino Chiacchiera

Cloud Gaming™

zábovnná karetní hra

Pravidla hry



**Giochi
Uniti**

Stále si vzpomínám na ta odpoledne strávená na kopci, kdy jsme koukali na nebe a snili: natáhli jsme ruce a představovali jsme si, jak chytáme ty obláčky připomínající chomáče vaty, které rychle pluly po obloze.

«Chceš si zahrát hru? Vyberu si mrak a ukážu ho Anně, ale ostatní budou mít zavřené oči. Ani mrknout, jasný? Anno, ty řekneš ostatním, jak ten mrak vypadá, ale musíš dávat pozor, co říkáš: když ten popis bude moc snadný, oni hned uhodnou a když to neuhodne nikdo, vyhraju já! Pro tebe bude nejlepší, když ostatní budou na uhodnutí mého mraku potřebovat co nejvíc pokusů. Pojd' to zkusit! Já už jsem si vybral mrak...»

Cloud Mine™ je úžasná hra pro **3-8 lovců mraků** od 8let.

Balení obsahuje **80 karet mraků**, které vás mají inspirovat k co nejfantastičtějším výkladům.

Cíl hry

Hráči se střídají v rolích **pozorovatele**, **snílka** a **diváka**.

Všechny role mají stejný cíl; ulovit co největší počet karet s mraky:

- **pozorovatel** si vybere mrak a doufá, že nikdo ho jen tak neuhodne;
- **snílek** má nejtěžší úkol; snaží se oklamat co nejvíc diváků kromě jednoho;
- každý **divák** hádá mrak, který snílek popsal.

Příprava

Hráč, který se naposledy podíval k obloze, je první **snílek**: musí vzít všechny karty s mraky, zamíchat je a balíček položit lícem dolů doprostřed stolu.

Jak hrát

Hra je rozdělena do několika **kol**. Každé kolo se hraje následujícím způsobem:

1. **Snílek** sejme z vršku balíčku **stejný počet karet, jako je počet hráčů**, ale nesmí se na ně podívat, (výjimka: pokud hru hrají 3 hráči, musí sejmout 4 karty a pokud hrají 4 hráči, sejme 6 karet) a pak předá tyto karty hráči po své pravici, který je pozorovatelem. **Pozorovatel**

se na ně nenápadně podívá (žádný jiný hráč je nesmí vidět).

2. **Pozorovatel** si karty pozorně prohlédne a **vybere jednu konkrétní kartu**.

Zvolenou kartu vloží dospod, ostatní sejmuté karty položí na ni (pořadí karet pokládaných na spodní kartu není podstatné) a **celou hromádku vrátí snílkovi** (tak, aby zvolená karta byla první viditelnou kartou naspodu balíčku).

3. **Snílek** zvedne hromádku, nenápadně se **podívá pouze na kartu, která je vespod**, pozorně si ji prohlédne, aniž by ji ukazoval a **vymyslí „jméno“ pro zobrazený mrak**. **Snílek** řekne toto jméno všem ostatním hráčům, což jsou diváci.

„**Jméno**“ by mělo popisovat zvolený mrak a **mělo by se skládat maximálně z pěti slov**. Je lepší vymyslet jméno, které jednak není příliš „jednoznačné“, ale také není „nemožné“ ho rozluštit.

Snílek by se měl snažit, aby jeden z diváků uhodl, který mrak **pozorovatel** zvolil.

Čím víc diváků se však nechá jménem oklamat, tím lépe pro snílka, ovšem za předpokladu, že se některému divákovi podaří toto jméno uhodnout!

Jakmile je jméno vyhlášeno, **snílek** hromádku zamíchá a položí karty s mraky lícem nahoru, aby je všichni viděli.

4. Začíná se od prvního **diváka**, což je hráč po **snílkově** levici a postupuje se ve směru hodinových ručiček, každý divák hraje následujícím způsobem. **Prohlédne si odkryté mraky** a ukáže na jeden, o kterém si **myslí, že je to karta**, ke které snílek vymyslel jméno.

► Pokud **snílek** řekne, že karta, na kterou divák ukázal **NENÍ správná, získá ji zatím snílek**. Na řadu přichází další **divák** po levici (postupuje se ve směru hodinových ručiček), který se také pokouší hádat a ukazuje na jeden z mraků ležících uprostřed stolu.

► Pokud **snílek** řekne, že karta je **správná, divák získává zvolenou kartu i všechny ostatní zbylé karty, které stále leží uprostřed stolu**, zatímco snílkovi zůstávají všechny karty, které zatím získal. Toto kolo končí.

► Pokud se **žádnému divákovi nepodaří uhodnout zvolený mrak, kolo končí a pozorovatel získává všechny karty použité v tomto kole včetně těch, které získal snílek**.

Zvláštní pravidla pro 3 nebo 4 hráče: *diváci* mají dva pokusy na označení zvolené karty (při hře ve 4 hráčích se dva *diváci* musí před druhým hádáním **vystřídat**). Pokud se ani po druhém pokusu nepodařilo zvolenou kartu uhodnout, všechny karty získává pozorovatel.

Pokud je **po ukončení kola** stále **dost karet v balíčku**, aby se mohla vytvořit další hromádka a **hrát nové kolo**, *pozorovatel* předá svou roli hráči po své pravici a totéž udělá *snílek*. Hráči začínají nové kolo podle pravidel popsanych od bodu 1.

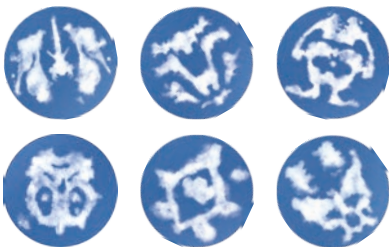
Příklad kola

Hry se účastní Hugo, Martin, Honza, Šimon, Matouš a Denis a v tomto pořadí sedí kolem stolu (ve směru hodinových ručiček).

Hugo se ujímá role *snílka*: vytahuje 6 karet a aniž by se na ně podíval, podává tyto karty Denisovi, hráči po své pravé ruce, který má v tomto kole roli *pozorovatele*.

Denis si prohlédne všech 6 karet a vybere si jednu, umístí ji na spodek

hromádky 6 karet a hromádku podá zpět Hugovi. Ten se podívá na kartu naspodu hromádky a vymyslí jméno: „Korunovace!“ Teď Hugo zamíchá všech 6 karet a vyloží je na stůl v náhodném pořadí.



Martin je prvním hráčem po levé straně Huga, takže je prvním z **diváků**: dívá se na karty, porovnává „jméno“ a zobrazené mraky... a vybere jeden mrak tak, že ukáže na jednu ze šesti karet.

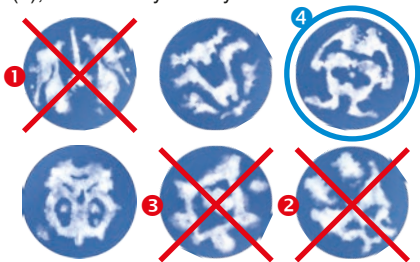
Hugo informuje všechny hráče, že Martinova volba nebyla správná, pak kartu odstraní ze středu stolu a umístí ji zatím před sebe.

Teď je řada na Honzovi, aby vybral jednu z pěti karet ležících na stole; bohužel

i Honza ukáže jiný mrak. Kartou, kterou vybral, také zatím dostává Hugo.

Teď je na řadě Šimon, který také ukáže jiný mrak. Hugo má teď přiděleny 3 karty.

Přichází na řadu Matouš a na stole už zůstávají jen 3 karty: jeho volba je správná! Hugovi v úloze snílka zůstávají 3 karty, které zatím získal (na konci hry mu budou uděleny 3 body); Matouš, divák, který uhodl správný mrak, získává zvolenou kartu i karty, které zůstaly uprostřed stolu (2), celkem tedy 3 body.



Denis v úloze **pozorovatele** je docela nešťastný.

Kdyby Matouš neuhodl, získal by všech 6 karet, které jsou ve hře (ty na stole plus

ty, které má zatím přiděleny Hugo).

Ted' Denis předává úlohu **pozorovatele** Matoušovi a Hugo úlohu **snílka** Denisovi. Začíná nové kolo a hra pokračuje.

Konec hry

Když se chystáte začít nové kolo, ale **na stole už není dost karet, hra okamžitě končí.**

Každý hráč si **spočítá karty, které získal v průběhu celé hry:** komu se podařilo získat nejvíc bodů, je **vítěz.**

Děkujeme, že jste s námi hráli!

Autoři



Guido Albini se narodil roku 1977 v Rimini, kde stále žije, pracuje a hraje. Tohoto absolventa podnikové ekonomiky vždy fascinovaly herní teorie a dynamika, která může být vytvářena neúplnými informacemi a nedostatečnými prostředky. Od svých osmi let, kdy se stal skautem, ho baví vymýšlení nových venkovních her pro děti a mládež. V posledních letech začal navrhovat deskové hry.



Martino Chiacchiera se narodil 9. března 1993 ve Folignu a v současné době je návrhářem her na volné noze a zároveň

pracuje pro vydavatele deskových her dV Giochi. Od základní školy měl rád deskové a karetní hry a začal vymýšlet jejich varianty a klony a uvažovat, jak je rozšířit pomocí papíru a tužky. V 16 letech při prohlížení historické knihy objevil slonovinové šachy Karla Velikého a napadlo ho, kdo vlastně vymýšlí deskové hry. Trochu pátral na internetu a rozhodl se začít navrhovat hry. Od té doby tráví velkou část svého volného času čmáráním nápadů nebo hraním co největšího množství různých her.

Jejich rady

Používejte fantazii a představivost, ale také strategii. Jako snílek přemýšlejte, jak jsou **diváci** rozsazeni kolem stolu, a snažte se, aby mrak uhozl jeden z posledních diváků, abyste získali víc karet.

Nenechte se odradit, pokud věci nejdou v prvních kolech tak, jak jste doufali: stát se dobrým lovcem mraků vyžaduje trochu zkušeností!

Závěrečné titulky

Autoři: Guido Albini a Martino Chiacchiera. **Vývoj:** e-Nigma.it. **Nastavení a dohled:** Gabriele Mari. **Revize:** Tommaso Battimiello. **Tvůrčí a umělecké vedení:** Gianluca Santopietro. **Grafika a uspořádání:** Demis Savini. **Ilustrace:** Alan D'Amico. **Výroba:** Giacomo Santopietro za Young Cobblepot, Giuliana Santamaria a Federico Burchianti za Giochi Uniti. **Testování hry:** Livio Valentini (vedoucí), Matteo Pironi, Marzia Socci, Emma Tentelli, Giovanni Tentelli, Paolo Tentelli, Monica Socci. **Zvláštní poděkování:** Vinia Mattioli, všichni hráči „Tana dei Goblin“ z Rimini a Perugia.

Vydává a distribuuje Giochi Uniti, Via S. Anna dei Lombardi 36, Neapol – tel. 081.19323393. Vydává Giochi Uniti srl s licencí Tiopi srl.

™ a © 2018 Tiopi srl. Všechna práva vyhrazena. Obchodní značky Cloud Mine a Young Cobblepot používá Giochi Uniti pod licencí.

YC011CLD-CZ

