

PETER McPHERSON

Bodlákov, neděle, 20. březen 2024

LES V PRESSU



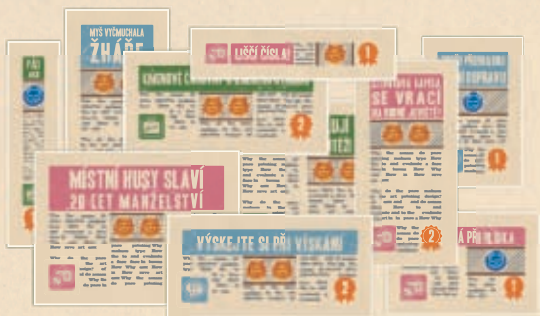
PRAVIDLA HRY

ILUSTRACE
IAN O'TOOLE

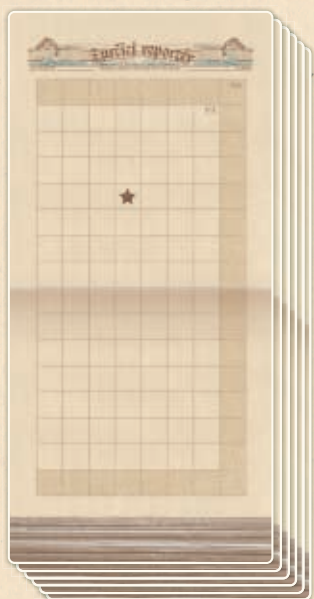


HERNÍ MATERIÁL

(57 destiček článků)



6 skládacích desek novin



6 karet nápověd/postav



rub



líc

120 destiček novin

(29 destiček fotek)



6 3D stolů



(Poznámka: První výzvou hry je složit nobu stolu a přehněte ji o 90°. Poté ji vložte do spodní strany desky stolu. Jakmile jsou stoly botové, můžete je do krabice vyskládat jeden do druhého. Měly by se vejít, až budete hru uklízet.)

6 oboustranných destiček počátečních sólokaprů



12 oboustranných destiček sólokaprů



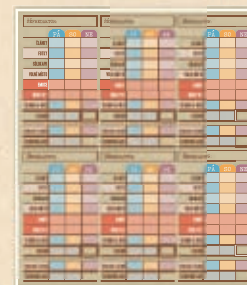
1 pravidla



6 žetonů uzávěrky



1 barevný bodovací bloček



12 karet pátečních žhavých zpráv



rub



líc

12 karet sobotních žhavých zpráv



rub

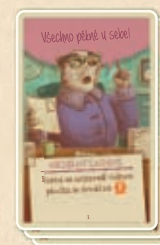


líc

12 karet nedělních žhavých zpráv



rub



líc

PŘÍPRAVA HRY

- 1** Dejte každému hráči desku novin, kartu nápovědy/postavy a 3D stůl. Umístěte svou desku novin před sebe, stranou „PÁ/SO“ vzhůru. Deska by měla být otevřená a otočená tak, aby byl název novin nahoře. Svůj 3D stůl umístěte k jednomu okraji desky novin. Kartu nápovědy/postavy otočte na stranu s textem nápovědy, pokud nehrajete s pokročilou přípravou hry (viz Pokročilá příprava hry).
- 2** Všechny destičky novin umístěte lícem dolů doprostřed herní oblasti, na dosah všech hráčů. Důkladně je zamíchejte. Pokud se destičky překrývají, vůbec to nevádí.
- 3** Zamíchejte destičky počátečních sólokaprů a dejte každému hráči jednu – použijte stranu s podmínkou pro bodování. Svou destičku počátečního sólokapra umístěte přímo na svou desku novin na mřížku. Umístěte ji tak, aby překryla čtvereček se symbolem hvězdy (smíte ji později přesunout, takže umístění není zásadní, viz str. 6). Nepoužité destičky počátečních sólokaprů vraťte do krabice – nebudou během hry potřeba. Zamíchejte zbývající destičky sólokaprů. Při míchání je také otáčejte, aby byla i strana pokud možno náhodná. Umístěte je stranou od hromádky destiček novin (použijete je v pozdějších kolech, viz str. 12).
- 4** Použijte telefon nebo jinou metodu jako časovač kola. Časovač umístěte tak, aby jej viděli všichni hráči. Nastavte požadovaný čas podle toho, jak moc si ve hře všichni hráči věří:

3:00 - ZBĚSILOST
4:00 - STANDARD
5:00 - RELAX*

** Pokud chcete ještě větší relax, nastavte časovač na jakýkoli čas, se kterým je vaše skupina spokojená!*

- 5** Žetony uzávěrky umístěte tak, aby na ně všichni hráči dosáhli. Seřaďte je od nejnižšího čísla po nejvyšší. Použijte pouze tolik žetonů uzávěrky, kolik je hráčů ve hře. Například při hře 3 hráčů použijte pouze žetony 1, 2 a 3.

POKROČILÁ PŘÍPRAVA HRY

Jakmile si zahrajete *Les v pressu* se standardní přípravou hry, můžete přidat další výzvy a rozmanitost pomocí karet žhavých zpráv a schopností postav! Tyto prvky můžete přidat společně nebo jednotlivě a vytvořit ideální herní zážitek.

A1 SCHOPNOSTI POSTAV:

Rozdané karty nápovědy/postavy otočte na stranu s jedinečnou schopností postavy.

A2 ŽHAVÉ ZPRÁVY:

Zamíchejte zvlášť jednotlivé balíčky karet žhavých zpráv (pátek, sobota, neděle). Vždy, než si hráči zvolí sólokapry pro další kolo, otočte kartu z každého balíčku (při přípravě hry prostě otočte kartu z pátečního balíčku) a umístěte je lícem vzhůru do herního prostoru, aby je všichni hráči viděli. Tyto karty představují jedinečná omezení, požadavky a bonusy pro jednotlivé dny.

[Poznámka: Pro další varianty hry viz sekci Varianty na str. 20]



PŘÍKLAD PŘÍPRAVY HRY PRO 3 HRÁČE

A2

pátek

sobota

neděle



4



5



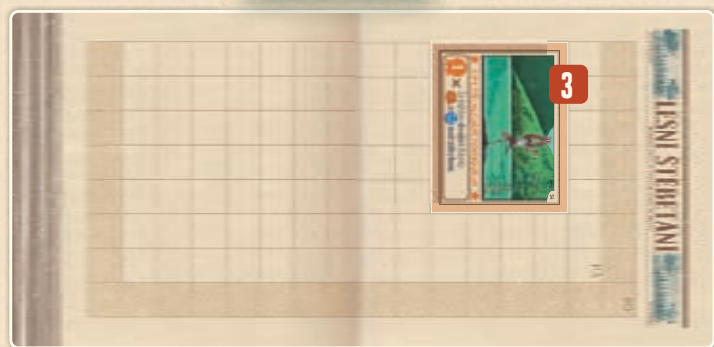
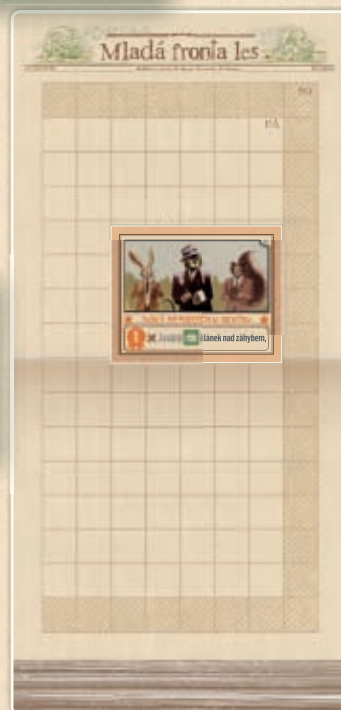
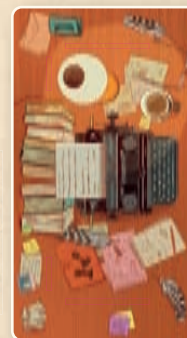
3



1



2



A1



PRŮBĚH HRY

Hráči získávají body za rozvržení titulních stránek svých novin. K tomu jsou potřeba články a fotky, ale protože i noviny jsou podnik a někdo musí platit účty, neobejdete se bez příjmů z reklam. Po třech kolech, respektive dnech (pátek, sobota a neděle), hráč s nejnižšími příjmy z reklam automaticky zkrachuje. Ze zbývajících hráčů vyhrává ten s nejvyšším skóre!

Pokud hrají pouze 2 hráči, pravidlo pro příjmy je trochu jiné. Pokud má některý hráč na konci hry příjmy o 5 (či víc) dolarů vyšší než soupeř, hráč s nižšími příjmy ztratí 10 bodů.



PRŮBĚH KOLA

Les v pressu se hraje na tři kola. Jednotlivá kola ovšem nejsou rozdělena na tahy hráčů. Všichni hrají současně. Během první fáze (redakce) berete destičky novin ze středu stolu a umísťujete je na svůj stůl. Ve druhé fázi (sazba) umísťujete získané destičky na svou desku novin. Tyto fáze končí a začínají pro každého hráče jinak – záleží na vašem rozhodnutí. Když máte pocit, že chcete ukončit fázi redakce, oznámíte to, z fáze vystoupíte a přejdete do fáze sazby. Jakmile ale přejdete do fáze sazby, nemůžete si už brát další destičky. Ostatní hráči však mohou zůstat ve fázi redakce. Jakmile dokončíte sazbu novin, vezmete si žeton uzávěrky a ukončíte (pouze pro sebe) probíhající kolo.

Po každém kole sečtete své skóre a výsledek oznámíte ostatním hráčům. Před začátkem dalšího kola si hráči vybírají sólokapry (více na str. 12). První kolo začínáte s náhodnou počáteční destičkou sólokapra. Hráči mohou sólokapra během fáze sazby přesouvat, ale sólokapr musí vždy alespoň částí překrývat čtvereček s hvězdou.

Než zahájíte kolo, ujistěte se, že jsou všichni hráči připraveni, a pak spusťte časovač!



ŽIVOTOPISY ZAMĚŠTNANCŮ



Medard Vědomý

Zpravodaj

Když Medard zrovna neprochází centrem města a nesonduje vše, co se týká podnikání a politiky v Bodlákově, pravděpodobně jej najdete pod stanem nebo někde v horách. Začínal jako korektor a za 20 let kariéry v novinách už psal snad o všem, od schůzí městské rady po případy zhárství. Med si nejradši vychutná s kapkou čaje.

„Nesnáším slova ‚mimo záznam‘.“



Lee Shaak

Fotograf

Lee zachycuje okamžiky radosti, smutku a úžasu ve tvářích obyvatel Bodlákova. Nikdy ho nevidíte bez fotoaparátu. Lee je známý tím, že fotografuje i mimo pracovní dobu. Ve volném čase si vychutnává především focení přírody. Získal hned několik uznání a cen, včetně ceny Spoušť za novinářskou fotografii a už osm po sobě jdoucích ocenění Záblesk za vynikající fotožurnalistiku.

„Na každou dobrou fotkou je 30 fotek, které nebyly tip top.“

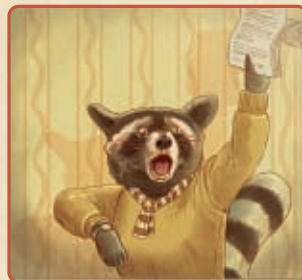


Klára Norová

Editorka

Klára je zkušená editorka, spolehlivě píše ty nejlepší titulky, které se krásně vyjmají uprostřed titulní strany. I když nejraději pracuje právě v redakci, také s láskou zahradničí a zavařuje zeleninu nebo marmelády, nejčastěji po boku svých dvou mláďat. Klára pracuje v novinách už osm let. Začala poté, co se přestěhovala do Bodlákova z velkoměsta, kde měla kariéru v knižním nakladatelství.

„Dobrý příběh ze života je vždy lepší než nějaká statistika.“

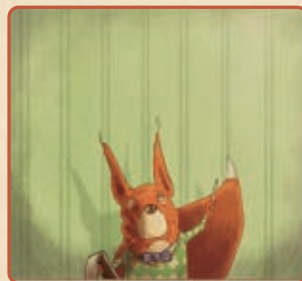


Míla Valná

Redaktorka

Míla má všeobecný přehled a bez ní by noviny snad nikdy nebyly hotové přesně v 8 hodin. V redakci je známá tím, že má věčně mlsnou, ale také jí nikdo nemůže odepřít veselou povahu. Míla nikdy nenechá tým na holičkách, zvláště před uzávěrkou. Drahocenný volný čas tráví pečením, nákupy v sekáčích a opravováním starožitností.

„Lajdácké, ale vytištěné jsou lepší než dokonalé a zpožděné.“



Vašek Verko

Vedoucí reklamního oddělení

Vašek Verko si je plně vědom, že tiskárna běží jen díky penězům z reklam. Jako vedoucí reklamního oddělení spolupracuje s místními podniky a snaží se jejich zboží a služby dostat před zraky čtenářů. Vašek je bývalý gymnasta se třemi zlatými medailemi ze Všeživfécích her. A aby bylo jasno, salto vzad svede dodnes s grácií.

„Doufám, že víte, komu vděčíte za svou výplatu.“



Sověslav Vyr

Sazeč

Správné rozvržení titulní strany chce lásku. To vždy říká specialista Sověslav Vyr. První pracovní zkušenosti nasbíral při práci v otcově opravně kol, kde se rychle naučil umístit všechno přesně tam, kam to patří. Ačkoliv často naráží na argumenty reklamního oddělení, Sověslav nikdy neztrácí smysl pro humor a je blízkým přítelem a mentorem mnoha kolegů. V novinovém průmyslu začal ve věku 19 let jako stážista, ale brzy dostal plný úvazek. Sověslav miluje hudbu a vždy zesílí rádio, když hraje kapela Pípáci.

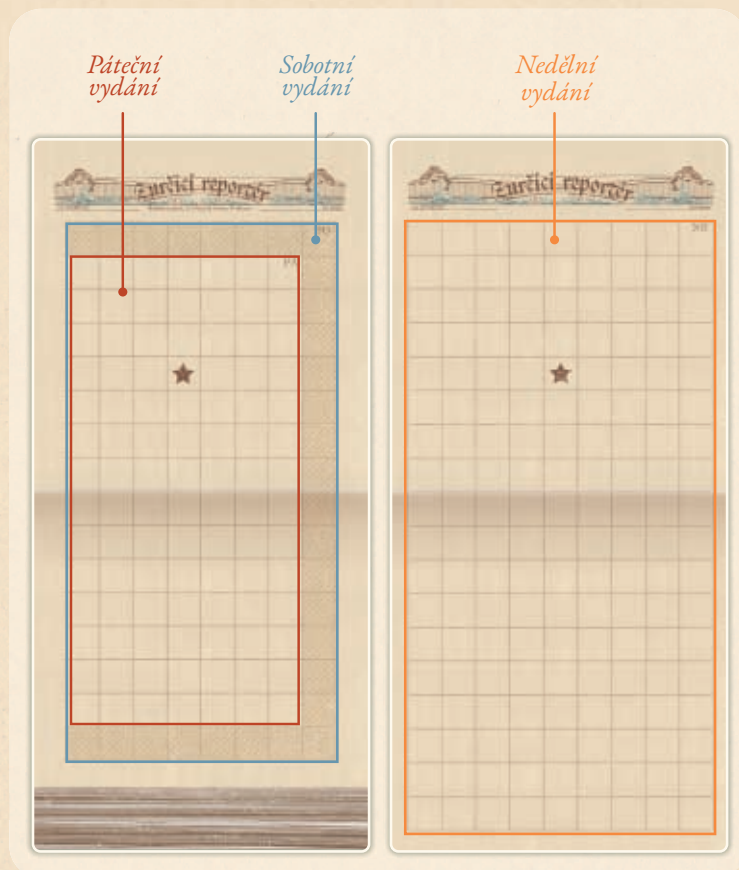
„Zaplníme každíčký centimetr, i kdyby měl na okraji být jen nějaký telegram.“

KOLA: PÁTEK, SOBOTA A NEDĚLE

V každém kole, resp. dni, má titulní stránka novin jiný rozměr. První kolo probíhá v pátek. Hráči smějí umísťovat destičky pouze do oblasti „PÁ“ na mřížce desky novin.

V druhém kole, v sobotu, smějí hráči umísťovat destičky na celou plochu desky novin, včetně tmavší oblasti „SO“.

V posledním, nedělním kole hráči otočí desky novin na opačnou stranu nedělního vydání, „NE“. Zde mohou použít celou mřížku.



FÁZE REDAKCE

V této fázi musíte brát desky zprostřed herní oblasti.

Když hrajete tuto fázi, postupujte podle těchto pravidel:

1. K braní destiček zprostřed herní oblasti smíte použít pouze jednu ruku. Destička, kterou berete, může být lícem vzhůru nebo lícem dolů. Pokud je lícem dolů, **musíte ji nejprve přesunout nad svůj stůl nebo desku novin. Teprve potom ji smíte otočit lícem vzhůru.**



2. Rozhodněte se, zda si tuto destičku ponecháte, nebo ji vrátíte zpět. Pokud se rozhodnete destičku vrátit, **umístěte ji zpět doprostřed herní oblasti lícem vzhůru. Ostatní hráči nyní uvidí, co je na destičce.** Pokud se rozhodnete si destičku ponechat, umístěte ji lícem vzhůru na svůj stůl. Destičky na svém stole si smíte kdykoliv prohlédnout, ale jakmile se rozhodnete si destičku ponechat, nemůžete ji už nikdy vrátit doprostřed herní oblasti. Destičky musí až do konce vaší fáze redakce zůstat na vašem stole.



Když máte pocit, že máte dostatek destiček, a myslíte si, že se dobře vejdou na vaši desku novin, řekněte „Sazba!“ Tím vstupujete do fáze sazby. Již nemůžete vzít žádné další destičky.

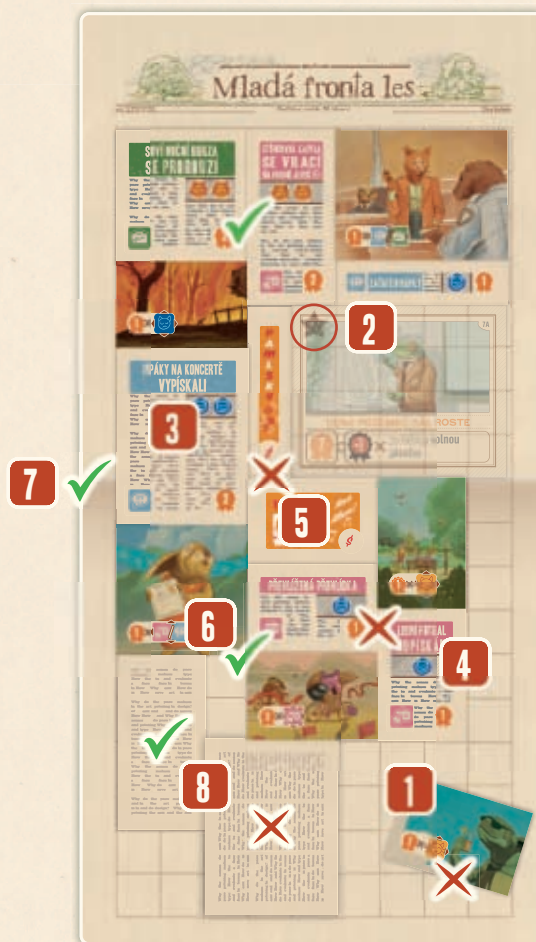
FÁZE SAZBY

Ve fázi sazby umísťujete destičky ze svého stolu na svou desku novin. K tomu smíte použít obě ruce. Nasbírané destičky smíte odebrat ze svého stolu a rozložit je před sebe, ať je lépe vidíte. Během fáze sazby můžete destičky libovolně přemísťovat.

Musíte ale dodržet následující pravidla pro umísťování:

- 1** Destičky musíte umístit v souladu s mřížkou a nesmí překračovat rozměr mřížky pro toto kolo.
- 2** Váš sólokapr musí překrývat čtvereček s hvězdou v horní polovině novin.
- 3** Sólokapry, články, fotky a reklamy musíte umístit ve správné orientaci. Destičky nesmíte libovolně otáčet – slova a obrázky, které na nich jsou, musí zůstat čitelné!
- 4** Články stejného typu se nesmí vzájemně dotýkat (přes roh ano), jinak budete muset dané destičky otočit během bodování.
- 5** Reklamy se nesmí vzájemně dotýkat (přes roh ano), jinak budete muset dané destičky otočit během bodování.
- 6** Fotky se nesmí vzájemně dotýkat (přes roh ano), jinak budete muset dané destičky otočit během bodování.
- 7** Destičky můžete umístit přes záhyb novin (stínovanou linii uprostřed skládací desky novin).
- 8** Destičky můžete otočit a umístit lícem dolů, takže bude vidět rub. Stále musí být umístěny ve správné orientaci.

[Poznámka: Destičky lícem dolů nemají žádnou bodovou hodnotu, ale mohou vám pomoci vyplnit prázdná místa. Také se tím můžete vyhnout tomu, že vám na stole zbydou destičky. Pokud je to možné, chcete umístit všechny destičky lícem vzhůru, ale v některých případech – například pokud nelze umístit destičku lícem vzhůru bez porušení pravidel – je lepší ji umístit lícem dolů, abyste se vyhnuli postihu za to, že vám zbude na stole.]



Když dokončíte sazbu titulní strany novin (nemusíte nutně umístit všechny destičky), řekněte „Tisk!“. Vezměte si dostupný žeton uzávěrky s nejnižším číslem. Jakmile si vezmete žeton uzávěrky, nesmíte se už dotýkat své desky novin. Nepoužité destičky (pokud nějaké máte) ponechte na svém stole. Při bodování za ně utrpíte postih, ale zůstanou vám do následujícího kola.

Jakmile vyprší časovač nebo všichni hráči řeknou „Tisk!“, aktuální kolo končí a začnete s bodováním novin. Pokud časovač vypršel a vy dosud nemáte žeton uzávěrky, musíte ihned do tisku, tzn. musíte okamžitě přestat hrát a vzít si co nejrychleji dostupný žeton uzávěrky s nejnižším možným číslem.

DESTIČKY NOVIN

ČLÁNKY

Články jsou nejdůležitější součástí každých novin – právě ty přece lákají čtenáře! Destičky článků mají bodovou hodnotu 1 nebo 2 body, v závislosti na jejich velikosti. Články se dělí na tři typy, které mají odlišnou barvu/symboly – Sport a zábava (🎮), Obchod a technologie (📈) a Zprávy (💬). Články stejného typu nikdy nesmíte umístit tak, aby se dotýkaly (rohy se mohou dotýkat). Články také mají emoci – „dobré zprávy“ (😊) nebo „špatné zprávy“ (☹️) – a obsahují symboly, které označují, jak jsou „dobré“ nebo „špatné“ (více najdete na str. 11 v sekci „Emoce“).

FOTOGRAFIE

Fotografie se hodí k určitým článkům a dodávají vašim novinám lepší vzhled. Fotografie vám přinese 1 bod za destičku článku, která se fotografie dotýká (nikoliv přes roh) a má požadovaný typ nebo emoci. Tento požadavek je označen symbolem na každé destičce. Žádné destičky fotografií se vzájemně nesmí dotýkat (rohy se mohou dotýkat), bez ohledu na jejich typ.

REKLAMY

Reklamy nemají žádnou bodovou hodnotu, ale příjmy z reklam jsou pro vaše noviny zásadní. Hodnota příjmů z reklamy je rovna počtu symbolů dolaru na destičce. Destičky reklam se nesmí dotýkat (rohy se mohou dotýkat). Na konci hry hráč s nejnižším celkovým příjmem z reklam zkrachuje! (Viz upřesnění a výjimky na str. 13.)



Sport a zábava



Obchod
a technologie



Zprávy



Typ

Emoce

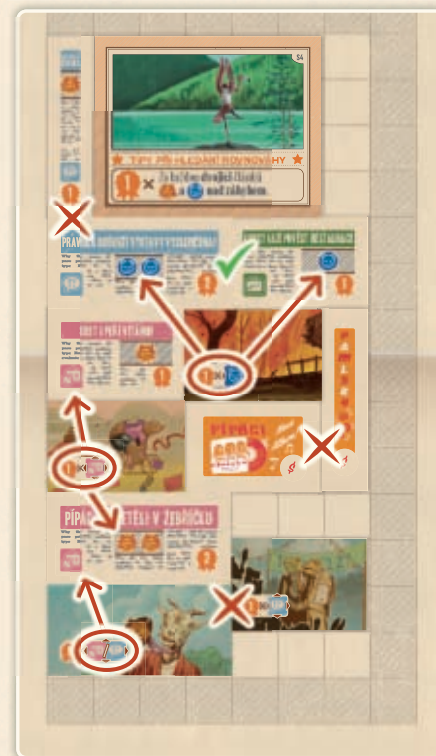
Body



1 bod za každou
dotýkající se
destičku článku
typu Obchod
a technologie



Příjmy
z reklamy (2 \$)



EMOCE

Destičky článků mají emotivní zabarvení – jsou to buď „dobré“ zprávy, nebo „špatné“ zprávy.

Dobré zprávy jsou označeny symbolem 😊 a špatné zprávy jsou označeny symbolem ☹️. Některé větší články mohou mít více symbolů 😊 nebo ☹️.

Vaše noviny mají celkovou emoci, která je určena rozdílem mezi počtem symbolů 😊 a ☹️. Pokud není emoce vašich novin dokonale vybalancovaná, ztratíte body za nevyváženost: ztratíte tolik bodů, jaký je rozdíl mezi počtem symbolů 😊 a ☹️.

[Poznámka: Některé fotky vám přinášejí body za dobré nebo špatné zprávy. Tyto fotky nepočítejte při určování ztracených bodů za emoce. Symboly na těchto destičkách neovlivňují emoci vašich novin.]

Příklad: Noviny s 5 symboly 😊 a 3 symboly ☹️ by měly výslednou emoci 2, což by vedlo ke ztrátě 2 bodů.

BODY ZA VOLNOU PLOCHU

Při bodování získáte nebo ztratíte body za velikost **největší souvislé volné plochy** (sousedících prázdných čtverečků v mřížce). Všichni hráči spočítají a porovnájí svou největší volnou plochu – tedy oblast na desce, kde nejsou žádné destičky novin.

Hráči porovnají pouze jednu svojí **největší oblast** sousedících prázdných čtverečků v mřížce. Získají nebo ztratí body na základě tabulky vpravo. Pokud nastane shoda mezi více hráči, všichni ve shodě získají/ztratí plný počet bodů.

Velikost největší volné plochy v porovnání s ostatními hráči	Body
Nejmenší ze všech	+3
Největší ze všech	-1
Ani jedno	+1

Dobré zprávy



Špatné zprávy



$$5 \text{ 😊} - 3 \text{ ☹️} = 2$$

Postih za nevyvážené emoce = -2 body



Porovnávejte pouze největší volnou plochu vašich novin, v tomto případě 6.

KONEC KOLA A BODOVÁNÍ

Jakmile všichni dokončí noviny, je na čase je zkontrolovat. Každý hráč zkontroluje desku hráče po své levici a hledá případné rozpory s pravidly. Pokud se dotýkají destičky článků stejného typu (přes roh se dotýkat mohou), musí autor některou z těchto desek otočit, dokud není rozpor s pravidly vyřešen. Totéž platí pro sousedící reklamy a sousedící fotky. Jakékoliv články, fotky nebo reklamy, které mají špatnou orientaci nebo přesahují přes okraj mřížky pro dané kolo, musíte ze své desky odebrat a vrátit na váš 3D stůl.

Vyberte hráče, který bude zapisovat skóre. Ten zapíše skóre za každou kategorii bodování pro všechny hráče.



Za **články** získáte tolik bodů, kolik uvádí číslo na každé destičce.



Za **fotky** získáváte body podle počtu dotýkajících se destiček článků určitého typu nebo emoce (přes roh se nedotýkají). Každá dotýkající se destička článku vám přinese pouze 1 bod bez ohledu na její emoci nebo bodovou hodnotu. Jeden článek může poskytovat body i více fotkám, pokud se jich dotýká.



Vaše **destička sólokapra** vám přinese tolik bodů, kolik činí její hodnota. Musí být umístěna tak, aby překrývala čtvereček s hvězdou. Některé destičky sólokaprů mohou poskytovat další bonusy, které ovlivní jiné části vašeho skóre. *[Poznámka: Destička je „nad záhybem“, pokud je jakákoliv její část nad čarou záhybu.]*

Volnou plochu určíte tak, že spočítáte největší oblast sousedících prázdných čtverečků na vaší mřížce. Hráči pak porovnají své největší volné plochy. Každý hráč s nejmenší volnou plochou získává 3 body, každý hráč s největší volnou plochou ztratí 1 bod. Všichni ostatní hráči získávají 1 bod.

Rovnováhu emoce určíte spočítáním rozdílu mezi symboly 😊 a 😞 u článků na vašich novinách. Pokud není emoce dokonale vyvážená, rozdíl emocí představuje počet bodů, které nyní ztratíte za nevyváženou emoci novin.



Neumístěné destičky, které vám zůstanou na stole, se počítají jako -1 bod za každý kus bez ohledu na jejich typ nebo velikost.

[Důležitá poznámka: Jakékoliv neumístěné destičky novin, které vám zůstanou na stole, si ponecháte a můžete je použít v následujícím kole.]

Reklamy vám nepřinášejí body, ale získáváte za ně příjmy podle součtu symbolů dolaru na destičkách reklam.



Body a příjmy z reklam se sčítají napříč koly, takže hráči vědí na začátku každého kola, jak si všichni vedou. Nemůžete mít záporné skóre nebo záporné příjmy z reklam. Pokud by taková situace měla nastat, jednoduše obdržíte 0 bodů nebo 0 \$ za toto kolo.

Po každém kole odeberte použité destičky sólokaprů a všechny destičky novin z desek novin. Destičky sólokaprů dejte stranou. Destičky novin vraťte lícem dolů doprostřed herní oblasti a důkladně je zamíchejte.

VÝBĚR SÓLOKAPRŮ PRO NÁSLEDUJÍCÍ KOLO

Na konci kol „pátek“ a „sobota“ vyložte doprostřed stolu jednu destičku sólokapra (ne počáteční destičky sólokaprů) za každého hráče, který je ve hře (ve hře pro dva hráče vyložte 3 destičky sólokaprů). Hráč s nejnižším číslem na žetonu uzávěrky (tzn. hráč, který skončil první) bude z dostupných destiček sólokaprů vybrat jako první, následuje hráč s druhým nejnižším číslem na žetonu uzávěrky a tak dále.

[Poznámka: Destičky sólokaprů nesmíte před umístěním převrátit.]

Hráči použijí tyto destičky sólokaprů v následujícím kole. Měli by je umístit na svou desku novin. Všichni hráči vrátí žetony uzávěrky doprostřed stolu, seřazené od nejnižšího po nejvyšší. Pokud je následující kolo něděle, otočí desky novin na druhou stranu.

KONEC HRY A PŘÍKLAD BODOVÁNÍ

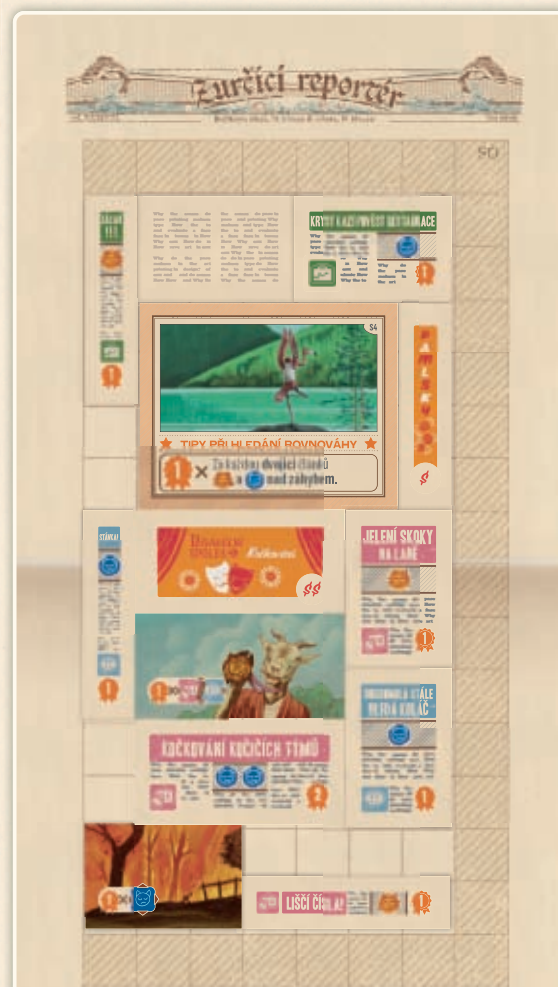
Po nedělním kole hra končí. Nyní určete, zda je ve hře jeden jediný hráč s nejnižším celkovým příjmem z reklam. Tento hráč zkrachuje a nemůže vyhrát (pokud má více hráčů stejně nízký příjem, nic se nestane). Nezkrachovalý hráč s nejvyšším celkovým skóre se stává nejlepším šéfredaktorem!

[Poznámka: Při hře dvou hráčů, pokud má jeden hráč o 5 \$ (či více) menší příjmy z reklam než druhý hráč, ztratí 10 bodů, ale stále může vyhrát.]

Pokud nastane shoda, vyhrává hráč, který vzal v neděli nižší žeton uzávěrky.

PŘÍKLAD BODOVÁNÍ

- 1 8 bodů za 7 článků.
- 2 5 bodů za 2 fotky. Fotka Sport a zábava / Zprávy přinese hned 4 body. Dotýkají se jí 2 články Sport a zábava (ružová) a 2 články Zprávy (modrá). Fotka se špatnými zprávami přinese 1 bod, protože se jí dotýká 1 článek se špatnými zprávami.
- 3 2 body za destičku sólokapra, protože hráč má 2 dvojice článků s dobrými a špatnými zprávami nad záhybem.
- 4 Největší volná plocha těchto novin je 4 čtverečky. *[Poznámka: Tento hráč získal +3 body, protože jeho největší volná plocha byla nejmenší ze všech hráčů.]*
- 5 Tyto noviny mají 5 symbolů ☹️ a 3 symboly 😊. Rozdíl je tady 2, takže hráč ztratí 2 body.
- 6 Minus 2 body za 2 neumístěné destičky.
- 7 3 \$ v příjmech z reklam za 2 reklamy.



ŠÉFREDAKTOR: Lee Shaak					ŠÉFREDAKTOR: Vašek Verko					ŠÉFREDAKTOR: Klára Norová				
	☹️	😊	🐢	🐢		☹️	😊	🐢	🐢		☹️	😊	🐢	🐢
ČLÁNKY	8				6					10				
FOTKY	5				4					4				
SÓLOKAPRA	2				1					2				
VOLENE MÍSTO	3				-1					1				
EMACE	-2				0					-1				
PROSTYKY	-2				-1					-3				
CELKOVÝ ZA HODU	14				9					13				
CELKOVÝ	14				9					13				
CELKOVÝ ZA HODU	2 \$				5 \$					3 \$				
CELKOVÝ PŘÍJMA	2 \$				5 \$					3 \$				

SÓLOVÁ HRA

Les v pressu lze hrát také sólo! Postupujte podle pravidel základní hry s následujícími úpravami:

Během přípravy důkladně zamíchejte destičky novin a náhodně odstraňte 5 destiček od každé z 5 velikostí destiček. Tyto destičky dejte stranou, ve hře je nepoužijete.

Výběr destiček sólokaprů pro sobotu a neděli: náhodně vytáhněte 2 destičky sólokaprů a vyberte si 1.

Bonus za volnou plochu se uděluje následovně:

- Největší volná plocha má **0–1 čtvereček = 3 body**
- Největší volná plocha má **2–3 čtverečky = 2 body**
- Největší volná plocha má **4–5 čtverečků = 1 bod**
- Největší volná plocha má **6–7 čtverečků = 0 bodů**
- Největší volná plocha má **8 a více čtverečků = –1 bod**

Při sólové hře musíte mít na konci hry příjmy z reklam alespoň 12 \$, jinak prohráváte.

Sólovou hru můžete hrát sami proti sobě a pokusit se překonat své skóre, nebo vyzvěte přátele a uvidíte, kdo dosáhne nejvyššího skóre.

Sdílejte své sólo zážitky na sociálních médiích s hashtagem #FitToPrintGame nebo #LesVPressu.



VARIANTA HLAVOLAMY

Tato varianta představuje alternativní sólo zážitek. Dostanete specifickou kombinaci destiček a vaším úkolem je najít optimální způsob, jak složit noviny. Existuje mnoho jedinečných hlavolamů a možností pro různé pokusy – soutěžte s ostatními o to, kdo dosáhne nejvyššího skóre!

Na následujících stránkách najdete zadání pro režim hlavolamů. Variantu připravíte tak, že najdete odpovídající destičky uvedené u hlavolamu.

[Poznámka: Hlavolamy 1–6 používají odlišné destičky, takže můžete připravit všech 6 hádanek tím, že destičky rozdělíte do skupinek. Destičky sólokaprů a strany novin, které máte použít, jsou v názvu každé hádanky.]

Protože již máte všechny potřebné destičky, stačí provést fázi sazby.

Pravidla umístění pro variantu hlavolam jsou stejná jako ve při běžné sólové hře nebo hře více hráčů s následující výjimkou:

Ve variantě hlavolam MUSÍTE umístit všechny reklamy. Pokud toto pravidlo nedodržíte, bude to mít za následek „neplatné“ skóre za danou hádanku.

[Poznámka: Nebude možné použít všechny poskytnuté destičky. Není žádný trest za neumístěné destičky (kromě reklam – viz výše). Destičky, které porušují pravidla, musíte otočit lícem dolů ještě před bodováním.]

SHRNUTÍ BODOVÁNÍ

Obodujete své noviny za jedno kolo stejně jako ve standardní hře:

- Články, fotografie a sólokapři se bodují stejně jako ve standardní hře.
- Bonus za volnou plochu: Použijte pravidla bodování volné plochy pro sóloový mód.
- Ztráta bodů za emoci se počítá stejně jako ve standardní hře.
- Reklamy nebodujete, ale musíte je všechny umístit tak, aby neporušovaly pravidla.

HLAVOLAM 1 - PÁTEK - S3: HVĚZDNÝ FOTOGRAF SE BLÝSKL

NEJVYŠŠÍ SKÓRE:

12+ 15+ 17+

JMÉNO			
SKÓRE			

HLAVOLAM 4 - PÁTEK - S6: NASTAVENÍ HRANIC

NEJVYŠŠÍ SKÓRE:

12+ 15+ 17+

JMÉNO			
SKÓRE			

HLAVOLAM 2 - SOBOTA - 7A: PRÉMIOVÝ PROSTOR

NEJVYŠŠÍ SKÓRE:

20+ 22+ 24+

JMÉNO			
SKÓRE			

HLAVOLAM 5 - SOBOTA - 4B: DOCHÁZÍ VOLNÁ MÍSTA

NEJVYŠŠÍ SKÓRE:

20+ 22+ 24+

JMÉNO			
SKÓRE			

HLAVOLAM 3 - NEDĚLE - 3A: LÉTAJÍCÍ CIRKUS VŠEM

NEJVYŠŠÍ SKÓRE:

24+ 26+ 28+

JMÉNO			
SKÓRE			

HLAVOLAM 6 - NEDĚLE - 12B: SLEDUJEME DROBEČKY ZÁHADY

NEJVYŠŠÍ SKÓRE:

26+ 28+ 30+

JMÉNO			
SKÓRE			

HLAVOLAM 7 - PÁTEK - S5: SPONZOROVANÉ FOTKY

NEJVYŠŠÍ SKÓRE:

JMÉNO		
SKÓRE		

HLAVOLAM 8 - SOBOTA - 4A: HLEDÁNÍ ŘEŠENÍ PARKOVÁNÍ

NEJVYŠŠÍ SKÓRE:

JMÉNO		
SKÓRE		

HLAVOLAM 9 - NEDĚLE - 2A: MÍSTNÍ SBÍRKA SE ROZRŮSTÁ

NEJVYŠŠÍ SKÓRE:

JMÉNO		
SKÓRE		

HLAVOLAM 10 - PÁTEK - S1: CENNÁ SBÍRKA OHODNOCENA

NEJVYŠŠÍ SKÓRE:

JMÉNO		
SKÓRE		

HLAVOLAM 11 - SOBOTA - 9A: PŘED SVÁTKY JSOU POLICE PLNÉ

NEJVYŠŠÍ SKÓRE:

JMÉNO		
SKÓRE		

HLAVOLAM 12 - NEDĚLE - 6B: POMOC PO KATASTOFĚ

NEJVYŠŠÍ SKÓRE:

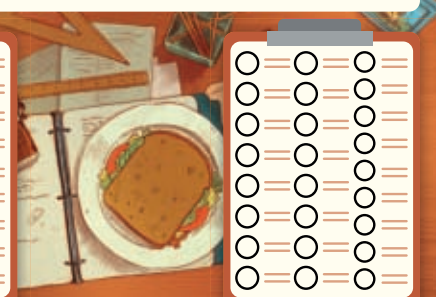
JMÉNO		
SKÓRE		

SCÉNÁŘE A ÚSPĚCHY

Staňte se nejúspěšnějším šéfredaktorem hry *Les v pressu!* Úspěchy můžete získávat a zaznamenávat během hraní běžných i sólových partií. Na této stránce najdete stoly pro zapisování úspěchů. Až 6 hráčů zde může sledovat svůj celkový postup. Úspěchy můžete začít zaznamenávat prakticky kdykoli. Chcete-li úspěchy zaznamenávat, napište své jméno na jeden ze stolů níže. Pokaždé když hrajete, zvolte jeden ze tří módů úspěchů: Standardní hra (strana 18), Úpravy pravidel (strana 18) nebo Scénáře (strana 19) a postupujte podle pokynů. Kdykoli od této chvíle získáte úspěch (▲ ◆ ◇ ○ ☆ □) z kteréhokoli módu úspěchů, vybarvíte svůj symbol (z vašeho stolu) pod příslušným módem. Pak se vraťte na tuto stránku a vybarvíte puntík úkolu na svém stole! Máte na to stát se nejšéfredaktorem novin v Bodlákově?


▲ **JMÉNO:** _____

○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○



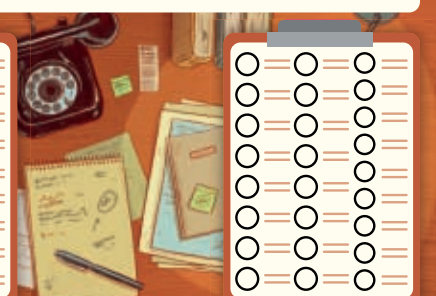
★ **JMÉNO:** _____

○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○



◆ **JMÉNO:** _____

○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○



◇ **JMÉNO:** _____

○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○



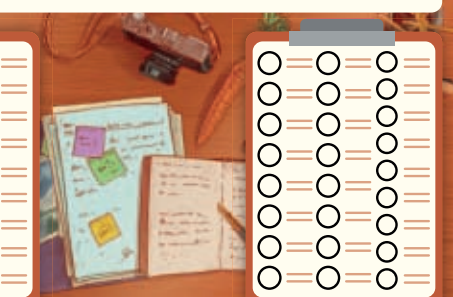
◇ **JMÉNO:** _____

○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○



□ **JMÉNO:** _____

○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○



ÚSPĚCHY - STANDARDNÍ HRA

ČÍSLO	CÍL	SPLNĚNO
1	Získej 60+ bodů	
2	Získej 70+ bodů	
3	Získej 80+ bodů	
4	Získej 35+ bodů za články	
5	Získej 40+ bodů za články	
6	Získej 50+ bodů za články	
7	Získej 20+ bodů za fotky	
8	Získej 25+ bodů za fotky	
9	Získej 30+ bodů za fotky	
10	Měj 15 \$+ příjmy z reklam	
11	Měj 20 \$+ příjmy z reklam	
12	Měj 25 \$+ příjmy z reklam	
13	Získej 15+ bodů za články	
14	Získej 18+ bodů za články	
15	Získej 20+ bodů za články	
16	Zcela zaplň desku novin na straně nedělního vydání	
17	Získej 5+ bodů za jednu fotku	

ČÍSLO	CÍL	SPLNĚNO
18	Získej 8+ bodů za jednu fotku	
19	Získej nejnižší žeton uzávěrky ve všech třech kolech	
20	Získej nejlepší bonus za volnou plochu ve všech třech kolech	
21	Za celou hru ztrat maximálně 3 body za nevyváženou emoci	
22	Vyhraj hru, ve které ztratíš 12 nebo více bodů za nevyváženou emoci	
23	Vyhraj hru, ve které nenasbíráš nejvíce bodů ze všech hráčů	
24	Vyhraj hru, ve které celkem ztratíš 15 nebo více bodů	
25	Dokonči v jedné hře všechny tři kola bez toho, aby ti na stole zbyly jakékoli destičky	

ÚPRAVY PRAVIDEL

ČÍSLO	ÚPRAVY PRAVIDEL	SPLNĚNO
1	Namísto obvyklých bodů za volnou plochu je -1 bod za každý volný čtvereček	
2	V každém kole použijte pouze dvouminutový časovač	
3	Hrajte s novinami vzhůru nohama. Všechny destičky musíte umísťovat vzhůru nohama	
4	Jakmile jeden hráč řekne „Tisk!“, kolo končí pro všechny	
5	Na úplném konci každého kola odstraňte ze hry reklamy, které mají hráči umístěné na novinách	
6	Jakmile umístíte destičku článku na desku novin, nesmíte s ní už pohnout	
7	Při sazbě novin smíte použít pouze jednu ruku	

SCÉNÁŘE

Pro režim Scénáře použijte opačnou stranu destiček počátečních sólokaprů. Jedná se pouze o náhradu – všichni hráči bodují tak, jako by měli specifikovaného sólokapra.

ČÍSLO	OBTÍŽNOST	POSTAVA	SÓLO-KAPR	ŽHAVÁ ZPRÁVA	SÓLO-KAPR	ŽHAVÁ ZPRÁVA	SÓLO-KAPR	ŽHAVÁ ZPRÁVA	MIN. HOD. REKLAM	MIN. BODŮ	DALŠÍ CÍL	SPLNĚNO
1	SNADNÁ	lišák	S1	1	2B	4	11A	1	12 \$	45		
2	SNADNÁ	sova	S2	3	5B	1	9B	2	12 \$	47		
3	SNADNÁ	medvěd	S5	5	4A	12	1B	12	13 \$	47		
4	SNADNÁ	veverka	S4	7	6B	7	1A	8	13 \$	49		
5	SNADNÁ	zaječice	S6	10	3B	11	5A	10	14 \$	50		
6	SNADNÁ	mývalka	S3	9	4B	9	9A	7	14 \$	52		
7	STŘEDNÍ	lišák	S6	12	3A	8	2B	3	15 \$	52		
8	STŘEDNÍ	sova	S5	6	1A	1	8A	8	15 \$	54		
9	STŘEDNÍ	medvěd	S2	8	10A	10	4A	6	16 \$	55		
10	STŘEDNÍ	veverka	S1	4	12B	1	7A	9	16 \$	57	V každém kole smíš ztratit maximálně 2 body za nevyváženou emoci	
11	STŘEDNÍ	zaječice	S4	2	6A	12	8B	11	17 \$	57	Získej 2+ bodů za volnou plochu ve všech třech kolech	
12	STŘEDNÍ	mývalka	S3	11	2A	4	3B	10	17 \$	59	Získej 20+ bodů za fotky	
13	TĚŽKÁ	lišák	S2	7	3A	7	1B	2	18 \$	60	Nesmíš hrát destičky lícem dolů	
14	TĚŽKÁ	sova	S4	11	2B	8	4A	3	18 \$	62	Získej 25+ bodů za fotky	
15	TĚŽKÁ	medvěd	S6	12	1A	4	4B	9	20 \$	63	Získej 40+ bodů za články	
16	TĚŽKÁ	veverka	S5	5	6A	11	7A	12	20 \$	65	Získej 15+ bodů za sólokapry	
17	TĚŽKÁ	zaječice	S1	6	2A	10	11B	1	15 \$	70	Za celou hru ti nesmí zbyť neumístěné destičky	
18	TĚŽKÁ	mývalka	S3	3	9A	9	10B	8	15 \$	70	Za celou hru nesmíš ztratit žádné body za nevyváženou emoci	

VARIANTY

RODINNÁ VARIANTA

Rodinná varianta *Les v pressu* má zjednodušená pravidla. Hra je díky nim méně složitá, aby si ji mohli užít i ti, kteří chtějí něco snazšího. Rodinná varianta je také skvělá, pokud chcete hru představit mladším nebo méně zkušeným hráčům!

Postupujte podle pravidel standardní přípravy hry, ale dejte stranou 3D stoly, žetony uzávěrky a destičky sólokaprů – ty nebudou potřeba. Náhodně dejte každému hráči počáteční destičku sólokapra otočenou na stranu bez bodování. Tuto desku budou hráči používat ve všech třech kolech.

PRŮBĚH HRY A BODOVÁNÍ

Hra se hraje stejně jako hra podle standardních pravidel, ale s následujícími úpravami:

- Fáze redakce a sazby probíhají současně – hráči se mohou rozhodnout, zda si destičku ponechají (pokud ne, umístí ji lícem nahoru zpět doprostřed stolu jako ve standardním módu), a pak ji jednoduše umístí přímo na svou skládací desku novin. Hráči MUSÍ ihned umístit destičku, kterou si vyberou, ale mohou destičku později kdykoli přemístit. Jakmile si destičku vezmete, nesmíte ji později odstranit, můžete ji pouze přesunout na jiné místo na desce novin.
- Protože ve hře nejsou žetony uzávěrky a destičky sólokaprů, není žádná výhoda v tom dokončit kolo jako první – všichni hráči využijí plný čas ke zlepšení svých novin.
- Ve hře také není žádný postih za nevyváženou emoci (tzn. za nevyváženost destiček dobrých a špatných zpráv). Některé fotky vám stále přinášejí body za dotýkající se články určité nálady.
- Ve hře není bodování volné plochy. Snažte se jednoduše vyplnit svou desku, ať získáte co nejvíce bodů za destičky.

- Příjmy z reklam se bodují následujícím způsobem: pokud má jediný hráč nejnižší celkové příjmy z reklam, ztratí 5 bodů. *[Poznámka: Toto skóre můžete zapsat do sekce „Sólokapr“ na bodovacím bločku.]*

TAHOVÁ VARIANTA

Necítíte se na zběsilé tempo standardního režimu hry *Les v pressu*? Lze hrát i jako tahovou logickou hru! Tahová varianta se hraje během jednoho dne – soboty.

PŘÍPRAVA

Všechny destičky otočte lícem dolů a důkladně je zamíchejte. Poté náhodně otočte a odhalte 1 destičku od každé z 5 velikostí.

Každému hráči dejte stůl a skládací desku novin, otočenou na stranu „SO“.

[Poznámka: Karty žhavých zpráv lze použít i v tahovém režimu. Nicméně zvláštní schopnosti postav nelze použít kvůli povaze některých schopností.]

Můžete hrát s libovolnou stranou počátečních destiček sólokaprů nebo destiček sólokaprů (použijte ale POUZE stranu A destiček sólokaprů 1–9). Náhodně vyberte tolik destiček sólokaprů, kolik je hráčů ve hře, plus jedna, a umístěte je do herního prostoru na dosah všem hráčům. Náhodně určete začínajícího hráče. Počínáje hráčem po pravici začínajícího hráče a poté dál proti směru hodinových ručiček si hráči postupně vyberou destičky sólokapra pro tuto hru.

Každý hráč si poté vezme z prostředka herní oblasti jakékoliv 2 destičky novin, otočí je lícem vzhůru a umístí je na svůj 3D stůl.

PRŮBĚH HRY

Hra probíhá po jednotlivých tazích. Začínající hráč provede první tah. Když jste na tahu, provedete následující kroky v tomto pořadí:

1. Umístíte destičku novin ze svého stolu na desku novin podle obvyklých pravidel umístění.
2. Otočte až 2 destičky novin uprostřed stolu a odhalte je všem hráčům.

[Poznámka: Tento krok smíte přeskočit.]

3. Vybere jakoukoliv destičku novin lícem vzhůru nebo lícem dolů uprostřed stolu a umístíte ji na svůj stůl.

[Poznámka: Smíte si vybrat jakoukoliv destičku otočenou lícem vzhůru uprostřed stolu, tzn. některou z těch otočených v tomto tahu, nebo v předchozích tazích vás či jiných hráčů.]

Jakmile umístíte destičku na desku novin, nesmíte ji v budoucích tazích přesouvat (s výjimkou speciálních akcí, viz níže).

[Poznámka: Destičky sólokaprů můžete přesouvat, ale pouze pokud je můžete umístit na desku novin se stávajícím rozložením destiček a za dodržení ostatních pravidel.]

SPECIÁLNÍ AKCE:

Místo umístění destičky novin na skládací desku novin můžete odhodit destičku novin ze svého stolu a provést jednu z následujících speciálních akcí:

- **Přeskládání** – Zvedněte 3 destičky novin z vaší desky novin a vraťte je zpět na libovolné místo vašich novin.
- **Hledání** – Otočte až 3 destičky novin uprostřed herní oblasti a odhalte je všem hráčům.

[Poznámka: Tato speciální akce nenahrazuje obvyklý krok odhalení až 2 destiček novin – tzn. pokud provedete tuto akci, můžete ve svém tahu odhalit celkem až 5 destiček novin.]

[Poznámka: I pokud provedete speciální akci, stále provedete zbylou část svého tahu, tzn. otočíte destičky a vybere destičku novin uprostřed herní oblasti.]

KONEC HRY

Pokud již nemáte místo na umístění zbývajících destiček novin na svém stole, smíte ve svém tahu (před nebo po umístění destičky) říct „Tisk!“.

Pokud tak učiníte, váš tah okamžitě končí: neotáčíte ani nevybíráte destičku novin uprostřed stolu. V tuto chvíli mohou všichni ostatní hráči vzít všechny zbylé destičky ze svých stolů a současně je umístit na své desky novin. Hráč, který spustil konec hry, již nesmí umístit žádné další destičky. Poté hra přechází k závěrečnému bodování.

[Poznámka: I když nemáte místo na zbývajících destičky novin, můžete provést speciální akci a vyhnout se tak nutnosti říct „Tisk!“, v takovém případě nebude konec hry spuštěn.]

BODOVÁNÍ

Bodování je stejné jako ve standardní variantě hry, s jedinou výjimkou v bodování příjmů z reklam. Pokud má na konci hry jediný hráč nejvyšší celkové příjmy z reklam, ztratí 5 bodů.



TÝMOVÁ VARIANTA

Tato týmová varianta umožňuje hru 4 až 12 hráčů ve dvojicích. K hraní potřebujete dva stoly, které umístíte zhruba 4 metry od sebe, nebo, pokud chcete, může být každý stůl v jiné místnosti.

PŘÍPRAVA HRY

V každém týmu přidělte jednomu hráči roli Redaktora (ten bude sbírat destičky) a druhému hráči roli Sazeče (ten bude umísťovat destičky na noviny).

Postupujte podle obvyklých pravidel přípravy hry, ale destičky novin umístěte na jeden stůl a skládací desky novin, zamíchané destičky sólokapru a žetony uzávěrky umístěte na druhý stůl, u kterého budou sedět Sazeči.

Vyberte délku kol (zběsilost, standard nebo relax) jako ve standardní hře.

PŘEHLED HRY

Redaktor začíná hru s 3D stolem v ruce a ve stoje vedle svého Sazeče, který by měl sedět před skládací deskou novin.

Ve hře nejsou oddělené fáze redakce a sazby. Místo toho se musí Redaktor pohybovat mezi dvěma stoly. Při tom v ruce drží svůj 3D stůl, u jednoho stolu umísťuje na 3D stůl destičky a odnáší destičky na 3D stole ke stolu, kde sedí Sazeč. Jakmile Sazeč obdrží destičky od svého Redaktora, může je začít umísťovat. Redaktor se může vrátit pro další destičky, jak často chce.

Redaktor odhaluje destičky jako ve standardní hře, otáčí je jednu po druhé nad svým 3D stolem a buď si je ponechá, nebo je vrátí zpět lícem vzhůru. Na svůj 3D stůl může při jedné „cestě“ umístit libovolný počet destiček. Tyto destičky pak přinese svému Sazeči. Jakmile Redaktor umístí destičku na svůj 3D stůl, musí ji tam ponechat a nemůže ji vrátit zpět.

Když nese Redaktor 3D stůl s destičkami zpět k Sazeči, musí 3D stůl držet za nohy a nesmí se dotýkat destiček nahoře. Pokud nějaké destičky spadnou, musí je sebrat a vrátit zpět na 3D stůl. Když dorazí ke svému Sazeči, může destičky vysypat na stůl.

Sazeč umísťuje destičky jako obvykle. Redaktor může nosit destičky i rychleji, než je Sazeč stíhá umísťovat, tzn. destičky se mohou Sazeči kupit. Oba členové týmu mohou volně komunikovat. Sazeč musí zůstat v sedě a Redaktor nesmí umísťovat destičky na desku novin, ale může dávat rady ohledně umístění.

Sazeč rozhoduje o tom, kdy říct „Tisk!“. Pak vezme žeton uzávěrky jako obvykle.

Bodování probíhá jako ve standardní hře.



UPŘESNĚNÍ

SÓLOKAPŘI

S4 – Tipy při hledání rovnováhy – Destičky započítané do tohoto sólokapra musí mít libovolný počet čtverečků nad záhybem. Pro účely sólokapra se počítá počet článků, ne počet (veselých a smutných) obličejů na člancích.

S5 – Sponzorované fotky – Pro účely tohoto sólokapra se každá fotka počítá pouze jednou, i když se dotýká více reklam.

3A – Létající cirkus všem – Na konci kola si vyberte 1 typ článku pro tohoto sólokapra a bude se bodovat jako fotka. Pro účely umístění se tato destička stále považuje za sólokapra, ne za fotku.

3B – Přijel kočovný cirkus – Tento sólokapr se musí stále vejít do prostoru aktuálního kola.

4A – Hledání řešení parkování – Čtvercové oblasti se pro účely tohoto sólokapra nepočítají.

8B – Jak si udělat pořádek v životě – Během fáze redakce nesmíte umisťovat destičky na své noviny.

10A – Kampaně se mění na žabomyší války – Předtím než vezmete až 2 destičky během fáze sazby, smíte otočit libovolný počet destiček.

KARTY POSTAV

Sova – Předtím než vezmete jednu destičku během fáze sazby, smíte otočit libovolný počet destiček.

Medvěd – Pokud máte více stejně malých oblastí volné plochy, pro účely bodů za volnou plochu odečtete 1 od každé z nich.

Zaječice – Postihy za nevyváženou emoci jsou sníženy na 0.

ŽHAVÉ ZPRÁVY

Karty žhavých zpráv se odhalují ještě před tím, než hráči zvolí sólokapry pro další kolo.

Pokud je to možné, karty žhavých zpráv se bodují v relevantní sekci bodovacího bločku.

Pokud umístíte destičky, které porušují pravidla karty žhavých zpráv pro dané kolo, musíte otáčet destičky, dokud není rozpor pravidel vyřešen.

Destičky, které jsou přes záhyb, se považují za destičky nad i pod záhybem.

PÁ 1 – Úhledné sloupečky! – Destičky můžete umístit nad nebo pod záhyb, ale destičky přímo na záhybu musíte otočit.

PÁ 12 – Vystavte, co jste začali! – Destičky se musí dotýkat v jedné souvislé skupině. Pokud máte více než jednu souvislou skupinu destiček, musíte otočit všechny skupiny, které neobsahují tohoto sólokapra. Součástí skupiny mohou být i otočené destičky.

SO 2 – Kvalita, ne kvantita! – Do této žhavé zprávy se započítávají i destičky lícem dolů.

SO 3 – Kvantita, ne kvalita! – Do této žhavé zprávy se započítávají i destičky lícem dolů.

NE 10 – Ať je na očích! – Pokud je sólokapr přilehlý u okraje novin, musíte jej přesunout tak, aby nebyl u žádného okraje. Pokud je to nutné, musíte odstranit a umístit na svůj 3D stůl překážející destičky.

NE 12 – Každý kousek se počítá! – Body za volnou plochu se bodují i v tomto kole jako obvykle.

Tvůrci:

Molly Johnson – vývoj, umělecké vedení, texty, redakce, administrativa, marketing

Dylan Mangini – grafická úprava, výroba

Peter McPherson – návrh, vývoj, umělecké vedení, texty, redakce, marketing

Robert Melvin – vývoj, texty, logistika

Shawn Stankewich – vývoj, vedení projektu, umělecké vedení, texty, redakce, grafická úprava, výroba, marketing, crowdfunding

Návrh variant hlavolamů a sólo módu – Shawn Stankewich

Ilustrace a grafický návrh – Ian O'Toole

Tým AEG:

Nicolas Bongiu – vedení projektu

David Lepore – výroba

Adelheid Zimmerman – výroba

Česká verze hry:

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com

Redakce – Miroslav Tlamicha

Překlad – Ondřej Polák

Korektury – Marcel Ondrák, Pavel Skalický, Tomáš Tvrďý

Grafická úprava – Michal Hubáček



©2023 Alderac Entertainment Group.
2505 Anthem Village Drive, Suite E-521,
Henderson, NV 89052, USA. Fit to Print
a všechny související značky jsou ™ nebo ®
a ©, kde je uvedeno Alderac Entertainment
Group, Inc. nebo Flatout Games. Všechna
práva vyhrazena.
Vyrobeno v Číně.