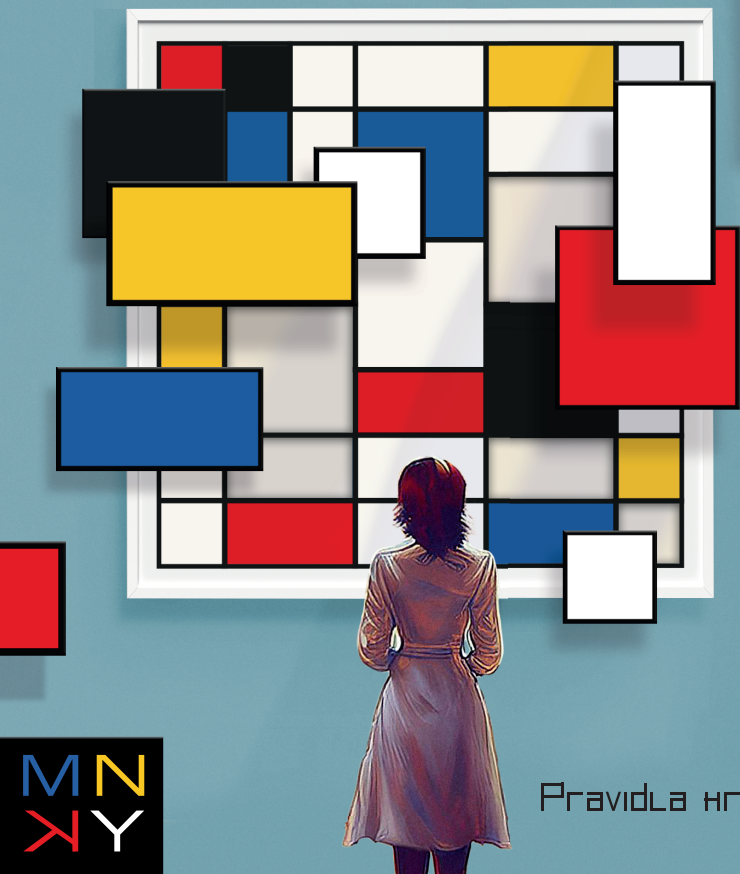


mchdrianova

KOMPOZICE



MN
XY

Pravidla hry

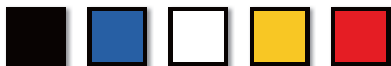
Téměř každý týden navštívujete místní galerii, kde můžete obdivovat sbírku uměleckých děl, včetně série obrazů světoznámého Pieta Mondriana. Často sníte o tom, jaké by to bylo namalovat si vlastní obraz v Mondrianově stylu. K vašemu velkému překvapení dnes galerie plní váš sen. Spolu s vybraným počtem dalších návštěvníků jste zváni na jedinečnou výstavu – *Mondrianova kompozice*. Zde budete mít za úkol vytvořit mistrovské abstraktní dílo, které vám umožní zažít tvůrčí proces jako skutečný Mondrian. Je tu však výzva! Při sestavování svých výtvorů dostanete zadání se vzory, které musíte přesně okopírovat. Ten, kdo splní určená zadání jako první, bude odměněn vystavením svého obrazu!



m **o**ndrian

Hra obsahuje

40 malých čtvercových dílků



8x

8x

8x

8x

8x

40 obdélníkových dílků



8x

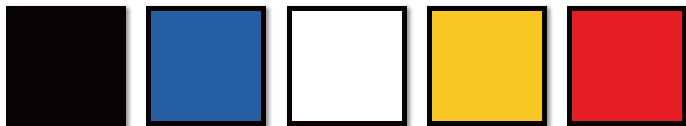
8x

8x

8x

8x

40 velkých čtvercových dílků



8x

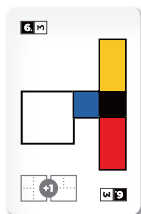
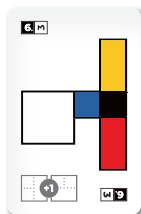
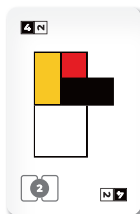
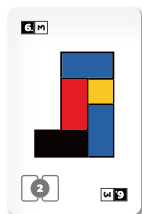
8x

8x

8x

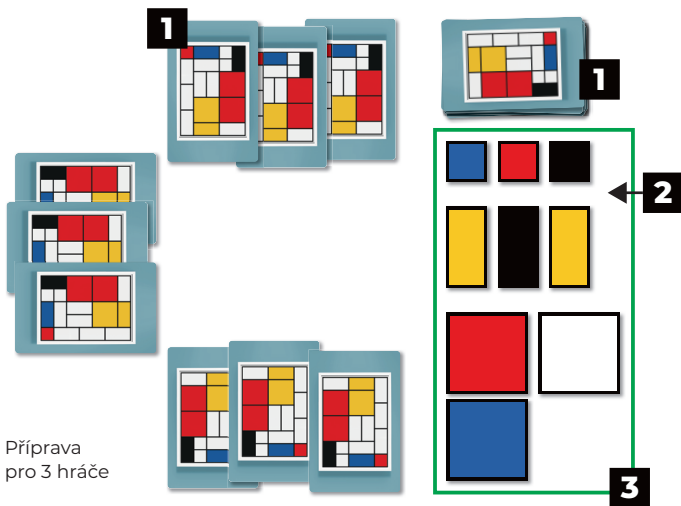
8x

60 karet se zadáním



Příprava hry

- 1** Zamíchejte karty a rozdejte každému hráči tři karty lícem dolů tak, aby je neviděli jeho soupeři. Zbývající karty položte lícem dolů na lízací hromádku a tu umístěte na hrací plochu na dosah všem hráčům.
- 2** Rozdělte dílky podle typů (malé a velké čtverce, obdélníky). Zamíchejte je a vložte do příslušných přihrádek v krabici. Krabici umístěte na okraj hrací plochy.
- 3** Od každého typu vytáhněte poslepu tři dílky a ty pak uspořádejte podle typu lícem nahoru na hrací plochu.



Cíl hry

V této hře, která je stejně abstraktní jako samotné umění Pieta Mondriana, hráči pokládají jednotlivé dílky na hrací plochu a vytvářejí tak umělecké dílo inspirované tímto slavným nizozemským malířem. Cílem hry je nasbírat co nejvíce bodů uspořádáním dílků do vzorů zadaných na kartách.

Průběh hry

Ve hře se hráči postupně střídají po jednotlivých tazích ve směru hodinových ručiček, dokud nedospějí do konce hry (viz **Konec hry** na str. 11). Začíná ten z nich, který jako poslední navštívil nějakou galerii.

V průběhu tahu má hráč následující možnosti:

PŘILOŽIT DÍLEK (POVINNĚ)
DOKONČIT ZADANÝ VZOR
DOKONČIT VZOR NA RUBU KARET
PROVÉST AKCI

Pouze přiložení dílku je povinné, ostatní je volitelné.

Pokud hráč na konci svého tahu nemá v ruce žádnou kartu, lízne si ji z hromádky na hrací ploše.

PŘILOŽENÍ DÍLKU

V každém tahu musí hráč přiložit jeden dílek. Vezme jeden z dílků, které jsou k dispozici na hrací ploše, a připojí ho k obrazci z dílků, který už na hrací ploše vzniká. Dílek je možné přiložit tak, aby se dílky na hrací ploše vzájemně dotýkaly alespoň jednou (libovolnou) celou stranou. Hrany dílků musejí lícovat, přiložený dílek nesmí přesahovat hranice dílků stávajících.



vodorovně



svisle



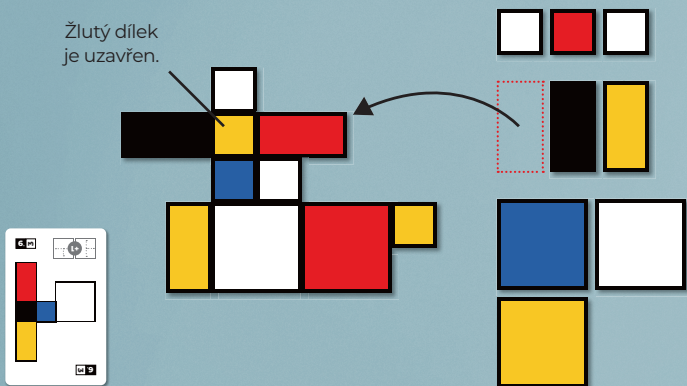
přesahování

PRVNÍ TAH: Na začátku hry nejsou na hrací ploše žádné dílky, ke kterým by se dalo přikládat, začínající hráč tedy jednoduše umístí první vybraný dílek do jejího středu.

Pokud přiložením dílku hráč jeden ze stávajících dílků obrazce úplně uzavře tak, že už k němu nelze jiný dílek přiložit, může si za každý takto uzavřený dílek líznout novou kartu se zadáním.

Jakmile ubyde na hrací ploše dílek, který byl k dispozici pro přikládání, hráč, který je na tahu, vytáhne poslepu z krabice nový dílek stejného typu a položí ho k ostatním připraveným pro přikládání. Tím je zajištěno, že na hrací ploše jsou vždy k dispozici nejméně tři dílky od každého typu.

POZOR: Provedení některé akce může dočasně způsobit, že jsou na hrací ploše k dispozici čtyři dílky jednoho typu (viz **Funkce karet – akce** na str. 9).



Příklad: Hráč se rozhodne přiložit červený obdélníkový dílek. Aby sestavil vzor na jedné ze svých karet, přiloží ho vodorovně k bílému a žlutému čtverci. Žlutý čtverec uzavřel, takže si dobere novou kartu. Obdélníkový dílek pak nahradí novým, vylosovaným z krabice.

SESTAVOVÁNÍ ZADANÝCH VZORŮ

Hráči se při kládání dílků snaží vytvořit vzor odpovídající zadání na jedné z karet, které mají v ruce. Zadaný vzor je dokončen přiložením posledního dílku vzoru k obrazci vznikajícímu na hrací ploše. Vzory na kartě lze otáčet i převracet v obou směrech.

Možnosti otočení



90°



90°



180°

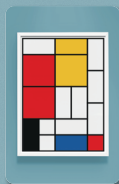


převrácení



převrácení

I na rubové straně karet je vzor, který je možné sestavit. Pokud se některému z hráčů podaří dokončit tento vzor, hra okamžitě končí a hráč vítězí (viz **Konec hry** na str. 11). V tomto případě stačí do požadovaného vzoru sestavit pouze stejné typy dílků, jednotlivé dílky nemusejí odpovídat barevně.



Pokud se hráči podaří přiložením dílku dokončit vzor na jedné z jeho karet, ukáže kartu ostatním hráčům, aby mohli potvrdit, že je vzor utvořen správně. Potom si položí kartu se splněným vzorem lícem nahoru před sebe, aby naznačil, že zadání bylo splněno.

Na konci hry získá hráč počet bodů uvedený na kartě. Pokud složený vzor přesně odpovídá i barvám zadaným na kartě, získá počet bodů uvedený v černém políčku. Pokud se barvy (zcela) neshodují, získá počet bodů uvedený v bílém políčku. Pokud hráč obdrží body v černém políčku, umístí si kartu před sebe svisle, pokud získá body v bílém políčku, umístí ji vodorovně.

černé
políčko

6.

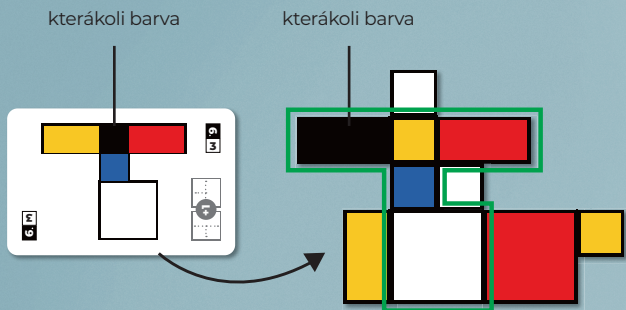
bílé
políčko

3

ČERNÉ DÍLKY A VZORY

Jak na dílcích, tak na kartách je černá barva zaměnitelná. Pokud je součástí vzoru na kartě černý dílek, můžete ho na hrací ploše nahradit dílkem stejného tvaru kterékoli barvy. Černý dílek na hrací ploše lze brát jako kteroukoli barvu dle vlastního výběru.

POZOR! I když k tomu dochází velmi zřídka, může hráč v jednom tahu dokončit vzor na více než jedné kartě.



Příklad: Hráč dokončil vzor zadaný na své kartě. Použil černý obdélníkový dílek místo obdélníku žlutého. Malý černý čtvercový dílek ve vzoru na kartě nahradil dílkem žlutým. Hráč tedy položí kartu svisle před sebe a získává 6 bodů.

KARTA SE SPLNĚNÝM ZADÁNÍM ZPĚT V RUCE

Během svého tahu si může hráč vzít zpět do ruky jednu z karet, jejichž zadání už splnil. Tím však přijde o body, které dříve získal sestavením vzoru na této kartě. Kartu může použít hned, provést akci, která je na ní uvedena (pokud ve svém tahu ještě žádnou jinou akci neprovedl), nebo může znovu dokončit zadaný vzor, tentokrát s vyšším bodovým hodnocením.

FUNKCE KARET – AKCE

Kartu může hráč také použít k provádění určitých akcí. V levém dolním rohu každé karty je symbol akce, který označuje, co lze s danou kartou provést.

Když hráč provede akci, vyloží kartu lícem nahoru vedle lízací hromádky, vzor zadaný na kartě už složit nemůže, protože ji nemá v ruce.

POZOR! V každém tahu lze provést jen jednu akci, ale v rámci jednoho tahu je možné přiložit dílek k obrazci a zároveň provést akci.

Symbolsy a příslušné akce:



Odstranění 1 dílku: Odstraňte z hrací plochy jeden dílek. Odstraněný dílek se umístí k dílkům stejného typu, které jsou k dispozici pro příkládání.

POZOR! Tuto akci nelze provést, pokud by se už kvůli odstranění dílky, které spolu sousedily před akcí, vzájemně nedotýkaly alespoň jednou celou stranou.



Líznutí 2 karet: Lízněte si 2 karty se zadaným vzorem.



Přesunutí 1 dílku: Vezměte jeden dílek z obrazce na hrací ploše a přesuňte ho na jinou pozici.

POZOR! Tuto akci nelze provést, pokud by se už kvůli přesunutí dílky, které spolu sousedily před akcí, vzájemně nedotýkaly alespoň jednou celou stranou.

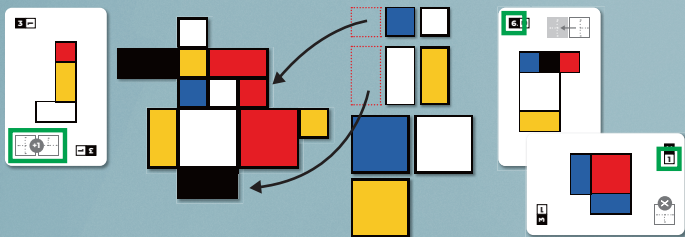


Výměna 1 dílku: Vyměňte jeden dílek z obrazce na hrací ploše za jeden z dílků, které můžete přikládat. Vyměněný dílek z obrazce se umístí mezi dílky k přikládání. Pokud se tvarem nebo velikostí liší od dílku, který nahrazuje, doplňte počet dílků tohoto typu tak, aby byly opět k dispozici tři. Dílek, který byl součástí obrazce, v tomto případě umístěte jako čtvrtou možnost k dílkům stejného typu pro přikládání.



Přiložení 2 dílků: Místo jednoho můžete přiložit dva dílky. Poté doplňte skupiny obou typů dílků tak, aby byly znovu k dispozici tři dílky od každého typu. **POZOR!** Hráč, který provádí tuto akci, má možnost v jednom tahu dokončit dva vzory zadané na kartách.

Příklad: Hráč se rozhodne vzít si kartu se splněným vzorem zpět do ruky, protože získal nižší počet bodů a myslí si, že přínosnější pro něj bude využít akci na kartě. Kartu vynese, aby v tomto tahu přiložil 2 dílky místo jednoho. Přiloží malý červený čtverec i černý obdélník, aby najednou dokončil vzory zadané na 2 kartách. Jednu kartu pak položí svisle, protože se shodují barvy vzoru, druhou vodorovně, protože zadanému vzoru odpovídají pouze typy dílků.



KONEC HRY

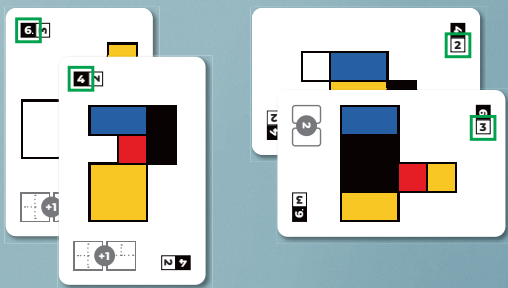
Hra končí, když se některému z hráčů podaří dokončit vzor na 4. kartě, anebo v okamžiku, když některý z hráčů příložením dílku dokončí vzor na rubové straně karet. Pokud nastane druhá možnost, vítězí hráč, který dokončil vzor. Ve všech ostatních případech rozhoduje bodování.

Tip: Vrácení karty se splněným vzorem do ruky může být užitečná taktika, pokud si myslíte, že máte méně bodů než vaši soupeři, a chcete oddálit konec hry, abyste se pokusili získat vyšší počet bodů.

Bodování

Sečtete body ze všech karet se splněným zadáním. Nezapomeňte zohlednit to, zda je karta umístěna svisle, nebo vodorovně, a zda tedy platí body v černém, nebo v bílém políčku.

Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů. V případě nerozhodného výsledku vítězí hráč s největším počtem karet s kompletně splněným zadáním, na nichž platí body v černém políčku.



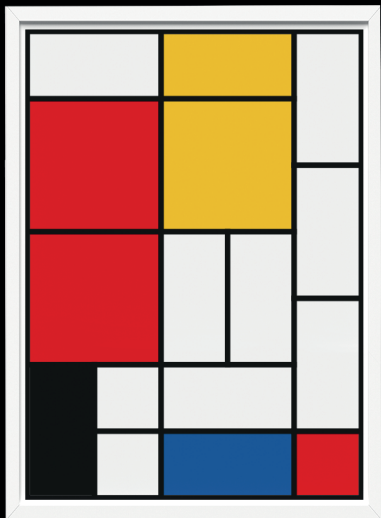
svislé karty
4 + 6 = 10 bodů

+

vodorovné karty
2 + 3 = 5 bodů

=

celkem
15 bodů



@mnkyentertainment



MNKY
ENTERTAINMENT



8-99



2-6



20



© 2025 MNKY Entertainment, Nizozemsko
© 2025 REBO International CZ, spol. s r.o.,
Michalská 432/12, 110 00 Praha 1
nebo@nebo.cz

www.mnkyentertainment.cz

Autor: Giacomo Di Fabio
Vývoj: GAM eStudio
Design: MNKY Entertainment

Z anglického překladu nizozemského
originálu Mondrian Experience
Překlad a redakce českého vydání:

Anna Řebíčková, Lenka Uhlířová
Sazba: AMOS TYPO, s. r. o.

1. vydání 2025

004591401G

Vyrobeno a vytištěno v Číně.

Všechna práva vyhrazena.
Žádná část tohoto produktu nesmí

být reprodukována bez předchozího
písemného souhlasu MNKY Enter-
tainment.

POZOR! Hra obsahuje malé části, kte-
ré by nejmenší děti mohly vdechnout
či spolknout nebo se jimi zadusit.
U dětí do tří let zajistěte dohled do-
spělé osoby. Některé komponenty
se mohou lišit od obrázků v pravid-
lech hry.