



DJ08471 Guzzle

Věk: 6 - 99 let | **Počet hráčů:** 2 | **Délka hry:** 15 min.

Obsah hry:

2 sady po 41 dílcích k sestavení chobotnice.
1 sada = hlava chobotnice, 8 konců chapadel + 16 dílků se 2 východy + 16 dílků se 4 východy.

2 východy:



4 východy:



Princip hry: Guzzle je logická puzzle hra. Oba hráči mezi sebou soutěží, kdo jako první sestaví chobotnici.

Cíl hry: Co nejrychleji sestavit chobotnici s osmi chapadly.

Příprava na hru: Každý hráč si vezme sadu 41 dílků (stejně barvy jako chobotnice).

Průběh hry: Před začátkem hry se hráči společně dohodnou na úrovni hry nebo na modelu, který chtějí sestavit.

Úroveň obtížnosti závisí na počtu dílků se 4 východy.

Na základě zvolené úrovně musí hráči sestavit chobotnici a použít přitom požadovaný počet dílků se 4 východy.

Jakmile si oba hráči zvolí úroveň, mohou začít sestavovat chobotnici. Ve chvíli, kdy jeden z hráčů dokončil sestavování, hra se zastaví a kontroluje se:

- Počet dílků se 4 východy, které hráč použil.
- Zda je nebo není chobotnice kompletní (viz. „kompletní chobotnice“).

Pokud je vše v pořádku, hráč v tomto kole hry vítězí. Chobotnice se rozebere a může začít nové kolo hry.

Kompletní chobotnice

- Chobotnice musí mít všech 8 konců chapadel,
- Dílky se 2 nebo 4 východy nesmí mít žádné nenapojené části,
- Nesmí vzniknout žádné smyčky apod., tj. chapadla, která nejsou připojena k hlavě chobotnice.

Úroveň obtížnosti:

Úroveň obtížnosti závisí na počtu dílků se 4 východy, které je potřeba použít:

Úroveň 1: 2 dílky se 4 východy

Úroveň 2: 4 dílky se 4 východy

Úroveň 3: 6 dílků se 4 východy

Úroveň 4: 8 dílků se 4 východy

Úroveň 5: 10 dílků se 4 východy

Úroveň 6: 12 dílků se 4 východy

Úroveň 7: 14 dílků se 4 východy

Úroveň 8: 16 dílků se 4 východy

Poznámka: Pokud hru hrají různě pokročilí hráči, je možné stanovit pro každého hráče jinou úroveň obtížnosti.

Sestavení modelu chobotnice

Dalším způsobem, jak je možné hrát tuto hru, je sestavení modelu. Hráči si mohou zvolit jakékoliv dílky, ale musí sestavit chobotnici na základě určeného tvaru. Hráči si určí model, který budou stavět, a začínají, stejně jako v předchozí variantě, sestavovat chobotnici. Jakmile si jeden z hráčů myslí, že stavbu dokončil, hra se zastaví a kontroluje se:

- zda byl sestaven požadovaný tvar.
- zda je nebo není chobotnice kompletní.

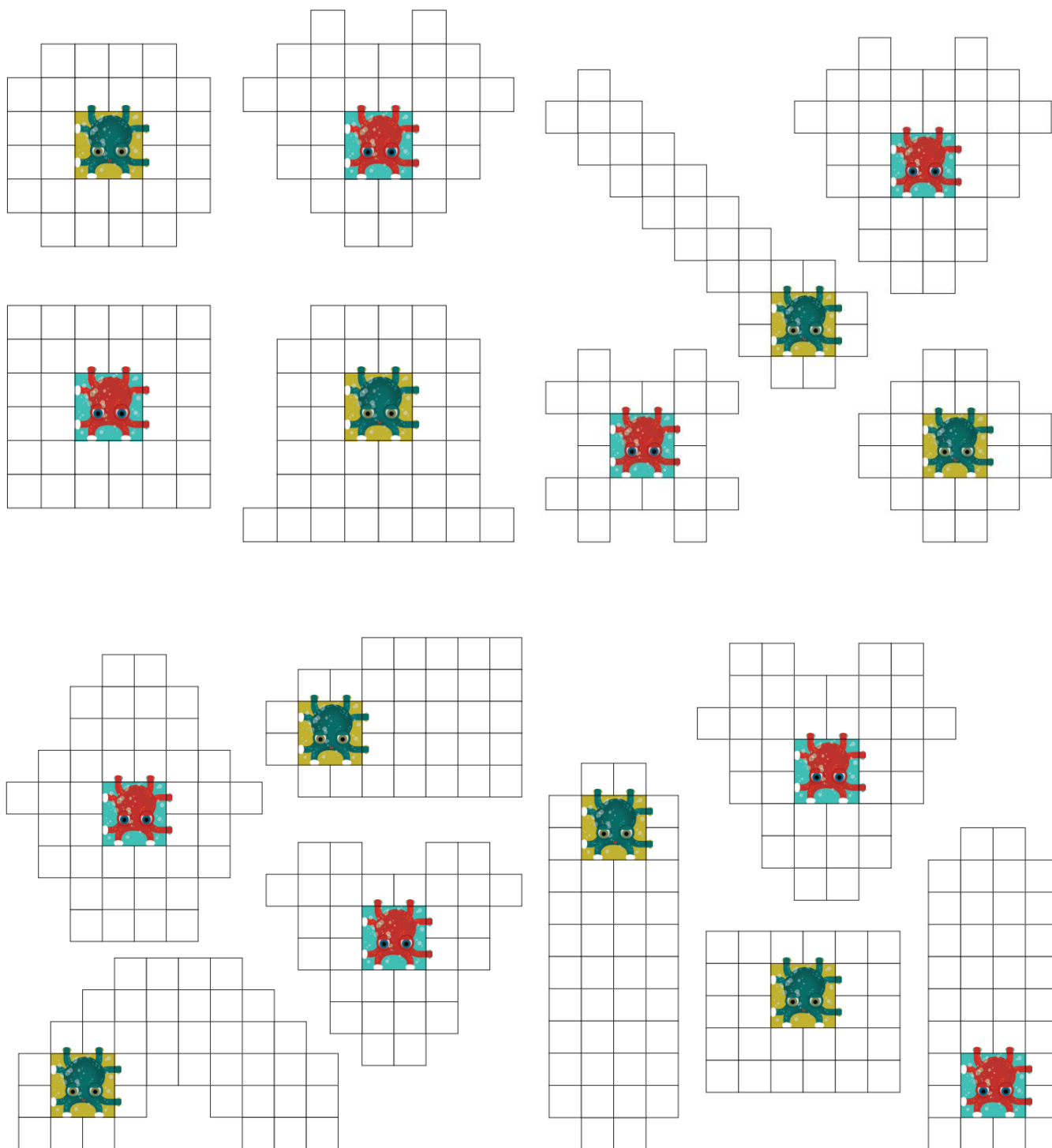
Pokud je vše v pořádku, hráč v tomto kole hry vítězí. Chobotnice se rozebere a začíná nové kolo hry.

Různé modely, které je možné sestavovat, jsou zobrazeny na konci návodu.

Konec hry: Hráč, který zvítězil ve 3 kolech hry se stává vítězem hry!

Tipy:

Pro rychlejší zahájení hry si můžete roztřídit dílky podle typu: chapadla, dílky se 2 východy, dílky se 4 východy. Hlavu chobotnice si každý hráč položí před sebe.



Autor hry: Julien Lamouche