

JEŠTĚ JEDNOU!

HERNÍ MATERIÁL:

- ✖ 3 kostky s barvami
- ✖ 3 kostky s čísly
- ✖ 1 blok s listy hráčů
- ✖ 6 fixů



**Nechcete číst pravidla?
Podívejte se na
videonávod!**



Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz, rádi vám zdarma zašleme novou!

PŘEHLED HRY

Hráči získají body, pokud jako první zaplní (zakřížkují) všechna pole v jednom sloupci nebo všechna pole jedné barvy. Za tímto účelem si vybírají kombinaci kostky s barvou a kostky s číslem a křížkují odpovídající pole. Zakřížkovat lze pouze pole, která spolu sousedí.

Snažte se kompletně zakřížkovat sloupce dříve než ostatní! Kdo zaplní určitý sloupec jako první, získá za něj více bodů než zbývající hráči. Navíc kromě bodů za zcela zaplněné sloupce můžete získat bonus za zakřížkování všech polí téže barvy. Hra končí ve chvíli, kdy některý hráč zakřížkuje všechna pole ve dvou barvách, ale nic vám nebrání dát si *ještě jednou* znovu!

PŘÍPRAVA HRY

Každý dostane 1 list hráče a 1 fix. Náhodně určete začínajícího hráče, který si vezme 6 kostek.

LIST HRÁČE

Pole

s hvězdami

**Záporné body,
pokud nejsou
na konci hry
zakřížkovány.**

Vítězné body

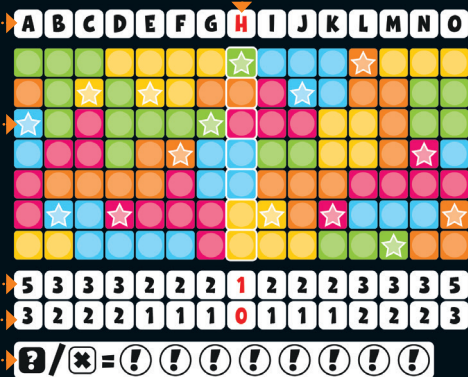
pro hráče, který
jako první
zaplní daný
sloupec.

Vítězné body

pro další hráče,
kteří rovněž
zakřížkují daný
sloupec.

Sloupce A-0

Počáteční sloupec H



5	3
5	3
5	3
5	3
5	3

BONUS

A-O

! (+1)

★ (-2)

.....
TOTAL

schmidtspiele.de

100%

Zbývající žolíky

Přehled hry a bodování



Schmidt Spiele GmbH, www.schmidtspiele.de



PRŮBĚH HRY

Určete začínajícího hráče. Ten se stane prvním aktivním hráčem a jednou hodí všemi 6 kostkami. Poté si vybere **jednu kostku s barvou a jednu kostku s číslem**, které si položí před sebe. Následně zakřížkuje všechna odpovídající pole na svém listu hráče (viz níže). **Všichni ostatní hráči si mohou nyní vybrat jakoukoli kombinaci jedné kostky s barvou a jedné kostky s číslem** ze zbývajících 4 kostek a zakřížkují všechna odpovídající pole na svých listech hráčů. Jediné „odebrané“ kostky jsou ty, které si vybral aktivní hráč.

⚠ VÝJIMKA: V prvních třech tazích (u prvních tři aktivních hráčů) si mohou všichni hráči vybrat kombinaci kostky s barvou a kostky s číslem ze všech 6 hozených kostek. V tomto případě aktivní hráč NEODEBÍRÁ žádné kostky, aby si je položil před sebe. Tutéž kombinaci si může zvolit více hráčů.

PASOVÁNÍ: Hráč má vždy možnost nevybrat si žádnou kombinaci, a tedy nic nezakřtkávat. To platí i pro aktivního hráče. **Jestliže si aktivní hráč nevybere žádnou kombinaci, mohou si ostatní hráči sestavit své kombinace ze všech 6 hozených kostek.**



VÝBĚR KOMBINACE A ZAKŘÍŽKOVÁNÍ POLE

Aby mohl hráč zakřížkovat pole, musí si vybrat kombinaci kostky s barvou a kostky s číslem a poté zakřížkovat odpovídající počet sousedících polí. Kdyby si například vybral kostky s číslem 4 a žlutou barvou, musel by zakřížkovat čtyři sousedící žlutá pole.

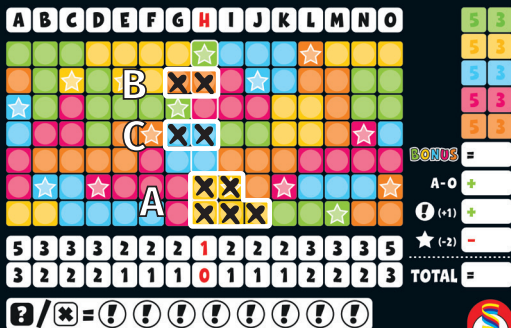
PLATÍ NÁSLEDUJÍCÍ PRAVIDLA:

- ✖ Na začátku hry se první zakřížkované pole musí nacházet ve sloupci H. Další zakřížkovaná pole v tomto tahu se však mohou nacházet i v jiných sloupcích.
- ✖ Všechna zakřížkovaná pole spolu musí sousedit a mít stejnou požadovanou barvu.
- ✖ Každé zakřížkované pole musí sousedit stranou vodorovně nebo svisle alespoň s jedním již zakřížkovaným polem, nebo se nacházet ve sloupci H. Pole, která se dotýkají pouze rohem, se nepovažují za sousedící.
- ✖ Musíte zakřížkovat přesně tolik polí, kolik udává kostka s číslem.
- ✖ Všechny křížky zakreslené v rámci jednoho tahu spolu musí sousedit a tvořit jeden „útvár“.
- ✖ Blok polí téže barvy nemusí být celý zakřížkován v jednom tahu.
- ✖ V jednom tahu nelze zakřížkovat více než pět polí. Žolík nelze použít jako „6“.
- ✖ V jednom tahu nelze hodnotu na kostce rozdělit, aby bylo možné zakřížkovat pole ve více stejnobarevných blocích.
- ✖  na kostkách s čísly a černý  na kostkách s barvami jsou žolíky (viz ŽOLÍK).

PŘÍKLAD:

Dan hodí v prvním tahu hry      . Jednou možností (A) by bylo vybrat si   a zaškrtnout pět žlutých polí. To je možné provést, protože minimálně jedno ze zaškrtnutých polí se nachází ve sloupci H. Mohl by si vybrat i  , ale to by byla promarněná příležitost.

Další možnost (B) představuje kombinace  . Tím by Dan zakřížkoval celý blok tvořený 2 oranžovými poli. Může to udělat, protože se nachází alespoň částečně ve sloupci H.   si nelze vybrat, neboť v okolí sloupce H neexistuje možnost zaškrtnout 5 sousedících oranžových polí.



V úvahu by přicházela ještě jedna možnost (C), a sice  , spojená se zaškrtnutím 2 polí v bloku tvořeném 4 modrými poli. To by Dan mohl provést, jelikož jedno z těchto polí se nachází ve sloupci H a oba křížky by spolu sousedily. Kdyby si vybral 5, nebylo by možné zaškrtnout všechna 4 modrá pole, protože je nutné zcela využít hodnotu na kostce.

✦ POZNÁMKA: Kdyby si Dan zvolil možnost C, protože by měl v úmyslu zaškrtnout celý modrý blok ze 4 polí, potřeboval by si později znovu vybrat kombinaci  , případně ve dvou různých tazích kombinaci  .

PŘÍKLADY SPRÁVNÝCH A CHYBNÝCH TAHŮ:



SPRÁVNĚ:

Všechna 4 zakřížkovaná pole spolu sousedí a alespoň jedno zelené pole sousedí s již dříve zaškrtnutým žlutým polem.



SPRÁVNĚ:

Všechna 4 zakřížkovaná pole spolu sousedí. Ovšem dvě modře zakroužkovaná zelená pole jsou nyní od sebe oddělena, přičemž každé z nich lze zakřížkovat pouze pomocí „1“. Nebylo by možné použít zelenou „2“.





CHYBNĚ:

5 zakřížko-
vaných polí
spolu navzá-
jem nesousedí.



CHYBNĚ:

Jedno ze 3 zakřížkovanych
polí musí sousedit s polem,
které bylo zakřížkováno již
dříve. Dotek rohem se za
sousedění nepovažuje.



ŽOLÍK

❓ na kostce s čísly a na kostce s barvami fungují jako žolíky. Pokud si hráč vybere symbol , může si zvolit libovolnou barvu. Pokud si vybere symbol , může si zvolit kterékoliv číslo od 1 do 5 včetně.

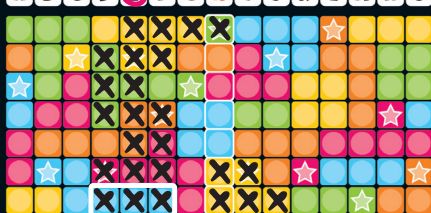
POZOR: Nemůžete si vybrat 6, i kdybyste dokázali zakřížkovat šest sousedících stej-
nobarevných polí, protože nejvyšší hodnota na kostce s čísly je 5. Ke kompletnímu
zakřížkování bloku tvořeného 6 polí jsou zapotřebí minimálně dva tahy.

POZOR: Za každý žolík, který hráč použije, musí přeškrtnout jeden vykřičník na
svém listu hráče. Pokud už nemá k dispozici žádné nepřeškrtnuté vykřičníky,
nemůže nadále využívat žolíky. Hráč smí v jedné kombinaci použít dva žolíky, ale
v takovém případě musí přeškrtnout dva vykřičníky. Nezapomeňte také, že nevyužité

BODOVÁNÍ SLOUPCŮ

Kdykoli se hráči podaří zakřížkovat všechna pole v některém sloupci, získá počet bodů uve-
dený pod ním. Pokud daný sloupec zaplnil křížky jako první, zakroužkuje horní číslo (vyšší
hodnotu) pod tímto sloupcem. Zároveň vyzve ostatní, aby si uvedenou hodnotu přeškrtnli.
Ostatní hráči mohou i nadále získat body za zaplnění tohoto sloupce, ale budou kroužko-
vat dolní číslo (nižší hodnotu). Dolní číslo (nižší hodnota) je dostupné všem ostatním
hráčům (na rozdíl od horního čísla, které si „zabere“ hráč, jenž uvedený sloupec zaplní jako
první).

A B C D E F G H I J K L M N O



5	3	3	3	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	5
3	2	2	2	1	1	1	0	1	1	1	2	2	2	3
BONUS =														
A-O +														
! (+1) +														
★ (-2) -														
TOTAL =														

2/3 = ! ! ! ! ! ! ! !

PŘÍKLAD:

Po několika hodech
se Katce podaří
zakřížkovat přesně
3 modrá pole, čímž
zároveň zaplní
sloupec. Nahlas
řekne: „Sloupec E je
plný!“ a zakroužkuje
„2“. Ostatní hráči si
„2“ přeškrtnou; za
tento sloupec budou
již moci získat pouze
1 bod.



⚠ POZOR:

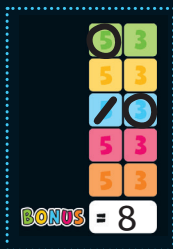
- ✦ U každého sloupce se vždy přeškrťává pouze horní číslo. Všichni ostatní hráči mají stále možnost získat body odpovídající dolnímu číslu.
- ✦ Hráč může v jednom tahu zaplnit více sloupců a získat body za každý z nich.
- ✦ Jestliže tentýž sloupec zaplní v tomtéž tahu více hráčů, získají všichni body odpovídající vyšší hodnotě.

Poté, co všichni hráči dostali příležitost vybrat si kombinaci kostek a zakřížkovat odpovídající pole, se kostky předají dalšímu hráči po směru hodinových ručiček a hra pokračuje.

BODOVÁNÍ BAREV

Kdykoli se hráči podaří zakřížkovat všechna pole jedné barvy, získá bonusové body určené pro tuto barvu. Pokud zakřížkoval všechna pole dané barvy jako první, zakroužkuje levé číslo (vyšší hodnotu) patřící k dané barvě. Zároveň vyzve ostatní, aby si uvedenou hodnotu přeškrtnuli. Ostatní hráči mohou i nadále získat body za zakřížkování všech polí dané barvy, ale budou kroužkovat pravé číslo (nižší hodnotu). Pravé číslo (nižší hodnota) je dostupné všem ostatním hráčům (na rozdíl od levého čísla, které si „zabere“ hráč, jenž zakřížkuje všechna pole dané barvy jako první).

PŘÍKLAD:



HVĚZDY



Každé pole s hvězdou, které není na konci hry zakřížkované, znamená **ztrátu 2 bodů** (takto lze přijít až o 30 bodů).

KONEC HRY

Hra končí ihned po tahu, v němž alespoň jeden hráč zakřížkuje svůj druhý bonus za barvu (jeho hodnota nehraje roli). Jestliže takto zakončí hru aktivní hráč, všichni ostatní hráči mají jako obvykle možnost sestavit svou kombinaci ze zbývajících 4 kostek a zakřížkovat odpovídající pole. Poté se spočítá skóre každého hráče. (Nikdo nemůže mít nikdy více než 2 bonusy za barvu, ale může se snadno stát, že hráč nezíská žádný.)

BONUS =

A-0 +

! (+1) +

★ (-2) -

TOTAL =

Sem запиšte **body za barvy**.

Sem запиšte **body za sloupce**.

Každý **nepřeškrtnutý vykřičník** na listu hráče znamená 1 bod.

Každá **nezakřížkovaná hvězda** na listu hráče znamená -2 body.

Ten, kdo získal nejvíce bodů, vítězí! V případě shody vyhrává ten z dotyčných hráčů, který má méně přeškrtnutých vykřičníků. Pokud panuje shoda i nadále, příslušní hráči se o vítězství dělí. Ovšem stejně tak můžete rozhodnout o konečném vítězi další partií *Ještě jednou!*

SÓLO REŽIM

Pokud zrovna nemáte po ruce žádné spoluhráče, můžete si zahrát *Ještě jednou!* i sami. V sólové hře se snažíte získat co nejvíce vítězných bodů. Pravidla zůstávají v zásadě stejná, hrajete ovšem pouze se 2 kostkami s čísly a 2 kostkami s barvami. Po každém tahu musíte šikmo přeškrtnout jedno z polí s písmenem v horní části listu hráče. V každém z těchto polí se škrtná dvakrát: jednou ↗ a jednou ↘.

PŘÍKLAD:



Pole s písmeny po 11 tazích.

Sólová hra končí po 30 tazích. Sečtete získané body a porovnejte své skóre s následující tabulkou, abyste zjistili, jak dobře jste si vedli!

BODY	ÚROVEŇ
> 40	★★★★ Máme tady superhrdinu/superhrdinku!
37–40	★★★★ Neříkají ti kamarádi génius?
33–36	★★★★ Mohl(a) by ses hraním <i>Ještě jednou!</i> živit.
29–32	★★★☆☆ Výborně! Skvělý výsledek!
25–28	★★★☆☆ Doufáme, že jsi nepodváděl(a).
21–24	★★★☆☆ Ušlo to.
17–20	★★☆☆☆ Patrně to nebyla tvoje první partie.
13–16	★★☆☆☆ Fajn, ale příště to chce větší snahu.
9–12	★★☆☆☆ Že by to byl tvůj první pokus?
5–8	★☆☆☆☆ To nestálo ani za zlámanou grešli.
1–4	★☆☆☆☆ Co takhle věnovat se něčemu jinému?
0	☆☆☆☆ Nehraješ náhodou rád(a) dámu?
< 0	↗ Měl/měla by ses stydět. Dáme vědět tvým kamarádům.



Hledáte inspiraci?
Chcete si (nejen)
o našich hrách
popovídat s dalšími
nadšenými hráči?
Připojte se do skupiny
„Hry nás baví“!

Autoři: Inka a Markus Brand
Sazba: Leon Schiffer
Editor: Thorsten Gimmler
Realizace projektu: Matthias Karl
Překlad: Václav Pražák

Albi

