

	8+
	2
	20'

2GETHER

D

ACHTUNG – LASER VON LINKS!

Eine kooperative Beutejagd von
Jules Messaud, Antonin Boccara & Arthur Anquilla

Ihr steht vor einem mächtigen Herrenhaus und reibt euch die Hände. Haufenweise Zaster soll sich hinter diesen Wänden befinden, den ihr nur zu gern erbeuten würdet – obwohl ihr alles andere als professionelle Diebe seid. Dennoch wollt ihr euer Glück versuchen und geht nochmal euren Plan durch: Einsteigen durch das Fenster, vorbei an der großen Pflanze, hinüber zum opulenten Sofa, schnell ein paar wertvolle Münzen einsacken. Dann weiter über den Korridor hin zum schweren Tresor – aber Vorsicht! Die Räumlichkeiten sind mit zahlreichen Laser-Sensoren ausgestattet, die ihr unbedingt meiden müsst! Erst nach links, dann nach rechts, einmal ducken – das sollte klappen. Und achtet bloß darauf, das Gebäude wieder rechtzeitig zu verlassen, denn die Zeit ist nicht euer Freund...

SPIELINHALT

8 große Spielpläne mit aufsteigendem Schwierigkeitsgrad, unterteilt in:

- Level 1 „Das Herrenhaus“
- Level 2 „Das Casino“
- Level 3 „Das Museum“
- Level 4 „Die Raumstation“

Jedes Level besteht aus 2 doppelseitigen Spielplänen.



2 Masken, eine mit roter und eine mit blauer Folie



1 Spielanleitung



1 große Sanduhr (120 Sek.)



1 Würfel (für Level 2 „Das Casino“)



1 abwischbarer Stift mit Schwämmchen



1 kleine Sanduhr (30 Sek.)



4 Mini-Spielpläne „Asteroiden“ (für Level 4 „Die Raumstation“)



1 Tafel „Das Versteck“

11 Karten, davon:



3 Securitys



4 Schatztruhen



4 Artefakte (für Level 3 „Das Museum“)





piatnik.com

SPIELZIEL

Das Ziel ist es, gemeinsam eines der vier Level zu meistern, indem ihr euch mit guter Kommunikation und Gelassenheit geschickt durch die verschiedenen Räume bewegt, ohne die Laser zu berühren und dabei möglichst viele Münzen einsammelt.

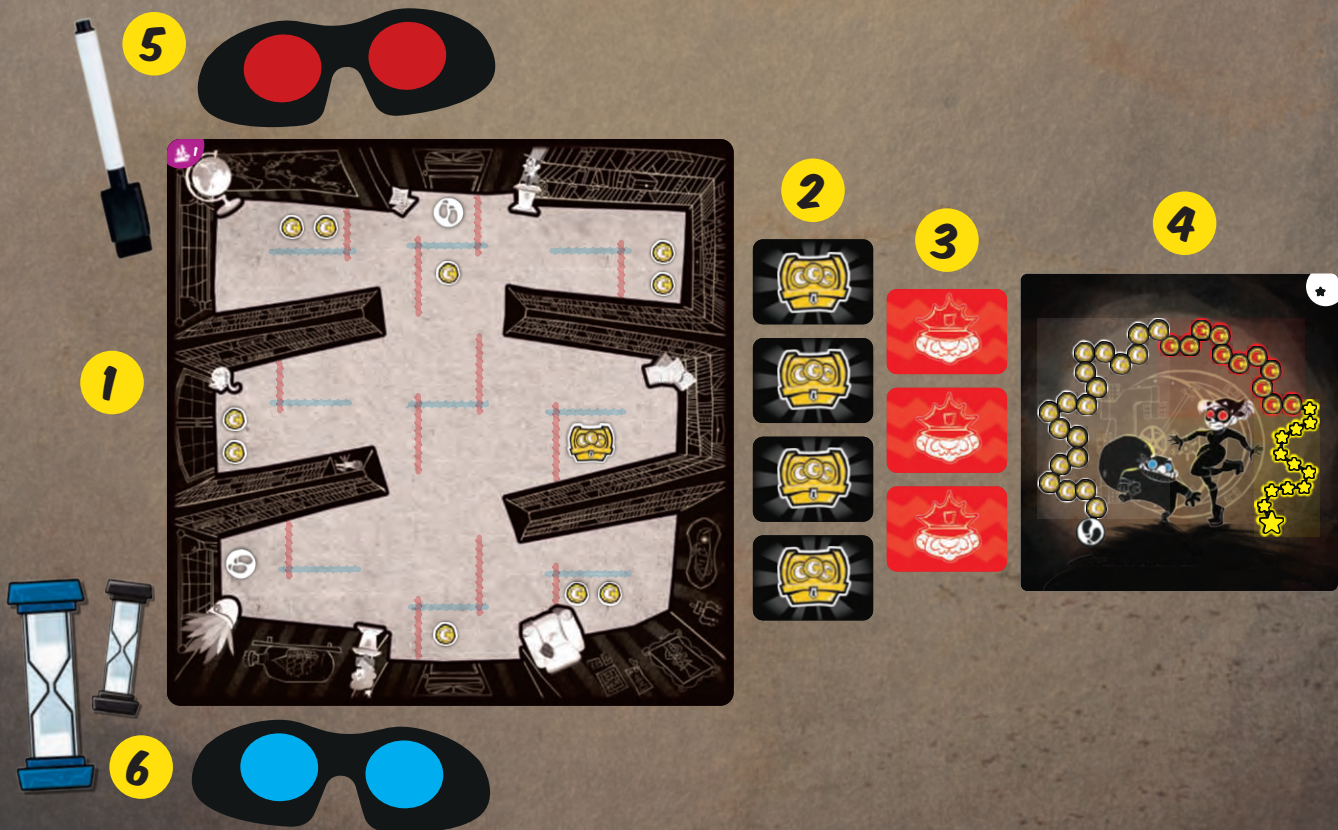
SPIELVORBEREITUNG FÜR LEVEL 1 „DAS HERRENHAUS“

- 1 Legt den Spielplan mit der Markierung **Das Herrenhaus 1**  in die Tischmitte.
- 2 Legt die 4 Karten **Schatztruhen** verdeckt neben dem Spielplan bereit.
- 3 Legt die 3 Karten **Securitys** ebenfalls verdeckt neben dem Spielplan bereit.
- 4 Legt die Tafel **Das Versteck** mit der -Seite nach oben neben dem Spielplan bereit.
- 5 Jemand von euch nimmt sich die **rote Maske** und den **abwischbaren Stift**.
- 6 Die andere Person nimmt sich die **blaue Maske** und die **zwei Sanduhren**.

Hinweis: Die Spielpläne der anderen Level bleiben in der Schachtel. Sie werden für das aktuelle Spiel nicht benötigt.

VORBEREITUNG EURER MASKEN:

Bringt vor dem ersten Spiel die Gummibänder an euren Masken an, indem ihr die Enden durch die Löcher an den Seiten führt und gut verknötet.



SPIELBLAUF


Ein Spiel umfasst ein Level und besteht aus 4 Runden. In jeder Runde spielt ihr einen anderen Raum. Jede Runde ist dabei in **3 Phasen** unterteilt und folgt demselben Ablauf:

PHASE 1: PLAN SCHMIEDEN

Dreht die **kleine Sanduhr** um. Ihr habt **30 Sekunden** Zeit, euch den ausliegenden Raum genau anzusehen und euch über einen möglichen Weg zu beraten. Stellt euch dabei folgende Fragen: *Bei welchem Eingang wollt ihr starten? Wie könnt ihr so viele Münzen wie möglich einsammeln? Auf welche Laser wollt ihr besonders aufpassen?* Sobald die Zeit abgelaufen ist, geht ihr zur nächsten Phase über.





PHASE 2: RAUB DURCHFÜHREN

Setzt nun eure Masken auf. Wer die **blaue Maske** trägt, dreht die **große Sanduhr** um. Ihr habt **2 Minuten** Zeit, um euren Raub durchzuführen und so viele **Münzen**  wie möglich einzusammeln.



WER DIE ROTE MASKE TRÄGT, SCHLEICHT DURCH DEN RAUM AUF DER SUCHE NACH BEUTE.

Du zeichnest einen Weg mit dem abwischbaren Stift auf dem Spielplan ein und versuchst dabei, auf möglichst viele Münzen zu treffen. Du startest bei einem beliebigen der beiden Eingänge, die mit **Fuß-abdrücken**  gekennzeichnet sind, und beendest deinen Weg beim anderen , bevor die Zeit abgelaufen ist.

Beachte dabei:

- Einmal angesetzt, darfst du den Stift während deiner Bewegung bzw. innerhalb des Raumes nicht mehr absetzen. Das bedeutet, dass du den Weg mit einer durchgängigen Linie zeichnen musst.
- Du darfst den Weg (= Linie) auch mehrmals kreuzen.
- Du darfst Wegstrecken auch doppelt zeichnen, wenn du denselben Weg wieder zurückgehst.
- Du darfst nicht durch Wände oder schwarz umrahmte Objekte zeichnen.
- Du musst dich mit deinem Partner verbal austauschen, um wichtige Informationen über den Weg oder die Ausrichtungen der Laser herauszufinden.

WER DIE BLAUE MASKE TRÄGT, STEHT SCHMIERE UND GIBT ANWEISUNGEN.

Deine Aufgabe ist es, aufzupassen, dass die andere Person auf ihrem Weg auf keine Laser trifft, die sie nicht sehen kann.





Wichtig: Du darfst dabei nur verbale Kommandos geben und sonst keinerlei Hinweise, wie z.B. mit deinem Finger auf den Spielplan zeigen oder auf bestimmte Gegenstände, Münzen oder Laser deuten! Zudem musst du die Sanduhr im Auge behalten und Auskunft darüber geben, wie viel Zeit ihr noch habt.


Sobald die Zeit abgelaufen ist, muss die Person mit der **roten Maske** ihren Stift zur Seite legen. Geht jetzt zur nächsten Phase über.

PHASE 3: BEUTE VERSTECKEN


Nehmt die Masken ab.

Seht euch den gezeichneten Weg auf dem Spielplan an und wertet eure Beute wie folgt:

- Zählt alle , die der gezeichnete Weg berührt, zusammen.
- Zieht für jede Berührung mit einem Laser 1  ab.
- Falls ihr es nicht rechtzeitig aus dem Raum geschafft habt , müsst ihr die **Securitys** bestechen und 3  abziehen.


In eurem **Versteck** markiert ihr nun die Anzahl der verbliebenen Münzen ausgehend vom Startfeld .

Hinweis:

- Habt ihr denselben Laser mehrfach berührt, zieht ihr trotzdem nur 1  ab.
- Habt ihr am Ende ein negatives Ergebnis, dürft ihr keine Münzen in eurem **Versteck** markieren; ihr verliert aber auch keine Münzen, die ihr in früheren Runden markiert habt.

DIE SCHATZTRUHE



Berührt der gezeichnete Weg die **Schatztruhe** , wählt ihr **1 beliebige ausliegende Schatztruhenkarte** und nehmt sie zu euch. Nun müsst ihr euch entscheiden:



oder



Schatztruhe verkaufen: Legt die **Schatztruhenkarte** unbesehen zurück in die Schachtel und markiert dafür 3 Münzen in eurem Versteck.

Schatztruhe behalten: Dreht die **Schatztruhenkarte** auf die Vorderseite um und legt sie vor euch ab. Ihr dürft den **Effekt** dieser Karte in den folgenden Runden einsetzen. (Eine genaue Erklärung aller **Effekte** findet ihr auf S.6.)

BEISPIEL




2



1



Britta und Jakob haben es rechtzeitig aus dem Raum geschafft.

Ihr gezeichneter Weg berührt **8 C** und **3 Laser**. Somit markieren sie **5 C** in ihrem Versteck **1**.
Zusätzlich haben sie die  berührt. Sie beschließen, die **Schatztruhenkarte** zu behalten, um ihren Effekt in den folgenden Runden einzusetzen **2**.

NEUE RUNDE, NEUER RAUM

Nehmt den Spielplan mit der entsprechenden Markierung für die nächste Runde und legt ihn in die Tischmitte.


Hinweis: Auf der Rückseite von Raum 1 findet ihr Raum 2. Auf der Rückseite von Raum 3 findet ihr Raum 4.

TAUSCHT NUN DIE ROLLEN:

- Wer die **rote Maske** hatte, nimmt sich die **blaue Maske** und die **2 Sanduhren**.
- Wer die **blaue Maske** hatte, nimmt sich die **rote Maske** und den **abwischbaren Stift**.

Beginnt die neue Runde mit Phase 1.

SECURITYS

Ist nach einer Runde die letzte markierte Münze in eurem Versteck eine rote , müsst ihr **1 Securitykarte** auf die Vorderseite umdrehen. Die Securitys sind alarmiert und werden euch den Spielablauf in der nächsten Runde erschweren. Legt die Securitykarte am Ende der nächsten Runde zurück in die Schachtel.


(Eine genaue Erklärung der *Effekte* aller Securitykarten findet ihr auf S.6.)




SPIELLENDE

Das Spiel endet nach der vierten Runde. Kontrolliert nun, wie viele Münzen ihr in eurem **Versteck** markiert habt.

SIEG

Habt ihr zumindest einen der  in eurem **Versteck** markiert, habt ihr das Spiel **gewonnen!**

Gratulation – ihr seid talentierte Langfinger! Versucht es im nächsten Spiel mit einem schwierigeren Level.

Hinweis: Je mehr  ihr angekreuzt habt, desto glorreicher war euer Raubzug. Versucht euch in späteren Spielen selbst zu übertrumpfen!


NIEDERLAGE:

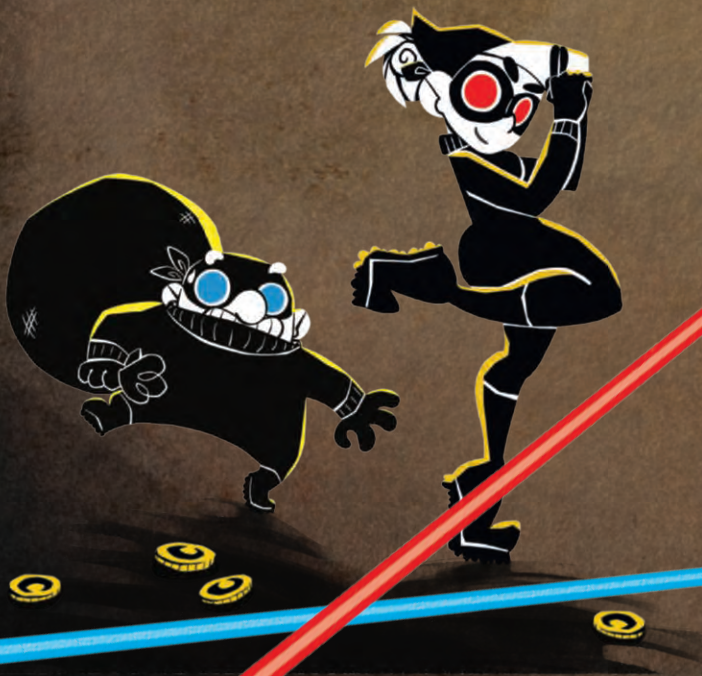
Habt ihr keinen  in eurem **Versteck** markiert, habt ihr das Spiel leider verloren!

Versucht euch besser zu verständigen und spielt das aktuelle Level noch einmal durch – vielleicht klappt es ja beim nächsten Versuch!

PROFI-VARIANTE



Wollt ihr das Spiel noch anspruchsvoller gestalten? Dann legt bei der Spielvorbereitung euer Versteck mit der -Seite nach oben aus. Die Securitys sind öfter involviert und ihr müsst mehr Münzen sammeln, um das Spiel zu gewinnen. Seid ihr der Herausforderung gewachsen?



DIE SCHATZTRUHENKARTEN

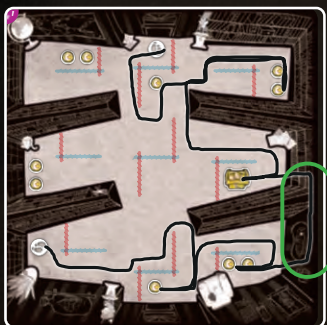


Den *Effekt* einer Schatztruhenkarte dürft ihr **einmal pro Runde** ausführen! Ihr dürft beliebig viele Schatztruhenkarten pro Runde einsetzen.

DIE SAUGHANDSCHUHE



Mit dieser Karte darf die Person mit der **roten Maske** während Phase 2 den Stift einmalig durch Wände oder schwarz umrahmte Objekte ziehen.



DIE SPRINGSCHUHE



Mit dieser Karte darf die Person mit der **roten Maske** während Phase 2 einmalig den Stift bei einer **C** auf dem Spielplan absetzen und bei einer anderen **C** wieder ansetzen und von dort aus weiterzeichnen.
Hinweis: Die zählt in diesem Fall nicht als **C**.



DER GENERALSCHLÜSSEL



Mit dieser Karte dürft ihr während Phase 2 den Raum auch bei einer **C** verlassen.
Hinweis: Die zählt in diesem Fall nicht als **C**.



DIE NEBELMASCHINE



Legt diese Karte während Phase 3 so auf den Spielplan, dass ihr damit Laser abdeckt, die ihr auf eurem Weg berührt habt. Dadurch müsst ihr den entsprechenden Münzwert nicht von eurer Beute abziehen.
Hinweis: Durch die Karte abgedeckte **C** dürft ihr natürlich wie gewohnt zählen!



DIE SECURITYKARTEN



Der *Effekt* einer Securitykarte ist nur **eine Runde lang aktiv**! Legt sie nach der Runde zurück in die Schachtel.

SHHH!



Wer die **rote Maske** trägt, darf während Phase 2 nicht sprechen.

GEFÄHRLICHE LASER



Für jede Berührung mit einem Laser zieht ihr 3 statt 1 **C** ab.

SUPER-SECURITY



Für jede doppelt gezeichnete Linie der **eigenen Wegstrecke** zieht ihr 1 **C** ab.

LEVEL 2: DAS CASINO



Nehmt euch die entsprechend gekennzeichneten Spielpläne.

SPIELVORBEREITUNG:

Führt die Spielvorbereitung wie auf S. 2 beschrieben aus. Zusätzlich erhält die Person mit der **blauen Maske** den **Würfel** und legt ihn vor sich ab.



IN PHASE 2:

Jedes Mal, wenn euer Weg einen **einarmigen Banditen** berührt, würfelt die Person mit der **blauen Maske**. Würfelt ihr öfter, zählt nur das zuletzt gewürfelte Ergebnis.

IN PHASE 3:

- Zeigt der Würfel kein Symbol, erhaltet ihr keine Belohnung.
- Zeigt der Würfel 1 , markiert ihr 1 in eurem Versteck.
- Zeigt der Würfel die , nehmt ihr euch eine **Schatztruhenkarte**. Ihr dürft sie wie beschrieben einsetzen.

LEVEL 3: DAS MUSEUM



Nehmt euch die entsprechend gekennzeichneten Spielpläne.

SPIELVORBEREITUNG:

Führt die Spielvorbereitung wie auf S. 2 beschrieben aus. Zusätzlich erhält die Person mit der **blauen Maske** die 4 **Artefaktkarten**, mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Deckt nun die oberste Karte auf.



IN PHASE 2:

Berührt euer Weg das Artefakt auf dem Spielplan, das auf der aufgedeckten Artefaktkarte (z. B.) abgebildet ist, nehmt ihr die Karte zu euch. Deckt dann die nächste Karte vom Stapel auf und versucht so, zusätzlich zu den möglichst viele Artefakte einzusammeln. Schafft ihr es, in einer Runde alle 4 Artefakte einzusammeln, erhaltet ihr in Phase 3 eine **Schatztruhenkarte**. Ihr dürft sie wie beschrieben einsetzen.

Für die nächste Runde mischt ihr alle Artefaktkarten neu und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

LEVEL 4: DIE MONDSTATION

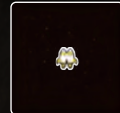


Nehmt euch die entsprechend gekennzeichneten Spielpläne.

SPIELVORBEREITUNG:

Führt die Spielvorbereitung wie auf S. 2 beschrieben aus.

Zusätzlich erhält die Person mit der **blauen Maske** die **4 Mini-Spielpläne „Asteroiden“**, mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Deckt **vor jeder Runde** den obersten Mini-Spielplan vom Stapel auf und legt ihn neben den Spielplan „Die Mondstation“. Nach jeder Runde kommt der verwendete Mini-Spielplan zurück in die Schachtel.



IN PHASE 2:

Berührt euer Weg ein Jetpack , bekommt die Person mit der **blauen Maske** den Stift. Sie muss den Stift auf einem auf dem Mini-Spielplan ansetzen und versuchen, die Schatztruhe zu erreichen. Über das zweite kann sie den Asteroiden wieder verlassen. Danach bekommt die Person mit der **roten Maske** den Stift wieder zurück und setzt ihren Weg beim auf dem Spielplan „Die Mondstation“ wie gewohnt fort. Habt ihr die berührt, erhaltet ihr in Phase 3 eine **Schatztruhenkarte**. Ihr dürft sie wie beschrieben einsetzen.

Wenn ihr zu „Zgether“ noch Fragen
oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229–231, A–1140 Wien,
oder an info@piatnik.com

Du findest uns auf:

Piatnik Spiel Nr. 725890



PiatnikSpiele



piatnik_spiele



PiatnikSpiele

OLDCHAP
GAMES



Blackrock
GAMES

Deutsche Ausgabe:

© 2024 Piatnik, Wien



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.
Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr!
Adresse bitte aufbewahren.

	8+
	2
	20'

2GETHER

H

FIGYELEM – LÉZERSUGÁR BALRÓL!

Jules Messaud, Antonin Boccara és Arthur Anguilla
kooperatív zsákmányvadászata

Egy hatalmas kastély előtt álltok és már a kezetekben érzitek a zsákmányt. Úgy hallottátok, hogy sok pénz van elrejtve az ódon épületben. Arra fáj a fogatok, csakhogy nem vagytok profi tolvajok. Ennek ellenére szerencsét próbáltok. A terv a következő: behatoltok az ablakon keresztül, elhaladtok a nagy szobanövény mellett, át a pazar szobán, ahol a diszes kanapé áll, majd gyorsan bezsákoltok néhány érmét. Ezután továbbmentek a folyosón át a páncél széfhez. Óvatossá kell lennetek, mert a szobákat és a folyosókat lézeres érzékelők védik. Ezeket el kell kerülnötök! Tehát: először balra, aztán jobbra, onnan vissza, azután egy kis kacsázás – ennek működnie kell. Még egy fontos dolog: ügyeljetez arra, hogy időben elhagyjátok az épületet, mert az idő nem a barátotok...

A JÁTÉK TARTALMA:

8 nagy játéktábla, növekvő nehézségi szintekkel, a következőkre oszva:

- 1. szint „A kastély”
- 2. szint „A kaszinó”
- 3. szint „A múzeum”
- 4. szint „Az űrállomás”

Minden szint 2 kétoldalas játéktáblából áll.



2 maszk, egy piros és egy kék fóliával



1 játékszabály



1 nagy homokóra (120 másodperc)



1 kocka (a 2. szinthez „A kaszinó”)



1 filctoll (szivaccsal letörölhető)



1 kis homokóra (30 másodperc)



4 mini játéktábla „Aszteroidák” (a 4. szinthez „Az űrállomás”)



1 tábla „A rejtekhely”

11 kártya, ebből:



3 biztonsági ór



4 kincsosláda



4 leletek (a 3. szinthez „A múzeum”)



piatnik.com

A JÁTÉK CÉLJA:

Az a célotok, hogy a négy szint egyikét együtt teljesítsétek. Mozogjatok ügyesen a kastély termeiben, járjatok be minél több szobát anélkül, hogy eltálna egy lézersugár és gyűjtsétek be minél több érmét. Jó kommunikációval és higgadsággal, együtt sikerülni fog!

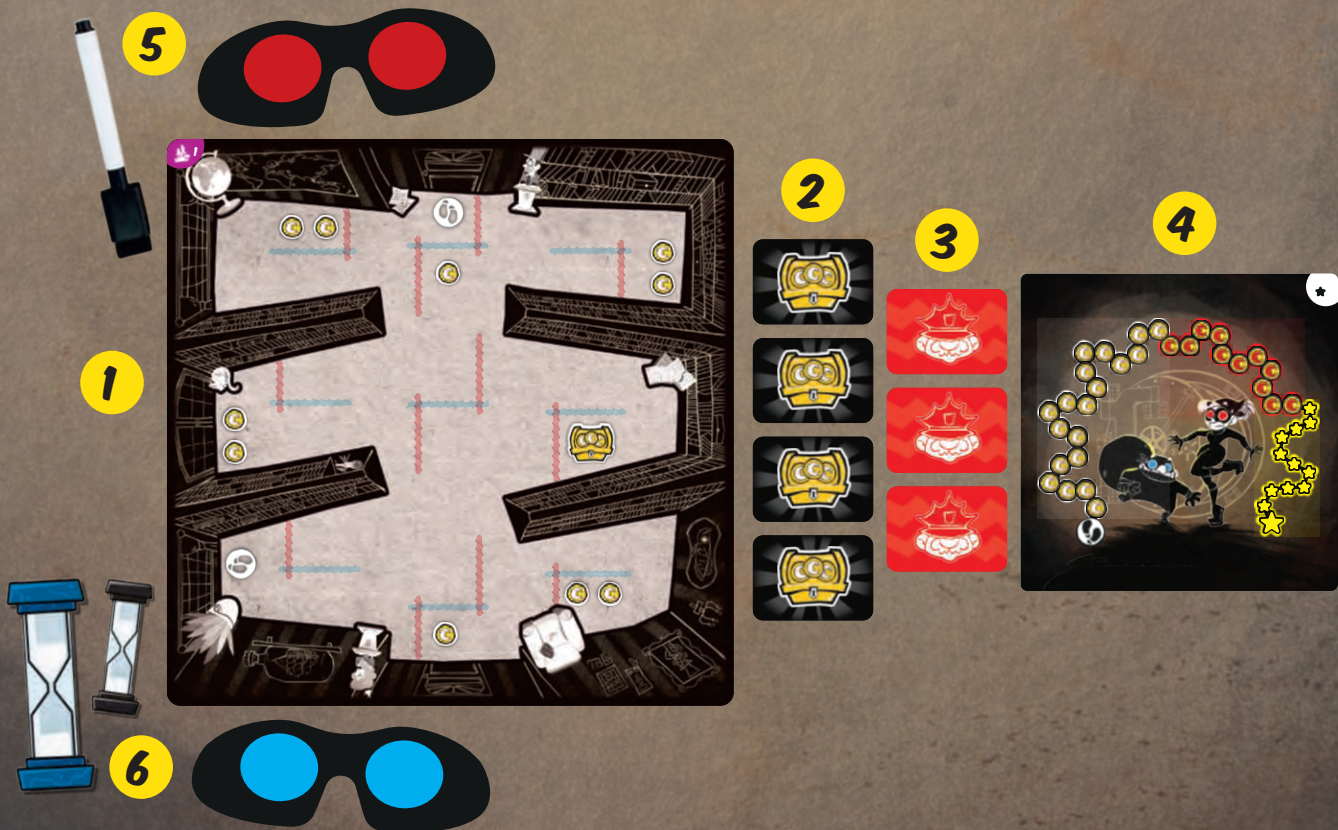
A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE AZ 1. SZINTHEZ "A KASTÉLY":

- 1 Helyezzétek **A kastély 1** táblát az asztal közepére.
- 2 Fektesétek a 4 **Kincsosláda kártyát** arccal lefelé a játéktábla mellé.
- 3 Fektesétek a 3 **Értékpapírok kártyát** is szintén lefelé fordítva a játéktábla mellé.
- 4 Helyezzétek készenlétbe **A rejtekhely táblát** úgy, hogy a * oldala legyen felül.
- 5 Egyikőtök vegye el a **piros maszkot** és a **filctollat**.
- 6 A másik vegye el a **kék maszkot** és a két **homokórát**.

Megjegyzés: A többi szint játéktáblái még maradjanak a dobozban. Nincs szükség rájuk az aktuális játékhoz.

A MASZKOK ELŐKÉSZÍTÉSE:

Az első játék előtt rögzítsétek a gumiszalagokat a maszkokra. Dugjátok a lyukakba a gumiszalagok két végét, majd kössétek rá csomót.



A JÁTÉK MENETE:

Minden játékot egy szinten játszotok, ami 4 körből áll. Minden kört másik teremben játszotok. Egy kör 3 fázisból áll (*Tervezés – Rablás – A zsákmány*), és ugyanúgy zajlik:

1. FÁZIS: TERVEZÉS

Fordítsátok meg a **kis homokórát**. **30 másodpercek** van arra, hogy alaposan szemügyre vegyétek a szobát, és átbeszéljétek az **útvonalat**. Tegyétek fel magatoknak a következő kérdéseket: Melyik bejáratnál szeretnétek kezdeni? Hogyan lehet minél több érmét összegyűjteni? Melyik lézersugárra kell figyelni? Amikor letelik az idő, átléptek a következő fázisra.



2. FÁZIS: RABLÁS

Vegyétek fel a maszkokat. Aki **a kék maszkot viseli**, megfordítja **a nagy homokórát**. **2 percek** van a rablás végrehajtására és a lehető legtöbb **érme** összegyűjtésére.



Aki a piros maszkot viseli, az a zsákmányt keresve bejárja a szobát.

Rajzolj egy **utat** a filctollal a táblára úgy, hogy minél több érmét elérj. A **lábnyomokkal** jelölt két ajtó egyikénél kezdesz, és a másik lábnyommal jelzett ajtónál fejezed be az utadat, mielőtt lejár az idő.

Közben figyelj a következőkre:

- Miután rátetted filctollat a kezdőpontra, utána már nem emelheted fel sem mozgás közben, sem a helyiségen **belül**. Ez azt jelenti, hogy:
- Az utat egy folyamatos vonallal kell megrajzolnod.
- A rajzolt útvonalat akár többször is keresztezheted.
- Egy útszakaszt az útvonaladban akár kétszer is átrajzolhatsz, ha oda-vissza haladsz az útszakaszon.
- Nem szabad a falakon vagy a fekete keretben lévő tárgyakon keresztül vezetni az útvonalat.
- Szóban kommunikálnod kell a társaddal, hogy fontos információkat tudj meg a lézersugarakról vagy az út tájolásáról.



Aki a kék maszkot viseli, segíti a társát az útvonal megrajzolásában.

Az a feladatod, hogy szavakkal úgy irányítsd a társad, hogy biztonságosan tudja megrajzolni az útvonalat és közben ne találkozzon olyan lézersugárral, amit ő nem lát.

Fontos: Csak szavakkal irányíthatod. Nem mutathatsz rá ujjal a táblán látható tárgyra, érmékre vagy lézerekre! Szemmel kell tartanod a homokórát is, és folyamatosan informálnod kell a társadat arról, hogy mennyi ideje van hátra.

Amint letelt az idő a **piros maszkot** viselő játékosnak le kell tennie a tollat. Lépjete tovább a következő fázisra.

3. FÁZIS: A ZSÁKMÁNY

Vegyétek le a maszkokat.

Vessetek egy pillantást a táblán kirajzolódott útra, és értékeljétek a zsákmányt a következőképpen:

- Számoljátok meg az érméket, amelyeket a rajzolt út érint.
- Vonjatok le 1 érmét minden lézer érintéséért.
- Ha nem jutottatok ki időben a szobából, akkor meg kell vesztegetnetek az **örököt**, amiért le kell vonnotok 3 érmét.

A **rejtekhelyen** jelöljétek be a megmaradt érme számát a kezdőmezőtől kezdve.

Megjegyzés:

- Ha az út többször is ugyanazt a lézersugarat érinti, akkor is csak 1 érmét kell levonni.
- Ha negatív eredményt kaptok, akkor nem fogtok tudni érméket megjelölni a **rejtekhelyen**, de nem veszítetek el egyetlen érmét sem, amelyet már megjelöltetek az előző körökben.

A KINCESLÁDA



Ha a rajzolt út érinti a **kincsesládát**, akkor vegyétek el az **egyik kincsesláda kártyát** (bármelyiket). Ezután döntsetek arról, hogy:



vagy



elássátok a kincsesládát: Ebben az esetben tegyétek vissza a **kincsesláda kártyát** a dobozba anélkül, hogy megnéznétek, és jelöljétek meg 3 érmét a rejtekhelyen.

megfartjátok a kincsesládát: Ha így döntötök, akkor fordítsátok meg a **kincsesláda kártyát**, és tegyétek le magatok elé. A kártya hatását a következő körtől használhatjátok. (A kártyák hatásairól részletesen a 14. oldalon olvashattok.)

PÉLDA






2



1



Bandi és Réka időben kiértek a szobából.

A rajzolt út **8 érmét**  és **3 lézert** érint. Így **5 érmét**  jelölnek meg a rejtkehelyen **1**.
Továbbá az út érinti a **kincsesládát** . Úgy döntenek, hogy megtartják a **kincsesláda kártyát**,
hogy a következő körökben használhassák a hatását **2**.

ÚJ KÖR, ÚJ TEREM

Vegyétek ki a megfelelő jelölésű játéktáblát a következő körre, és helyezétek az asztal közepére.


Megjegyzés: Az 1. terem hátulján található a 2. terem. A 3. terem hátulján található a 4. terem.

CSERÉLJÉTEK SZEREPEKET:

- Ha **piros maszkod** volt az előző körben, akkor most vedd fel a **kék maszkot** és vedd el a **2 homokórát**.
- Ha **kék maszkod** volt az előző körben, akkor most vedd fel a **piros maszkot** és vedd el a **filcöllait**.

Kezdjétek el az új kört az 1. fázissal.

BIZTONSÁGI ŐR


Ha egy kör után az utolsó megjelölt érme a rejtekhelyen egy piros , akkor meg kell fordítanotok egy **biztonsági őr** kártyát. Az őrök bekapcsolták a riasztóberendezést, ezzel megnehezítik a következő körben a játékot. Tegyétek vissza a biztonsági őr kártyát a dobozba a következő kör végén. (A biztonsági őr kártyák hatásairól részletesen a 14. oldalon olvashattok.)




A JÁTÉK VÉGE

A játék a negyedik kör után ér véget. Nézzétek meg, hogy hány érmét jelöltetek meg a rejtekhelyen.


GYŐZELEM:

Ha legalább egy csillagot  megjelöltetek a **rejtekhelyen**, akkor **megnyertétek** a játékot!

Gratulálunk – tehetséges tolvajok vagytok! Próbáljatok ki egy nehezebb szintet a következő játékban.


Megjegyzés: Minél több csillagot  jelöltetek, annál dicsőségesebb a győzelmetek! Próbáljátok meg felülmúlni önmagatokat a későbbi játékokban!

VERESÉG:

Ha nem jelöltetek meg egyetlen csillagot  sem a rejtekhelyen, akkor sajnós **elvesztettétek** a játékot! Próbáljatok meg jobban kommunikálni, és játsszatok egy újabb játékot az aktuális szinten – talán a következő játékot győzelemre viszitek!

PROFESSZIONÁLIS VÁLTOZAT



Szeretnétek, hogy még nagyobb kihívás legyen a játék? Akkor a játék előkészítésekor a **rejtekhelyet** úgy tegyétek ki, hogy a duplacsillagos  oldala legyen felfelé. Az őrök gyakrabban tűnnek fel a játékban, és több érmét kell gyűjteni a győzelemhez. Készen álltok a nagyobb kihívásra?

A KINCSESLÁDA KÁRTYÁK

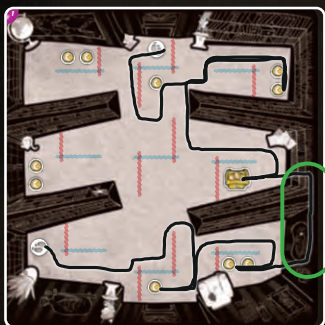


Egy kincsesláda kártya hatását körönként egyszer használhatjátok ki! Körönként annyi kincsesláda kártyát használhattok, amennyit csak akartok.

A TAPADÓS KESZTYŰ



Ezzel a kártyával a **piros maszkos** játékos egyszer áthúzhatja a tollat a falakon vagy a fekete keretes tárgyakon a 2. fázisban.



AZ UGRÓCIPŐ



Ezzel a kártyával a **piros maszkos** játékos egyszer áthelyezheti a tollat a táblán az egyik **C** érméről egy másik **C** érmére, a 2. fázis során, és onnan folytathatja a rajzolást.

Megjegyzés: Ebben az esetben a **C** nem számít **C** érmének.



A MESTERKULCS



Ezzel a kártyával a 2. fázisban **C** érménél is elhagyhatja a szobát.

Megjegyzés: Ebben az esetben a **C** nem számít **C** érmének.



A KÖD GÉP



A 3. fázis során tegyék le ezt a kártyát a táblára egy olyan lézere, amelyiket az út során megérintettetek. Ezért **nem** kell levonnotok érméket a zsákmányból.

Megjegyzés: Természetesen a kártyával lefedett érme **C** után a szokásos módon megkapjátok a pénzt!



A BIZTONSÁGI ŐR KÁRTYÁK



A biztonsági őr kártyák hatása csak **egy körön át aktív!** Tegyétek vissza őket a dobozba a kör után.

CSIT!



A **piros maszkos** játékos nem beszélhet a 2. fázisban.

VESZÉLYES LÉZEREK



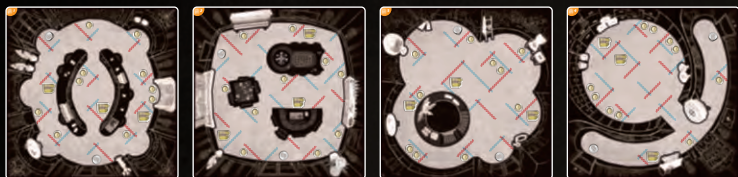
Minden lézer érintésekor 1 érme **C** helyett 3-at kell levonni.

SZUPER BIZTONSÁG



Az útvonalon minden egyes duplán húzott útszakasz után 1 **C** - érmét le kell vonni.

2. SZINT: A KASZINÓ




Vegyétek elő a megfelelő jelölésű játéktáblákat.




A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE:

Készítsétek elő a játékot a 10. oldalon leírtak szerint. A **kék maszkos** játékos megkapja a **kockát** is, és maga elé helyezi.

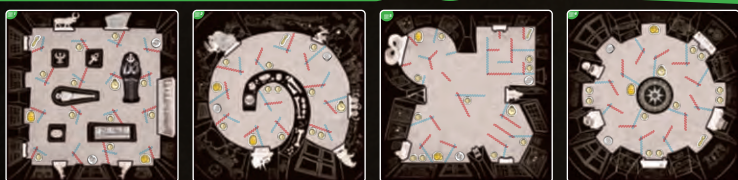


A 2. FÁZISBAN:

Minden alkalommal, amikor az út érint egy **félkarú rablót** , a **kék maszkos** játékos dob a kockával. A kockadobás eredménye a kör végéig változatlan marad, így figyelembe veheti a 3. fázisban. Kivéve, ha többször is dobtok, akkor, csak az utolsó dobott eredmény számít:

- Ha a kocka nem mutat szimbólumot, akkor nem kaptok jutalmat.
- Ha a kocka 1  érmét mutat, akkor 1 érme  jelölést kaptok a rejtekhelyen.
- Ha a kocka a kincsesládát , mutatja, akkor elvehettek egy **kincsesláda kártyát**. Használhatjátok a már megismertek szerint.

3. SZINT: A MÚZEUM





Vegyétek elő a megfelelő jelölésű játéktáblákat.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE:

Készítsétek elő a játékot a 10. oldalon leírtak szerint. A **kék maszkos** játékos megkapja a **4 leletkártyát**, amiket keverés után egy lefordított pakliba rendezve letesz maga elé. Fordítsátok fel a felső kártyát.



A 2. FÁZISBAN:

Ha az út érinti a táblán azt a leletet, amelyik a felfordított leletkártyán  látható, akkor elvehetitek azt a kártyát. Ezután fordítsátok fel a következő leletkártyát a pakliról, és próbáljátok meg minél több tárgyat összegyűjteni az érmék  mellett.

Ha sikerül összegyűjteni mind a **4 leletet** egy körben, jutalomként kaptok egy **kincsesláda kártyát** a 3. fázisban. Használhatjátok a már megismertek szerint.

4. SZINT: AZ ŰRÁLLOMÁS



Vegyétek elő a megfelelő jelölésű játéktáblákat.





A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE:

Készítsétek elő a játékot a 10. oldalon leírtak szerint.

A **kék maszkos** játékos megkapja a **4 mini játéktáblát** „Aszteroidák”, keverje meg és helyezze el őket egy lefordított pakliba rendezve az Űrállomás tábla mellé. **Minden kör előtt** fordítsa fel a felső mini játéktáblát a pakliról, és tegye az Űrállomás tábla mellé. Minden kör után a használt mini játéktáblát vissza kell tenni a dobozba.



A 2. FÁZISBAN:

Ha az út érinti a táblán a **hátrakétát** , akkor a **kék maszkos** játékos kapja meg a filctollat. Rá kell tennie a filctollat a hátrakétára  a minitáblán, és meg kell próbálnia elérni a kincsesládát. A második hátrakéta  lehetővé teszi, hogy elhagyja az aszteroidát. Ekkor a **piros maszkos** játékos visszakapja a tollat, és a szokásos módon folytatja útját a hátrakétától  az űrállomás táblán. Ha az út érinti a kincsesládát, a 3. fázisban kaptok egy kincsesláda kártyát. Használhatjátok a már megismertek szerint.

Ha bármilyen kérdése vagy javaslata van a „2GETHER” játékkal kapcsolatban, kérjük, vegye fel velünk a kapcsolatot:

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft. 1034

Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: piatnik@piatnik.hu • piatnik.hu

Megtalál minket a:

Piatnik termékkód: 725890



PiatnikBudapest



piatnikhungary

OLDCHAP
GAMES



Blackrock
GAMES

Német nyelvű kiadás:

© 2024 Piatnik, Wien



Figyelem! Nem alkalmas 36 hónaposnál fiatalabb gyermekek számára. Kis alkatrészeket tartalmaz, amelyek lenyelhetők és fulladást okozhatnak. Fulladásveszély! Órizzon meg a játék csomagolását és a játékszabályt, mert fontos információkat tartalmaznak.

 8+
 2
 20'

CZ

2GETHER




POZOR! LASEROVÝ PAPERSEK ZLEVA!

Kooperativní lov kořisti od Julese Messauda,
Antonina Boccara & Arthura Anguilla

Stojíte před honosným sídlem a mnete si ruce. Za zdmi se údajně skrývá spousta peněz, ke kterým byste se rádi dostali, i když jste všechno, jen ne profesionální zloději. Přesto chcete zkusit štěstí a znovu si procházíte váš plán: vejít oknem, projít kolem velké rostliny, přejít k luxusní pohovce a rychle si vzít pár cenných mincí. Pak pokračovat chodbou k těžkému trezoru, ale pozor! Místnosti jsou vybaveny čitelnými laserovými senzory, kterým se musíte za každou cenu vyhnout! Nejprve doleva, pak doprava, přikrčit se, to by mělo fungovat. A ujistěte se, že budovu opustíte včas, protože čas je proti vám....

OBSAH HRY

8 velkých herních plánů se zvyšující se obtížností, rozdělené do:

- Úroveň 1 „Panské sídlo“ 
- Úroveň 2 „Casino“ 
- Úroveň 3 „Muzeum“ 
- Úroveň 4 „Vesmírná stanice“ 

Každá úroveň se skládá ze 2 oboustranných herních plánů.



2 brýle, jedny s červenou a druhé s modrou fólií



1 pravidla hry



1 velké přesýpací hodiny (120 s)



1 kostka (pro úroveň 2 „Casino“)



1 štiratelné pero s houbičkou



1 malé přesýpací hodiny (30 s)



4 mini–herní plány „Asteroidy“ (pro úroveň 4 „Vesmírná stanice“)



1 tabulka „Úkrytí“



3 ochranka



4 truhly s pokladem



4 artefakty (pro úroveň 3 „Muzeum“)





piatnik.com

CÍL HRY

Cílem je společně zvládnout jednu ze čtyř úrovní hry, s pomocí dobré komunikace a chladné hlavy obratně procházet jednotlivými místnostmi a nasbírat přitom co nejvíce mincí, aniž by vás zasáhl laser.

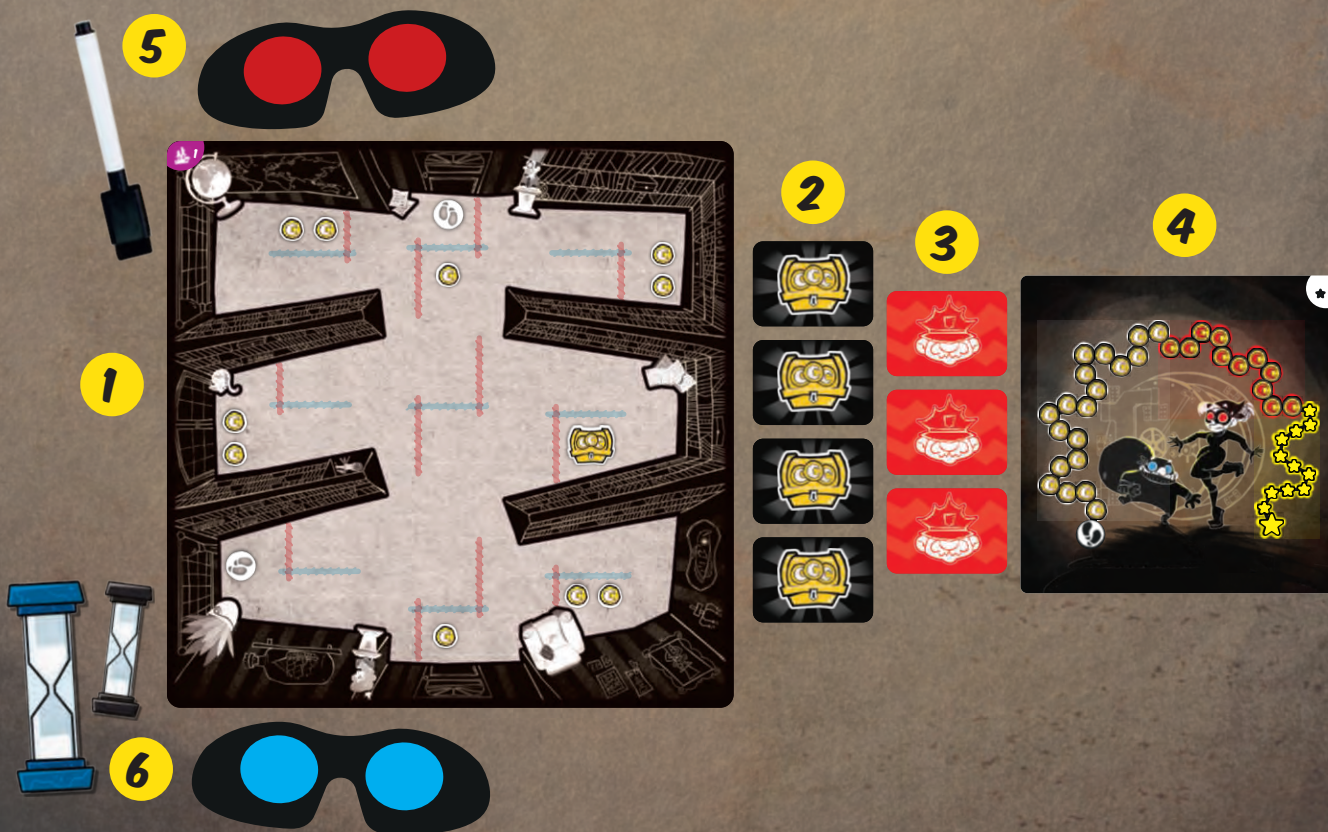
PŘÍPRAVA HRY NA ÚROVEŇ 1 „PANSKÉ SÍDLŮ“:

- 1 Položte herní plán s označením **Panské sídlo 1**  doprostřed stolu.
- 2 Připravte 4 karty **Truhly s pokladem** lícem dolů vedle herního plánu.
- 3 Položte 3 karty **Ochranka** rovněž lícem dolů vedle herního plánu.
- 4 Položte tabulku **Úkryt** stranou s  nahoru vedle herního plánu.
- 5 Jeden z vás si vezme **červené brýle** a **stíratelné pero**.
- 6 Druhý hráč si vezme **modré brýle** a **dvoje přesýpací hodiny**.

Upozornění: herní plány ostatních úrovní zůstávají v krabici. Pro aktuální hru nejsou potřeba.

PŘÍPRAVA VAŠICH BRÝLÍ:

Před první hrou připevněte gumičky k brýlím tak, že jejich konce protáhnete otvory po stranách a dobře je zauzlujete.



PRŮBĚH HRY

Hra sestává z jedné úrovně a skládá se ze 4 kol. V každém kole hrajete v jiném prostoru. Každé kolo je přitom rozděleno do **3 fází** a probíhá podle stejného postupu:

FÁZE 1: VYTVOŘENÍ PLÁNU

Otočte malé přesýpací hodiny. Máte 30 sekund na to, abyste si pozorně prohlédli zobrazenou *místnost* a prodiskutovali možnou **trasu**. Položte si přitom následující otázky: u kterého vchodu chcete začít? Jak můžete nasbírat co nejvíce mincí? Na které lasery byste si měli dát obzvláště pozor?



Jakmile vyprší čas, přejděte do další fáze.

FÁZE 2: PROVEDENÍ LOUPEŽE



Nyní si nasadte brýle.

Pokud máte **modré brýle**, otočte velké přesýpací hodiny. Na provedení loupeže a sebrání co největšího počtu mincí máte 2 minuty.



HRÁČ S ČERVENÝMI BRÝLEMI SE PLÍŽÍ MÍSTNOSTÍ A HLEDÁ KOŘIST.

Na herní plán zakreslete stíratelným perem **cestu** a snažte se přitom dosáhnout na co nejvíce mincí. Začínáte u jednoho ze dvou vchodů označených stopami a končíte u druhého dříve, než vyprší čas.

Mějte na paměti, že:

- jakmile pero jednou přiložíte na herní plán, **nesmíte** ho při kreslení v rámci *místnosti* znovu **odložit**.

To znamená:

- cestu je třeba nakreslit **souvislou čarou**,
- cestu (= čáru) můžete také několikrát křížit,
- cestu můžete také nakreslit dvakrát, pokud se vrátíte stejnou cestou,
- nesmíte kreslit přes zdi nebo černě orámované objekty,
- s komplicem musíte mluvit, abyste se dozvěděli důležité informace o cestě nebo o nasměrování laserů.



HRÁČ S MODRÝMI BRÝLEMI HLÍDÁ A VYDÁVÁ POKYNY.

Vaším úkolem je zajistit, aby druhého hráče na cestě nezasáhl žádný laser, který nemůže vidět.

Důležité: smíte dávat pouze slovní příkazy! Žádné jiné nápovědy, jako např. ukazovat prstem na herní plán nebo na určité předměty, mince nebo lasery, nejsou povoleny!

Musíte také sledovat přesýpací hodiny a informovat o tom, kolik času vám ještě zbývá.

Jakmile vyprší čas, musí hráč s **červenými brýlemi** odložit tužku. Nyní přejděte k další fázi.

FÁZE 3: UKRYTÍ KOŘISTI

Sejměte si brýle.

Podívejte se na nakreslenou cestu na herním plánu a vyhodnoťte vaši kořist.

- Spočítejte všechny mince , kterých se nakreslená cesta dotýká.
- Za každý dotyk s laserem odečtete 1 minci .
- Pokud jste se nedostali z místnosti včas ven , musíte podplatit **ochranku** a odečíst si tak 3 mince .

Ve vašem **úkrytu** označte počet zbývajících mincí počínaje startovním polem .

Upozornění!

- Pokud jste se stejného laseru dotkli vícekrát, odečtete si přesto jen 1 minci.
- Pokud skončíte se záporným výsledkem, nesmíte označit žádné mince ve vašem **úkrytu**, nepřijdete však o mince označené v předchozích kolech.

TRUHLA S POKLADEM



Pokud se označená cesta dotýká **truhly s pokladem** , vyberte si **1 libovolnou vyloženou kartu truhly s pokladem** a vezměte si ji. Nyní se musíte rozhodnout:



nebo



Prodej truhly s pokladem: vraťte kartu s truhlou zpět do krabice, aniž byste se na ni podívali a označte si za ni 3 mince ve vašem **úkrytu**.

Ponechte si truhlu s pokladem: otočte kartu s truhlou s pokladem lícem nahoru a položte ji před sebe. *Efekt* této karty můžete použít v následujících kolech (podrobné vysvětlení všech efektů najdete na str. 20).

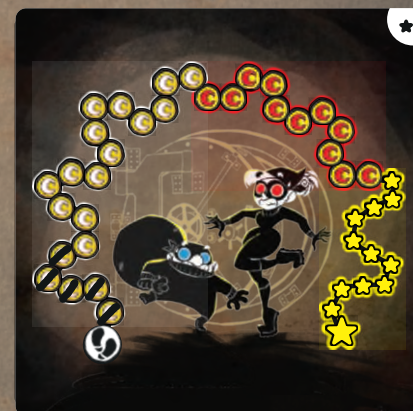
PŘÍKLAD





2




1



Bára a Honza se dostali z místnosti včas.

Jejich nakreslená cesta se dotýká **8**  a **3** **laserů**. Ve svém **úkrytu** **1** tak označili **5** .

Kromě toho se dotkli **truhly s pokladem** . Rozhodnou se, že si kartu **truhly s pokladem**  ponechají, aby mohli její efekt využít v následujících kolech **2**.

NOVÉ KOLO, NOVÝ PROSTOR

Vezměte herní plán s příslušným označením pro další kolo a položte ho doprostřed stolu.


Poznámka: na zadní straně místnosti 1 najdete místnost 2. Na zadní straně místnosti 3 najdete místnost 4.

NYNÍ SI VYMĚŇTE ROLE.

- Hráč, který měl **červené brýle**, si vezme **modré** a dvoje přesýpací hodiny.
- Hráč, který měl **modré brýle**, si vezme **červené** a stíratelné pero.

Nové kolo začnete fází 1.

OCHRANKA

Pokud je po odehrání jednoho kola poslední označená mince ve vašem **úkrytu** červená , musíte otočit 1 kartu s ochranou lícem nahoru. Ochranka je upozorněna a v příštím kole vám ztíží hru. Na konci dalšího kola kartu s ochranou vraťte zpět do krabice.


(Podrobné vysvětlení efektů všech karet s ochranou naleznete na str. 20).




KONEC HRY

Hra končí po čtvrtém kole. Nyní se podívejte, kolik mincí máte ve vašem **úkrytu**.


VÍTĚZSTVÍ

Pokud jste ve vašem **úkrytu** označili alespoň jednu z , vyhráli jste!

Gratulujeme! Jste talentovaní zloději! V příští hře si vyzkoušejte obtížnější úroveň.

Poznámka: čím více  jste zaškrtili, tím úspěšnější byla vaše loupež. Zkuste v dalších hrách překonat sami sebe!


PORÁŽKA:

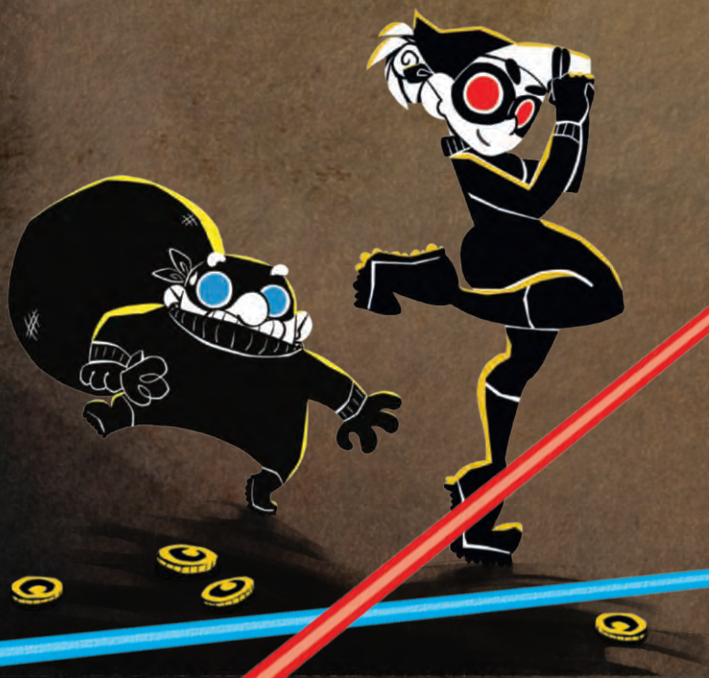
Pokud jste ve vašem **úkrytu** neoznačili žádnou , bohužel jste **prohráli!**

Zkuste se lépe domluvit a projděte si aktuální úroveň hry znovu – třeba se vám to při dalším pokusu podaří!

PROFI-VARIANTA



Chcete, aby hra byla ještě náročnější? Pak při přípravě hry položte váš **úkryt** stranou s  nahoru. Ochranka se do hry zapojuje častěji a k vítězství musíte nasbírat více mincí. Jste připraveni?



KARTY TRUHLY S POKLADEM

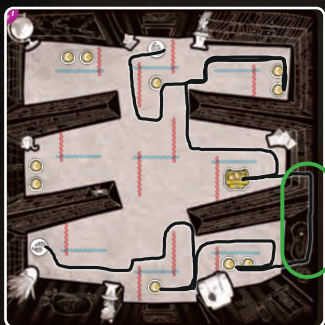


Efekt karty truhly s pokladem můžete provést jen jednou za kolo! V jednom kole můžete použít libovolný počet karet truhly s poklady.

ODSÁVACÍ RUKAVICE



S touto kartou může hráč s **červenými brýlemi** jednou během loupeže přetáhnout pero přes stěny nebo černě orámované objekty.



SKÁKACÍ BOTY



S touto kartou může hráč s **červenými brýlemi** jednou během loupeže odsadit pero z herního plánu na **C** a znovu ho nasadit na jiný **C** a z tohoto místa pokračovat v kreslení dále.

Poznámka: se v tomto případě nepočítá jako **C**.



HLAVNÍ KLÍČ



S touto kartou můžete během loupeže opustit místnost také při **C**.

Poznámka: se v tomto případě nepočítá jako **C**.



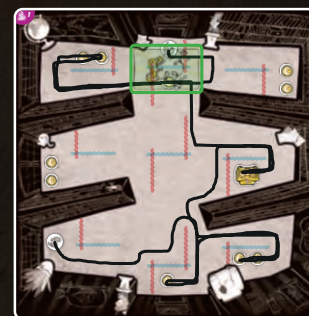
KOUŘOVÝ STROJ



Během ukryvání kořisti umístěte tuto kartu na herní plán tak, abyste zakryli laser, kterého jste se cestou dotkli.

Tímto způsobem **nemusíte** z kořisti odečítat odpovídající hodnotu mince.

Poznámka: **C**, který karta odkryje, si samozřejmě můžete započítat jako obvykle!



KARTY S OCHRANKOU



Efekt karty s ochrankou je **aktivní pouze jedno kolo!** Po skončení kola ji vraťte zpět do krabice.

PŠŤ!



Hráč s **červenými brýlemi** nesmí během loupeže mluvit.

NEBEZPEČNÉ LASERY



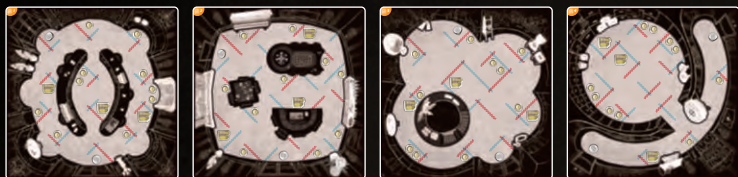
Za každý dotyk laserem si odečtete **3** namísto **1 C**.

SUPER-SECURITY



Za každou dvojité nakreslenou čáru na **vlastní trase** si odečtete **1 C**.

ÚROVEŇ 2: CASINO



Vezměte si herní plány s příslušným označením.


PŘÍPRAVA HRY




Provedte přípravu hry podle popisu na str. 16.

Hráč s **modrými brýlemi** navíc obdrží **kostku** a položí ji před sebe.



VE FÁZI 2:

pokaždé, když se vaše cesta dotkne **jednorukého bandity** , hází hráč s **modrými brýlemi** kostkou. Výsledek hodu kostkou zůstává nezměněn až do konce kola, takže jej můžete zohlednit ve fázi 3. Pokud hodíte kostkou vícekrát, počítá se pouze poslední výsledek.

- Pokud na kostce nepadne žádný symbol, odměnu nedostáváte.
- Pokud kostka ukáže 1 , označíte si v úkrytu 1 .
- Pokud kostka ukáže truhly s pokladem , vezmete si jednu kartu truhly s pokladem. Můžete ji použít tak, jak již bylo popsáno.

ÚROVEŇ 3: MUZEUM





Vezměte si herní plány s příslušným označením.

PŘÍPRAVA HRY

Provedte přípravu hry podle popisu na str. 16. Hráč s **modrými brýlemi** navíc obdrží **4 karty s artefakty**, zamíchá je a položí do balíčku lícem dolů. Nyní otočte vrchní kartu.

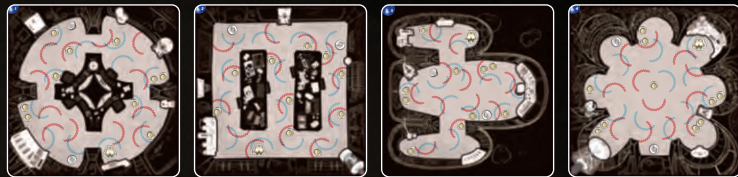


VE FÁZI 2:

pokud se vaše cesta dotkne artefaktu na herním plánu, který odpovídá otočené kartě s artefaktem , kartu si vezmete. Poté otočte další kartu z balíčku a snažte se kromě mincí  ještě také nasbírat co nejvíce artefaktů.

Pokud se vám podaří nasbírat všechny 4 artefakty v jednom kole, získáte ve 3. fázi jako odměnu **kartu truhly s pokladem**. Můžete ji použít tak, jak již bylo popsáno.

ÚROVEŇ 4: VESMÍRNÁ STANICE



Vezměte si herní plány s příslušným označením.





PŘÍPRAVA HRY

Provedte přípravu hry podle popisu na str. 16. Hráč s **modrými brýlemi** navíc obdrží **4 mini-herní plány „Asteroidy“**, zamíchá je a položí do balíčku lícem dolů.



Před každým kolem otočte vrchní mini-herní plán z balíčku a položte jej vedle herního plánu „Vesmírná stanice“. Po každém kole vraťte použitý mini-herní plán zpět do krabice.

VE FÁZI 2:

pokud se vaše cesta dotkne jetpacku , získává pero hráč s **modrými brýlemi**. Musí pero umístit na jetpack  na mini-herním plánu a pokusit se dosáhnout truhly s pokladem. Asteroid může opět opustit přes druhý jetpack . Poté hráč s **červenými brýlemi** získá pero zpět a pokračuje v cestě u jetpacku  na herním plánu „Vesmírná stanice“ jako obvykle.

Pokud jste se dotkli truhly s pokladem, obdržíte ve třetí fázi **kartu truhly s pokladem**. Můžete ji použít tak, jak bylo popsáno.

Máte-li dotazy nebo připomínky ke hře „Zgether“, prosím, kontaktujte nás: Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná, info@piatnik.cz

Najdete nás na:

Piatnik hra č. 725890



PiatnikCZ



piatnikcz



PiatnikSpiele

OLDCHAP
GAMES



Německé vydání:

© 2024 Piatnik, Wien



Pozor! Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení! Ušchovejte kontaktní adresu. Změna provedení vyhrazena.

 8+
 2
 20'

SK

2GETHER




POZOR! LASEROVÝ LÚČ ZĽAVA!

Kooperatívny lov koristi od Julesa Messauda,
Antonina Boccara & Arthura Anguilla

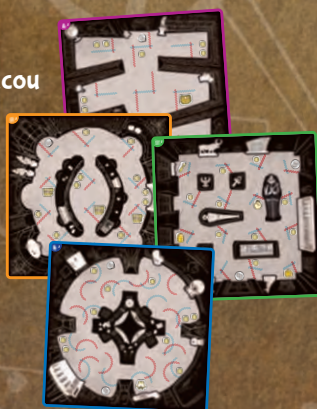
Stojíte pred honosným sídlom a mädlíte si ruky. Za múrmi sa údajne skrýva množstvo peňazí, ku ktorým by ste sa radi dostali, aj keď ste všetko, len nie profesionálni zloději. Napriek tomu chcete skúsiť šťastie a znova si prechádzate váš plán: vojsť oknom, prejsť okolo veľkej rastliny, prejsť k luxusnej pohovke a rýchlo si vziať pár cenných mincí. Potom pokračovať chodbou k ťažkému trezoru, ale pozor! Miestnosti sú vybavené početnými laserovými senzormi, ktorým sa musíte za každú cenu vyhnúť! Najprv doľava, potom doprava, prikrčiť sa, to by malo fungovať. A uistíte sa, že budovu opustíte včas, pretože čas je proti vám.

OBSAH HRY

8 veľkých herných plánov so zvyšujúcou sa náročnosťou, rozdelené do:

- Úroveň 1 „Pánske sídlo“ 
- Úroveň 2 „Kasíno“ 
- Úroveň 3 „Múzeum“ 
- Úroveň 4 „Vesmírna stanica“ 

Každá úroveň sa skladá z 2 obojsmerných herných plánov.



2 okuliare, jedny s červenou a druhé s modrou fóliou



1 pravidlá hry



1 veľké presýpacie hodiny (120 s)



1 kocka (pre úroveň 2 „Kasíno“)



1 siterateľné pero s hubkou



1 malé presýpacie hodiny (30 s)



4 mini-herné plány „Asteroidy“ (pre úroveň 4 „Vesmírna stanica“)



1 tabuľka „Úkryt“

11 kariet, z toho:



3 ochranka



4 truhlice s pokladom



4 artefakty (pre úroveň 3 „Múzeum“)





piatnik.com

CIEĽ HRY

Cieľom je spoločne zvládnuť jednu zo štyroch úrovní hry, pomocou dobrej komunikácie a chladnej hlavy obratne prechádzať jednotlivými miestnosťami a nazbierať pritom čo najviac mincí bez toho, aby vás zasiahol laser.

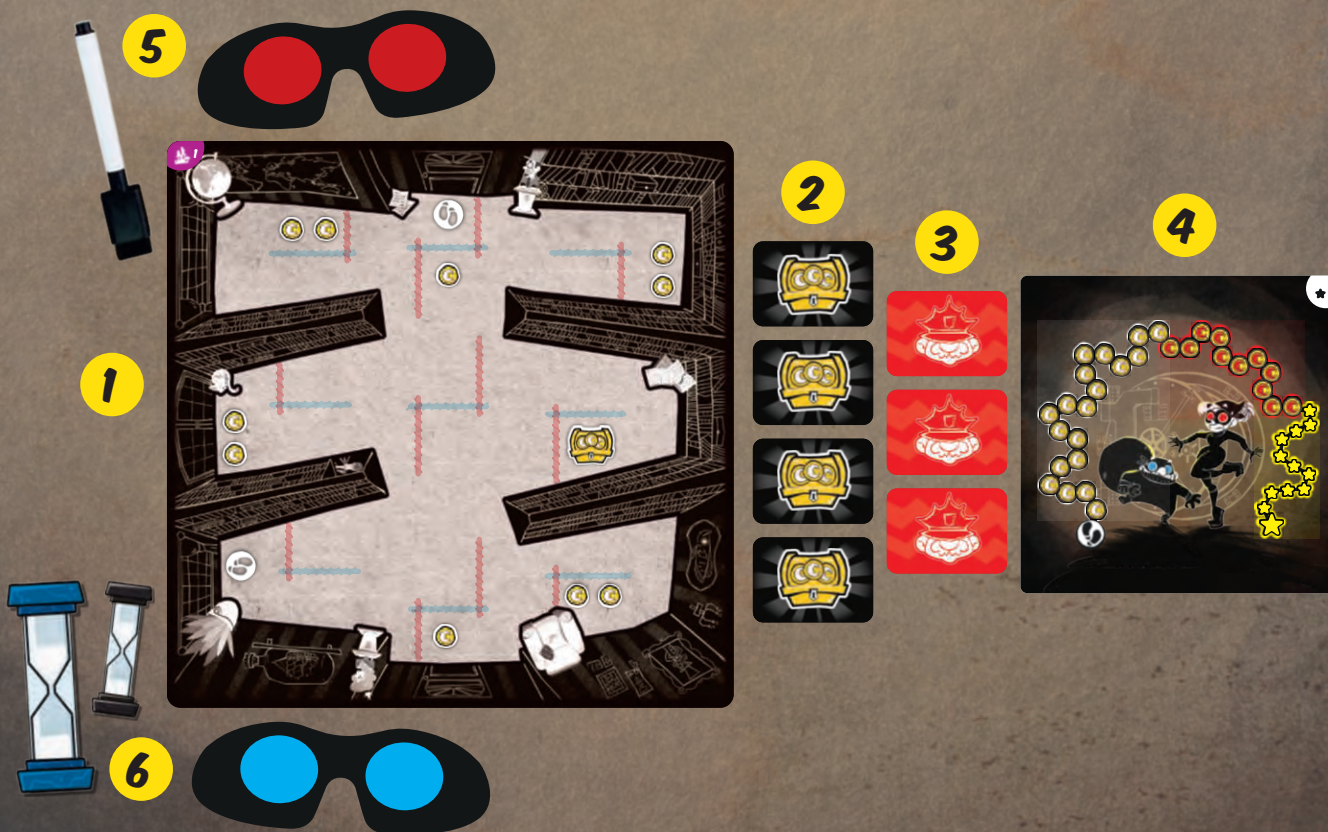
PRÍPRAVA HRY NA ÚROVEŇ 1 „PÁNSKE SÍDLO“:

- 1 Položte herný plán s označením „Pánske sídlo 1“  do stredu stola.
- 2 Pripravte 4 karty „Truhlice s pokladom“ lícom dole vedľa herného plánu.
- 3 Položte 3 karty „Ochránka“ tiež lícom dole vedľa herného plánu.
- 4 Položte tabuľku „Úkryt“ stranou s  hore vedľa herného plánu.
- 5 Jeden z vás si vezme **červené okuliare** a stierateľné pero.
- 6 Druhý hráč si vezme **modré okuliare** a dvojce presýpacie hodiny.

Upozornenie: herné plány ostatných úrovní zostávajú v krabici. Pre aktuálnu hru nie sú potrebné.

PRÍPRAVA VAŠICH OKULIAROV:

Pred prvou hrou pripevnite gumičky k okuliárom tak, že ich konce pretiahnete otvormi po stranách a dobre ich zauzlíte.



PRIEBEH HRY

Hra pozostáva z jednej úrovne a skladá sa zo 4 kôl. V každom kole hráte v inom priestore. Každé kolo je pritom rozdelené do **3 fáz** a prebieha podľa rovnakého postupu:

FÁZA 1: VYTvorenie PLÁNU

Otočte malé presýpacie hodiny. Máte 30 sekúnd na to, aby ste si pozorne prezreli zobrazenú miestnosť a prediskutovali možnú **trasu**. Položte si pritom nasledujúce otázky: pri ktorom vchode chcete začať? Ako môžete nazbierať čo najviac mincí? Na ktoré lasery by ste si mali dať obzvlášť pozor? Akonáhle vyprší čas, prejdite do ďalšej fázy.



FÁZA 2: VYKONANIE LÚPEŽE

Teraz si nasadíte okuliare. Ak máte **modré okuliare**, otočte veľké presýpacie hodiny. Na vykonanie lúpeže a zobrať čo najväčšieho počtu mincí máte 2 minúty.



HRÁČ S ČERVENÝMI OKULIARMI SA ZAKRÁDÁ MIESTNOSŤOU A HĽADÁ KORIST'

Na herný plán zakreslite stierateľným perom cestu a snažte sa pritom dosiahnuť na čo najviac mincí. Začínate pri jednom z dvoch vchodov označených **štopami** a končíte pri druhom **škop**, ako vyprší čas.

Majte na pamäti, že:

- akonáhle pero raz priložíte na herný plán, nesmiete ho pri kreslení v rámci miestnosti znovu odložiť. To znamená:
- cestu je potrebné nakresliť súvislou čiarou,
- cestu (= čiaru) môžete tiež niekoľkokrát krížiť,
- cestu môžete tiež nakresliť dvakrát, ak sa vraciate rovnakou cestou,
- nesmiete kresliť cez steny alebo cez čierne orámované objekty,
- s komplicom musíte hovoriť, aby ste sa dozvedeli dôležité informácie o ceste alebo o nasmerovaní laserov.

HRÁČ S MODRÝMI OKULIARMI STRÁŽI A VYDÁVA POKYNY.

Vašou úlohou je zaistiť, aby druhého hráča na ceste nezasiahol žiadny laser, ktorý nemôže vidieť.

Dôležité: smiete dávať iba slovné príkazy! Žiadne iné nápovede, ako napr. ukazovať prstom na herný plán alebo na určité predmety, mince alebo lasery, nie sú povolené! Musíte tiež sledovať presýpacie hodiny a informovať o tom, koľko času vám ešte zostáva.

Hneď ako vyprší čas, musí hráč s **červenými okuliarmi** odložiť ceruzku. Teraz prejdite k ďalšej fáze.

FÁZA 3: UKRYTIE KORISTI

Odoberte si okuliare.

Pozrite sa na nakreslenú cestu na hernom pláne a vyhodnoťte vašu korisť.

- Spočítajte všetky mince, ktorých sa nakreslená cesta dotýka.
- Za každý dotyk s laserom odčítajte 1 mincu.
- Ak ste sa nedostali z miestnosti včas von, musíte podplatiť ochranku a odčítať si tak 3 mince.

Vo vašom **úkryte** označte počet zvyšných mincí počnúc štartovým počtom.

Upozornenie!

- Pokiaľ ste sa rovnakého lasera dotkli viackrát, odčítate si napriek tomu len 1 mincu.
- Pokiaľ skončíte so záporným výsledkom, nesmiete označiť žiadne mince vo vašom **úkryte**, neprídete však o mince označené v predchádzajúcich kolách.

TRUHLICA S POKLADOM



Ak sa označená cesta dotýka **truhlice s pokladom**, vyberte si **1 ľubovoľnú vyloženú kartu truhlice s pokladom** a vezmite si ju. Teraz sa musíte rozhodnúť, či:



alebo



Truhlicu s pokladom predáte: vráťte kartu s truhlicou späť do krabice bez toho, aby ste sa na ňu pozreli a označte si za ňu 3 mince vo vašom **úkryte**.

Truhlicu s pokladom si ponecháte: otočte kartu s truhlicou s pokladom lícom nahor a položte ju pred seba. *Efekt* tejto karty môžete použiť v nasledujúcich kolách (podrobné vysvetlenie všetkých *efektov* nájdete na str. 20).

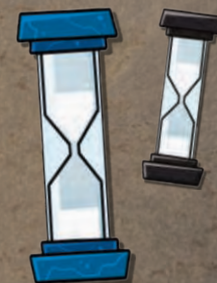
PRÍKLAD





2






1



Baša a Ďuro sa dostali z miestnosti včas.

Ich nakreslená cesta sa dotýka **8 mincí**  a **3 laserov**. Vo svojom **úkryte**  tak označili **5** .

Okrem toho sa dotkli **truhlice s pokladom** . Rozhodnú sa, že si **kartu truhlice s pokladom**  ponechajú, aby mohli jej efekt využiť v nasledujúcich kolách .

NOVÉ KOLO, NOVÝ PRIESTOR

Vezmite herný plán s príslušným označením pre ďalšie kolo a položte ho doprostred stola.


Poznámka: na zadnej strane miestnosti 1 nájdete miestnosť 2. Na zadnej strane miestnosti 3 nájdete miestnosť 4.

TERAZ SI VYMEŇTE ROLE.

- Hráč, ktorý mal **červené okuliare**, si vezme **modré** a dvoje presýpacie hodiny.
- Hráč, ktorý mal **modré okuliare**, si vezme **červené** a stierateľné pero.

Nové kolo začnete fázou 1.

OCHRANKA

Pokiaľ je po odohraní jedného kola posledná označená minca vo vašom **úkryte** červená , musíte otočiť 1 kartu s ochranou lícom hore. Ochranka je upozornená a v budúcom kole vám sťažuje hru. Na konci ďalšieho kola kartu s ochranou vráťte späť do krabice.


(Podrobné vysvetlenie efektov všetkých kariet s ochranou nájdete str. 20).




KONIEC HRY

Hra končí po štvrtom kole. Teraz sa pozrite, koľko mincí máte vo vašom **úkryte**.


VÍŤAZSTVO

Ak ste vo vašom **úkryte** označili aspoň jednu z , **vyhrali ste!** Gratulujeme!

Ste talentovaní zloději! V budúcej hre si vyskúšajte ťažšiu úroveň.

Poznámka: čím viac  ste zaškrtili, tým úspešnejšia bola vaša lúpež. Skúste v ďalších hrách prekonať sami seba!


PORÁŽKA:

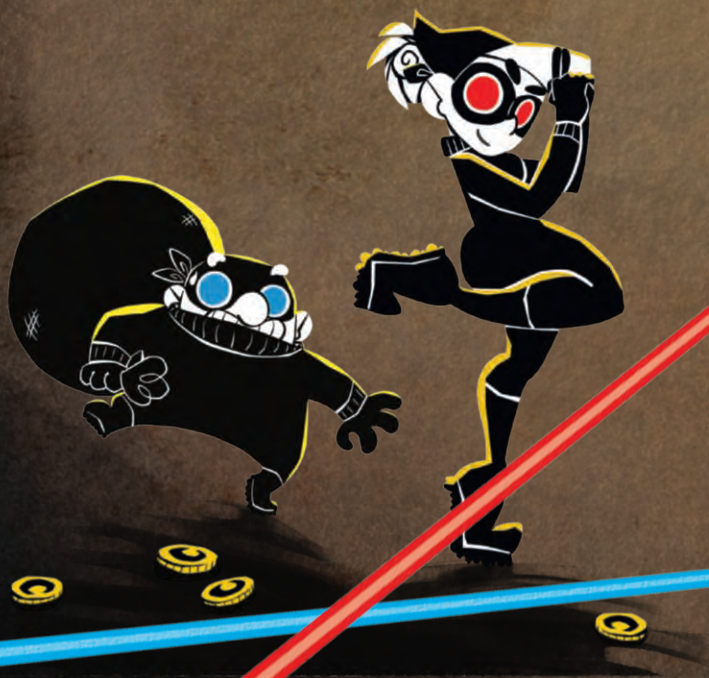
Ak ste vo vašom úkryte neoznačili žiadnu , bohužiaľ ste prehrali!

Skúste sa lepšie dohodoriť a prejdite si aktuálnu úroveň hry znova – možno sa vám to pri ďalšom pokuse podarí!

PROFI-VARIANT



Chcete, aby hra bola ešte náročnejšia? Potom pri príprave hry položte váš **úkryt** bokom s  nahor. Ochranka sa do hry zapája častejšie a k víťazstvu musíte nazbierať viac mincí. Ste pripravení?



KARTY TRUHLICE S POKLADOM

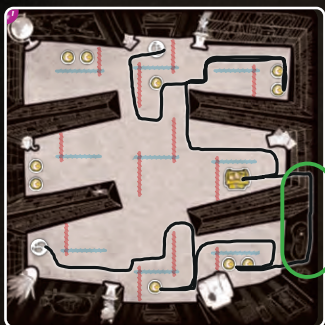


Efekt karty truhlice s pokladom môžete vykonať **len raz za kolo!** V jednom kole môžete použiť ľubovoľný počet kariet truhlic s pokladmi.

ODSÁVACIE RUKAVICE



S touto kartou môže hráč s **červenými okuliarmi** raz počas lúpeže pretiahnuť pero cez steny alebo čierne orámované objekty.



SKÁKACIE TOPÁNKY



S touto kartou môže hráč s **červenými okuliarmi** raz počas lúpeže odsadiť pero z herného plánu na **C** a znova ho nasadiť na iný **C** a z tohto miesta pokračovať v kreslení ďalej.

Poznámka: sa v tomto prípade nepočíta ako **C**.



HLAVNÝ KLÚČ



S touto kartou môžete počas lúpeže opustiť miestnosť aj pri **C**.

Poznámka: sa v tomto prípade nepočíta ako **C**.



DYMOVÝ STROJ



Počas ukrývania koristi umiestnite túto kartu na herný plán tak, aby ste zakryli laser, ktorého ste sa cestou dotkli.

Týmto spôsobom **nemusíte** z koristi odčítať zodpovedajúcu hodnotu mince.

Poznámka: **C**, ktorý karta odkryje, si samozrejme môžete započítať ako obvykle!



KARTY S OCHRANKOU



Efekt karty s ochranou je **aktívny iba jedno kolo!** Po skončení kola ju vráťte späť do krabice.

PŠŤ!



Hráč s **červenými okuliarmi** nesmie počas lúpeže hovoriť.

NEBEZPEČNÉ LASERY



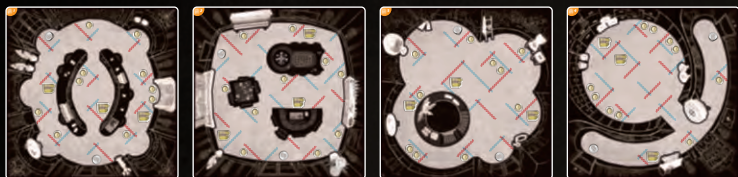
Za každý dotyk laserom si odčítajte **3** namiesto **1** **C**.

SUPER-SECURITY



Za každú dvojito nakreslenú čiaru na **vlastnej trase** si odčítajte **1** **C**.

ÚROVEŇ 2: KASÍNO



Vezmite si herné plány s príslušným označením.

PRÍPRAVA HRY

Vykonajte prípravu hry podľa popisu na str. 23. Hráč s **modrými okuliarmi** navyše dostane **kocku** a položí ju pred seba.



VO FÁZE 2:

Zakaždým, keď sa vaša cesta dotkne **jednorukého bandita** 🎰, hádže hráč s **modrými okuliarmi** kockou. Výsledok hodu kockou zostáva nezmenený až do konca kola, takže ho môžete zohľadniť vo fáze 3. Ak hodíte kockou viackrát, počíta sa iba posledný výsledok.

- Pokiaľ na kocke nepadne žiadny symbol, odmenu nedostávate.
- Ak kocka ukáže 1 🎲, označíte si v úkryte 1 🎲.
- Ak kocka ukáže truhlicu s pokladom 🗝️, vezmete si jednu kartu truhlice s pokladom. Môžete ju použiť tak, ako už bolo popísané.

ÚROVEŇ 3: MÚZEUM



Vezmite si herné plány s príslušným označením.

PRÍPRAVA HRY

Vykonajte prípravu hry podľa popisu na str. 23. Hráč s **modrými okuliarmi** navyše dostane **4 karty s artefaktmi**, zamieša ich a položí do balíčka lícom dole. Teraz otočte vrchnú kartu.

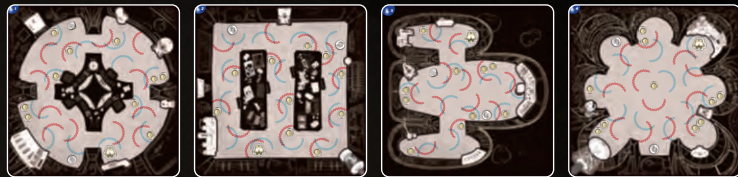


VO FÁZE 2:

Ak sa vaša cesta dotkne artefaktu na hernom pláne, ktorý zodpovedá otočenej karte s artefaktom 🏛️, kartu si vezmite. Potom otočte ďalšiu kartu z balíčka a snažte sa okrem mincí 🎲 ešte tiež nazbierať čo najviac artefaktov.

Pokiaľ sa vám podarí nazbierať všetky 4 artefakty v jednom kole, získate v 3. fáze ako odmenu **kartu truhlice s pokladom**. Môžete ju použiť tak, ako už bolo popísané.

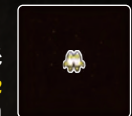
ÚROVEŇ 4: VESMÍRNA STANICA



Vezmite si herné plány s príslušným označením.

PRÍPRAVA HRY

Vykonajte prípravu hry podľa popisu na str. 23. Hráč s **modrými okuliarmi** navyše dostane **4 mini-herné plány „Asteroidy“**, zamieša ich a položí do balíčka lícom dole. **Pred každým** kolom otočte vrchný mini-herný plán z balíčka a položte ho vedľa herného plánu „Vesmírna stanica“. Po každom kole vráťte použitý mini-herný plán späť do krabice.



VO FÁZE 2:

Ak sa vaša cesta dotkne jetpacku 🚀, získava pero hráč s **modrými okuliarmi**. Musí pero umiestniť na jetpack 🚀 na mini-hernom pláne a pokúsiť sa dosiahnuť truhlicu s pokladom. Asteroid môže opäť opustiť cez druhý jetpack 🚀. Potom hráč s **červenými okuliarmi** získa pero späť a pokračuje v ceste pri jetpacku 🚀 na hernom pláne „Vesmírna stanica“ ako obvykle.

Ak ste sa dotkli truhlice s pokladom, dostanete v tretej fáze **kartu truhlice s pokladom**. Môžete ju použiť tak, ako bolo popísané.

Ak máte otázky alebo pripomienky k hre „Zgether“, prosím, kontaktujte nás:
Piatnik Praha sro, K Vypichu 1087, CZ-252 19 Rudná,
info@piatnik.cz

Nájdete nás na:

Piatnik hra č. 725890



PiatnikCZ



piatnik_sk



PiatnikSpiele

OLDCHAP
GAMES



Nemecké vydanie:

© 2024 Piatnik, Wien



Pozor! Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť vdychnuté. Nebezpečenstvo udusení! Uschovajte kontaktnú adresu. Zmena prevedenia vyhradená.