

# BURZA ZNÁMEK PINZETA

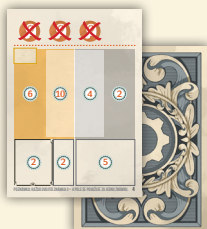
Pravidla pro sólový režim vytvořil Morten Monrad Pedersen,  
spolupracovali Lines J. Hutter a David Studley

Vážení čtenáři, dovolte nám představit vás Pinzetě. Jedná se o formu života na kartonové bázi, která se laskavě uvolila zaujmout místo lidského hráče, takže můžete hrát Burzu známek v sólovém režimu.

Poznámka autora: Pinzeta představuje užitečnou pomůcku filatelistů pro jemné zacházení s cennými známkami. Toto slovo pochází z italského a my zpravidla používáme pro naše umělé soupeře jména z tohoto jazyka, protože ten první se objevil ve hře Vinohrad, jež je situována do Itálie.

## HERNÍ MATERIÁL

8 karet rozhodnutí



4 bodovací karty pro fázi předvádění



19 žetonů posuzování



3 desky Pinzety (vytištěné  
na zadních stranách 3 desek hráčů)

10 karet událostí Pinzety



4 přehledové karty pro sólový režim



## ÚVODNÍ HRA

Tato příručka pro sólový režim zahrnuje **ÚVODNÍ HRU**, která vás seznámí s pravidly tím, že vás naučí klíčovou část celého systému, a sice jak Pinzeta posuzuje věci (bude vysvětleno později).

**ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA PRO TENTO TYP HRY JSOU UVEDENA TÍMTO PÍSMEM.**

# PŘÍPRAVA HRY

Postupujte jako u partie 2 hráčů s následujícími změnami:

- A** Nepoužívá se žeton prvního hráče.
- B** Odstraňte ze hry karty návštěvníků č. 1, 5, 6 a 9.
- C** Nahradte karty událostí kartami událostí Pinzety.
- D** Vezměte si desku hráče, která nemá na druhé straně vytištěnou desku Pinzety.

## PŘÍPRAVA PINZETY:

**1** Tři desky hráčů mají na zadní straně vytištěnou desku Pinzety. Dostane takovou desku, jejíž číslo odpovídá žluté kartě soutěže. Pod deskou nechte místo pro svou denní sbírku a denní sbírku Pinzety.

**2** Připravte žetony posuzování.

**3 PŘI VÝUKOVÉ HŘE TENTO KROK PŘESKOČTE:**

Umístěte věčnou známku do odpovídajícího rámečku na desce Pinzety.

**4 PŘI VÝUKOVÉ HŘE TENTO KROK PŘESKOČTE:**

Zamíchejte bodovací karty pro fázi předvádění a vytvořte z nich balíček lícem dolů. Vedle něj ponechte místo pro odhazovací hromádku.



**5** Karty rozhodnutí umístěte na jednu hromádku (budou se míchat později) a ponechte vedle místo pro odhazovací hromádku.

**6** Rozložte přehledové karty pro sólový režim na stůl.

**7** Vyberte si úroveň obtížnosti: 1. (lehká), 2. (běžná), nebo 3. (těžká). Doporučujeme vám začít na 1. úrovni.



Denní sbírka Pinzety

Vaše denní sbírka



# OBEČNÁ PRAVIDLA

- Všechna pravidla, jež nejsou výslovně změněna nebo zrušena v tomto textu, platí i nadále.
- Z hlediska herní terminologie se Pinzeta považuje ve všech ohledech za hráče až na to, že hraje podle vlastních pravidel.
- Pinzeta **nevyužívá** schopnosti karet návštěvníků (specialistů či vystavovatelů), které získá.

## PRŮBĚH HRY

Následující pravidla zcela nahrazují pravidla z příručky pro hru více hráčů až do konce fáze výměny. To platí jak pro Pinzeta, tak pro vás.

## PŘÍPRAVA KOLA A FÁZE SBÍRÁNÍ

1. Otočte vrchní kartu z balíčku událostí Pinzety a podívejte se na její horní část.

- Za každou vyobrazenou věc vezměte ze společné zásoby odpovídající známku nebo kartu návštěvníka a přidejte ji pod desku Pinzety do její denní sbírky tak, jak je uvedeno na kartě události Pinzety.
- Bílé známky se umísťují lícem nahoru. Známky vyobrazené rubem nahoru se umísťují lícem dolů a zůstávají tak až do konce fáze výměny – nemůžete se na ně podívat. Karty návštěvníků se vždy umísťují lícem nahoru.

**Příklad:** Karta události Pinzety, kterou jste otočili, má tuto horní část:



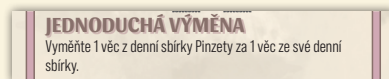
Díky tomu vzniknou tyto dvě hromádky:



2. Otočte další kartu z balíčku událostí Pinzety a vezměte věci vyobrazené v prostřední části. Umístěte je pod denní sbírku Pinzety a ponechte mezi nimi volný prostor. Tyto věci představují vaši denní sbírku a můžete se podívat na všechny věci lícem dolů. Později ji rozdělíte na 2 hromádky.



3. Řiďte se pokyny v dolní části druhé karty události.



4. Jestliže máte kartu specialisty, jejíž schopnost se uplatňuje ve fázi sbírání (karta č. 10), vyhodnoťte ji nyní.

5. Odhodte obě karty událostí.

6. Posuňte ukazatel fází o jedno pole doprava.

## KARTY NÁVŠTĚVNÍKŮ

Karty specialistů začínají působit ve chvíli, kdy si je vyberete, a jejich efekt trvá, dokud jsou ve vašem herním prostoru.

**Nezapomeňte:** Pinzeta **nevyužívá** schopnosti karet návštěvníků.

# FÁZE VÝMĚNY

V této fázi:

1. Rozdělte svou denní sbírku na dvě hromádky. Pinzeta má již svou denní sbírku na dvě hromádky rozdělenou.
2. Každý z vás si vezme jednu hromádku toho druhého.
3. Oba si ponecháte svou hromádku, kterou si ten druhý nevzal.

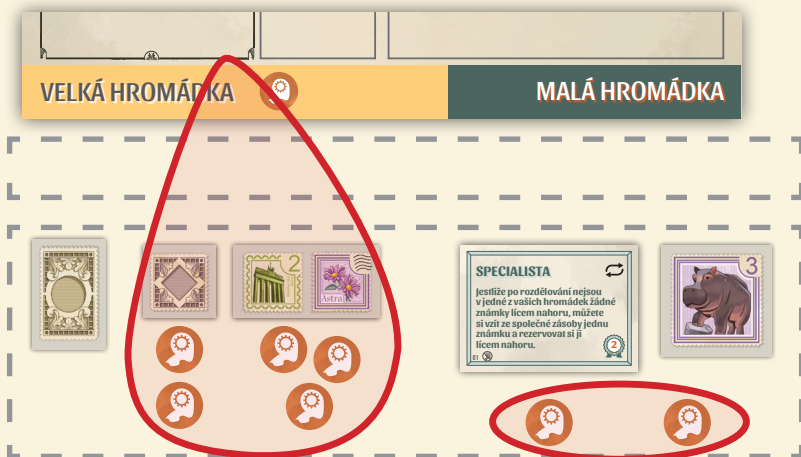
Následující text popisuje, jak to probíhá:

## VY ROZDĚLUJETE – PINZETA VYBÍRÁ

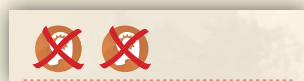
1. Proveďte postup popsany v rámečku **Posuzování věci Pinzetou**, abyste ocenili věci ve své denní sbírce.
2. Rezervujte si 1 věc ze své denní sbírky, umístěte ji na rezervační plochu na své desce hráče a odhodte žetony oceňování, pokud jsou u ní přiloženy. Nemůžete si rezervovat vzácnou známku, i kdyby byla lícem dolů.
3. Rozdělte zbývající věci na 2 hromádky s tím, že v jedné z nich musí být právě o 1 věc více než ve druhé.
4. Řiďte se pokyny v rámečku **Posuzování hromádky Pinzetou**.
5. Zamíchejte všechny karty rozhodnutí a vytvořte nový balíček rozhodnutí.
6. Otočte kartu rozhodnutí a spočítejte přeškrtnuté symboly posuzování. Odstraňte stejné množství žetonů posuzování (je jedno kterých) **od hromádky s více žetony**.
  - vytištěný na desce se považuje za odstranitelný žeton.
  - V případě shody odstraňujte od velké hromádky.
7. Pinzeta si vezme hromádku, u níž zbylo více žetonů posuzování. V případě shody si vezme velkou hromádku. Druhou hromádku si necháte vy.
8. Vraťte všechny žetony posuzování do společné zásoby.



**Příklad:** Vytvořili jste tyto hromádky:



Otočíte kartu rozhodnutí s touto horní částí:



Díky tomu odstraníte 2 žetony od velké hromádky, u níž se jich nachází více. A protože i poté je u ní více žetonů než u malé hromádky, vezme si Pinzeta velkou hromádku.



## POSUZOVÁNÍ VĚCI PINZETOU

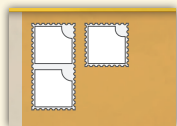
Aby se mohla Pinzeta správně rozhodnout, čas od času posuzuje věci. Při tomto procesu se umísťují vedle každé věci žetony posuzování:

1. Karty návštěvníků a věčné známky: 1 .
2. Vzácné známky lícem nahoru: 4 .
3. Ostatní známky:
  - a. Známky lícem nahoru s hodnotou přesně 2 nebo 3: 1 .
  - b. Známky lícem nahoru/dolů, jež velikostně odpovídají velikostem známek uvedených v levém horním rohu desky Pinzety: 2 .

*Poznámka:* Ke známkám, jež splňují současně kritéria 3a a 3b, se přidávají 3 .

*Poznámka:* Dvojitě známky 2 × 4 pole se v případě Pinzety považují za jednu známku.

**Příklad:** Cílové velikosti na desce Pinzety jsou malé čtverce, tj. známky 2 × 2 pole a dvojitě známky 2 × 4 pole:



Tyto věci mají být posouzeny:

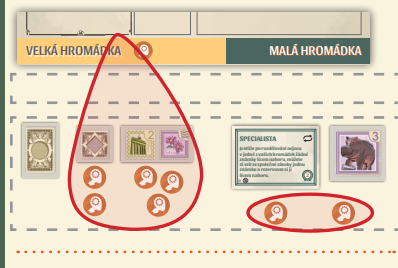


1. Umístěte 1 ke kartě návštěvníka. Kdyby se v denní sbírce nacházely věčné známky, přidal by se ke každé z nich 1 .
2. Kdyby se v denní sbírce nacházely vzácné známky, přidaly by se ke každé z nich 4 .
- 3a. Umístěte 1 vedle 3. a 5. věci zleva, protože mají hodnotu 2 nebo 3.
- 3b. Umístěte 2 vedle 2. a 3. věci zleva, protože odpovídají cílovým velikostem.

## POSUZOVÁNÍ HROMÁDKY PINZETOU

Výsledek posuzování Pinzetou činí počet žetonů plus 1 další za velkou hromádku (jak je uvedeno na desce Pinzety).

**Příklad:** Po níže vyobrazeném posuzování má velká hromádka 6 a malá hromádka 2 .

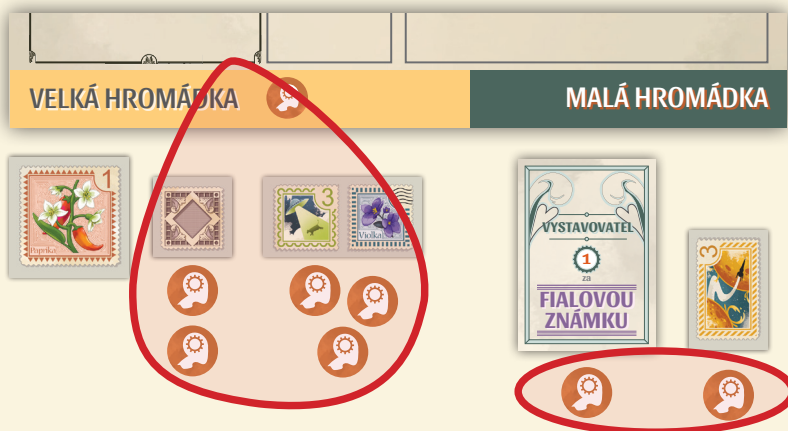


## PINZETA ROZDĚLUJE – VY VYBÍRÁTE

Nyní je na vás, abyste si vybrali jednu z hromádek Pinzety.

1. Řiďte se pokyny pro **Posuzování věci Pinzetou** u denní sbírky Pinzety a poté pro **Posuzování hromádky Pinzetou**.
2. Jestliže se u některé hromádky nachází alespoň o 3 žetony posuzování více než u druhé, vyměňte věc s **nejvíce žetony** z této hromádky za věc s **nejméně žetony** z druhé hromádky.
  - V případě shody vyberte věc nejvíce vlevo.
  - Nezapomeňte, že na rozdíl od toho, kdy rozdělujete vy, si v případě, kdy rozděluje Pinzeta, neotáčíte kartu rozhodnutí.

**Příklad:** Pinzeta vytvořila tyto hromádky a posuzuje:



Protože ve velké hromádce je o 4 žetony posuzování více než v malé, prohodí Pinzeta jednu věc z velké hromádky s jednou věcí z malé hromádky.

V malé hromádce mají obě věci stejný počet žetonů, takže se vezme ta nejvíce vlevo a prohodí se s věcí z velké hromádky, u níž je nejvíce žetonů.



3. Vyberte a vezměte si jednu hromádku. Pinzeta si nechá tu druhou.
4. Vraťte všechny žetony posuzování do společné zásoby.
5. Posuňte ukazatel fází o jedno pole doprava.


# FÁZE PŘEDVÁDĚNÍ

Ve vašem případě probíhá fáze předvádění obvyklým způsobem (viz pravidla pro hru více hráčů na str. 5), zatímco pro Pinzetu platí níže uvedená pravidla:

## UMÍSTĚNÍ VĚCÍ PINZETY NA JEJÍ DESKU

### VÝUKOVÁ HRA: ODHODTE VĚCI PINZETY A POTÉ FÁZI PŘEDVÁDĚNÍ UKONČETE.

Umístěte věci Pinzety získané v daném kole na její desku:

1. Otočte známky, jež byly dosud lícem dolů.
2. Známky s výjimkou vzácných umístěte do rámečků v horní části desky v závislosti na jejich velikosti a hodnotě.
3. Vzácné známky, bez ohledu na jejich velikost, umístěte do rámečku označeného .
4. Věčné známky a karty umístěte do příslušných rámečků.

**Příklad:** Umístění věcí na desku Pinzety. Všimněte si, že se rámeček

 částečně překrývá s rámečky pro známky podle velikosti.



## BODOVÁNÍ PINZETY V SOUTĚŽÍCH

1. Otočte lícem nahoru vrchní kartu z balíčku bodovacích karet pro fázi předvádění.
2. Na této kartě najděte číslo soutěže, které se shoduje s číslem soutěže na hlavním plánu. Vynásobte skóre dané zvolenou úrovní obtížnosti 1 (v pátek), 2 (v sobotu) nebo 3 (v neděli). Pinzeta získá výsledný počet bodů.

# KONEC HRY

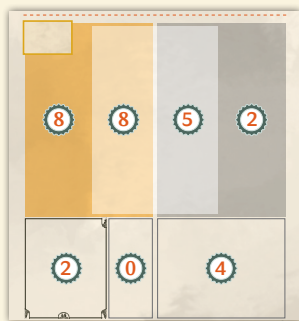
**VÝUKOVÁ HRA: PINZETA ZÍSKÁVÁ 110 BODŮ NA 1. ÚROVNI, 125 BODŮ NA 2. ÚROVNI A 140 BODŮ NA 3. ÚROVNI OBTÍŽNOSTI. ŽÁDNÉ JINÉ BODY NEDOSTANE. PRO ÚČELY BODŮ ZA VĚČNÉ ZNÁMKY SOUTĚŽÍTE POUZE S IMAGINÁRNÍM HRÁČEM, JENŽ MÁ 3 VĚČNÉ ZNÁMKY.**

Pinzeta získává body na konci hry následovně:

- 1. ÚROVEŇ OBTÍŽNOSTI:** Na 1. úrovni obtížnosti ztrácí Pinzeta 20 bodů, na 2. úrovni 10, na 3. úrovni se její skóre nemění.
- 2. VĚČNÉ ZNÁMKY:** Body za věčné známky se přidělují obvyklým způsobem (včetně zapojení imaginárního hráče se 3 věčnými známkami).
- 3. DESKA:** Otočte vrchní kartu rozhodnutí. Pinzeta získá za každou věc v příslušném rámečku uvedený počet bodů.

*Poznámka:* Dvojitě známky 2 × 4 pole se v případě Pinzety považují za jednu známku.

**Příklad:** Otočíte kartu rozhodnutí s následujícím schématem.



Následně vynásobíte počet věcí v každém rámečku počtem bodů uvedeným na kartě.



Při počítání zleva doprava a odshora dolů to dělá  $24 + 8 + 10 + 10 + 4 + 0 + 4 = 60$  bodů.

- 4. HODNOTY:** Pinzeta získá body **pouze za hodnoty svých vzácných známek.**
- 5. KARTY SPECIALISTŮ:** Pinzeta **nedostává** body za karty specialistů.
- 6. KARTA ZÁVĚREČNÉ SOUTĚŽE:** Pinzeta **nedostává** body za kartu závěrečné soutěže.

