

Pravidla hry IOTA

64 různých kartiček, 2 divoké kartičky, tužka a papír na zápis bodů

Cíl hry

Získat co nejvíce bodů přidáním karet do řádku nebo sloupce k již položeným kartičkám. Řádek (nebo sloupec) se skládá ze 2, 3 nebo maximálně ze 4 kartiček, přičemž **každá vlastnost (barva, tvar a číslo) musí být buď stejná na každé kartičce, nebo je na každé kartičce jiná.**

Začátek hry

Každý hráč si vybere náhodně jednu kartičku z balíčku. Hráč, který si vytáhl nejvyšší číslo začíná.

Vraťte kartičky do balíčku, zamíchejte a rozdejte každému hráči 4 kartičky lícem dolů. Zbývající kartičky lícem dolů tvoří „dobírací“ balíček. Umístěte jeho horní kartu (tzv. startovací kartička) lícem nahoru do středu hrací plochy. Hráči se dívají se pouze na své vlastní karty.

Průběh hry

Hráči střídavě přidávají kartičky do „mřížky“, která obsahuje startovací kartičku. Všechny položené kartičky musí být připojeny k „mřížce“ a musí ležet ve stejném řádku (nebo stejném sloupci).



Ačkoli v každém tahu musí být kartičky zahrány ve stejném řádku (nebo sloupci), může dojít k tomu, že jsou vytvořeny nebo prodlouženy další řádky nebo sloupce. Přiložené kartičky nemusí být v žádném konkrétním pořadí, ani nemusí být umístěny těsně vedle sebe. Jinými slovy, v jednom tahu lze vytvořit nebo rozšířit řádek (nebo sloupec) přidáním kartiček na oba konce.

Maximální povolená délka řádku jsou 4 kartičky. Je možné, že některá místa v „mřížce“ nebude možné

vyplnit. Řádek (nebo sloupec) se 4 kartičkami budeme nazývat **čtveřice**. Vytvořením čtveřice získáte body navíc.

Jste na řadě

- Přidejte 1, 2, 3 nebo 4 kartičky do „mřížky“ ve stejném řádku (nebo sloupci) tak, aby byly spojeny s již položenými kartičkami. Poté doplňte počet kartiček v ruce na 4.
- Nebo dejte některé, všechny nebo žádné ze svých kartiček na konec dobíracího balíčku a vezměte si nové.

Po každém tahu

Po každém tahu si hráč sečte číselné hodnoty všech kartiček v každém řádku (nebo sloupci), který byl vytvořen nebo rozšířen v daném tahu. Pokud je kartička součástí 2 řádků (nebo sloupců), počítá se dvakrát. Zdvojnásobte body za celý tah za každou dokončenou čtveřici. Znovu zdvojnásobte pro zahrání všech 4 karet v jednom tahu.

Konec hry

Hra končí, když je dobírací balíček vyčerpán a jeden hráč zahraje svou poslední kartičku. Je mu přidělen **dvojnásobek bodů za toto ukončení.**

Divoké kartičky

Divoká kartička nahrazuje jakoukoli jinou kartičku a má nominální hodnotu 0 bodů. Před svým tahem ji může hráče získat výměnou za jakoukoli jinou kartičku povolenou v dané pozici. Poté ji může využít v jakémkoli tahu.

Příklady bodování



První hráč položil 2 kartičky. Stejný počet, různé barvy, různé tvary. **6 bodů**

Druhý hráč položil 2 kartičky a vytvořil nový sloupec se třemi kartičkami. Stejný tvar, různé barvy, různá čísla. **6 bodů**

Třetí hráč položil 2 kartičky. Žlutý čtverec 2 vytvořil v řádku čtveřici (8 bodů). Je vytvořen nový řádek (4 body) a nový sloupec (5 bodů). Součet bodů zdvojnásobíme díky vytvořené čtveřici ($17 \times 2 = 34$). **34 bodů**

Čtvrtý hráč položil 4 kartičky. Čtveřice v řádku (10 bodů), čtveřice ve sloupci (10 bodů), trojice ve sloupci (6 bodů), součet je 26 bodů. Dvojnásobek za první čtveřici 52 bodů. Dvojnásobek za druhou čtveřici 104 bodů. Dvojnásobek za vložené 4 karty. **208 bodů.**

Video:
[glance/](https://www.beyondthealgorithm.ca/game-at-a-glance/)

<https://www.beyondthealgorithm.ca/game-at-a-glance/>