

Paintos

Učte sa u majstra v maliarskej škole, získajte znalosti a namaľujte tu najkrajšiu panorámu.

O hre

V hre Paintos sa hráči čoby študenti v maliarskej škole snažia namaľovať čo najhodnotnejší panoramatický obraz.

Príprava

Hráčovi, ktorý naposledy niečo maľoval, odovzdaj kartičku so štetcom – tento hráč bude začínať a nasledovať budú hráči po jeho ľavici.

Zamiešaj balíček kariet a pred každého hráča umiestni jednu kartu rubom nahor.

Na rube každej karty sa nachádza:

paleta	značí, koľko kariet vieš v jednom kole zahrať
lusknutie	značí, koľko kariet vieš v jednom kole potiahnuť
rám	zvyšuje hodnotu zarámovanej časti obrazu

Každý môže na začiatku hry získať a zahrať práve jednu kartu.

Priebeh hry

Hra prebieha v rade prednášok, ktoré sú rozdelené na teoretickú a praktickú časť.

V **prvej časti** vylož na stôl toľko nových kariet, koľko majú všetci hráči vyložených **lusknutí**.

Počnúc hráčom so štetcom si z týchto kariet striedavo berte po jednej, kým nebude mať každý na ruke práve toľko kariet, koľko má vyložených lusknutí.

Potom začína praktická časť. Počas nej môžeš zahrať najviac toľko kariet, koľko máš vyložených paliet.

Aby to nebola nuda, karty z ruky môžeš zahrať hneď trom spôsobmi:

1. Rozšíriť maľbu

Začni maľbu, alebo prilož kartu celkom naľavo alebo napravo k už existujúcej maľbe.

2. Rozšíriť svoje schopnosti

Umiestni kartu vľavo alebo vpravo k svojej karte schopností rubom nahor tak, aby si jednu schopnosť prekryl.

Počet vyložených paliet alebo lusknutí sa tak vždy rozšíri o 1.

3. Zarámovat' časť maľby

Umiestni kartu k existujúcej maľbe tak, aby rám rubovej strany vytváral spod už zahratých kariet tvoriacich maľbu. Každá celá zarámovaná kompozícia tým zdvojnásobí svoju hodnotu.

4. Odložiť si myšlienku

Môžeš si ponechať jednu kartu na ruke a využiť ju neskôr, alebo ju nahradiť inou kartou.

Na konci kola odhod' všetky nezahrané karty na odhadzovaciu kôpku.

Hra prebieha, kým sa v balíku nachádza presne jedna karta pre každého hráča alebo presný počet kariet podľa počtu lusknutí. Pokiaľ sa balík minie, alebo v ňom nie je dostatok kariet, vezmi odhadzovaciu kôpku, zmiešaj ju so zvyškom kariet a vytvor z nej nový balíček. Ak ani tak neostáva dostatok kariet, témy prednášok sa vyčerpali a hra končí.

V opačnom prípade začínajúci hráč odovzdá štetec hráčovi po jeho ľavici a hra pokračuje.

Hodnotenie

Aby boli maľby harmonické, prihliada sa na to, čo a kde sa na nich nachádza. Majster má preto bodovací systém pre nasledovné kompozície na vznikajúcej maľbe:

- 1 Krdel' vtákov
- 2 Krdel' vtákov pri veži
- 2 Jeleň
- 3 Jeleň pri strome
- 2 Dvojica stromov
- 1/3/5 Jedna/dve/tri veže
- 3 Malá hora
- 3 Každé pohorie medzi malými horami
- 3 Najdlhší sled kariet s rovnakým počasím

Vežu pri krdli vtákov aj strom pri jeleňovi možno využiť v ich vlastných kompozíciách.

Študent s najhodnotnejšou maľbou získava diplom a pochvalu od majstra školy!