

# MAHORA GOXESO

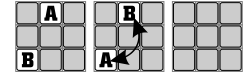
01. SAYO AIZAKA 1940~ DON'T CHANGE HEAR SEATING	02. YUNA AKASHI PROFESSOR AKASHI'S DAUGHTER BASKETBALL TEAM	03. KAZAMI ASUKURA SCHOOL NEWSPAPERS	04. YUE AYASE LIBRARY CLUB / KIDS LIT CLUB PHILOSOPHY CLUB	05. AKO IZUMI NURSES OFFICE / SOCCER TEAM	06. AKIRA OKOCHI SWIM TEAM
07. KAKIZAKI MISA CHEERLEADER / CHORUS	09. MISORA KASUGA	10. CHACHAMARU KARAKURI GO CLUB / TEA CEREMONY CLUB	11. MADOKA KUGIMIYA CHEERLEADER	12. FEI KU CHINESE MARTIAL ARTS GROUP	13. KONOKA KONOE GRANDDAUGHTER OF SCHOOL DEAN FORTUNE-TELLING CLUB, LIBRARY CLUB
14. HARUNA SAOTOME MANGA CLUB, LIBRARY CLUB	15. SETSUNA SAKURAZAKI JAPANESE FENCING	16. MAKIE SAKAKI GYMNASTICS TEAM	17. SAKURAKO SHIINA LACROSSE TEAM / CHEERLEADER	18. MANA TATSUMIYA BIATHLON	19. LINGSHEN CHAO COSPLAY CLUB, CHINESE MANTAL ARTS CLUB ROBOTICS CLUB, CHINESE MEDICINE CLUB BIO-ENGINEERING CLUB / QUANTUM PHYSICS CLUB
20. KAEDE NAGASE WALKING CLUB MIN-MIN	21. CHIZURU NABA ASTRONOMY CLUB	22. FUUKA NARUTAKI WALKING CLUB OLDER SISTER	23. FUMIKA NARUTAKI WALKING CLUB / SCHOOL DECOR CLUB YOUNGER SISTER	24. SATOMI HAKASE ROBOTICS CLUB / JET PROPULSION CLUB	25. CHISAME HASEGAWA GOOD WITH COMPUTERS
26. EVANGELINE A.K. MCDOWELL GO CLUB / TEA CEREMONY CLUB	27. NODOKA MIYAZAKI GENERAL LIBRARY COMMITTEE MEMBER LIBRARIAN / LIBRARY CLUB	28. NATSUMI MURAKAMI DRAMA CLUB	29. AYAKA YUKIHIRO CLASS REP. / EQUESTRIAN CLUB FLOWER ARRANGEMENT CLUB	30. SATSUKI YOTSUBA COOKING CLUB, LUNCH REP.	31. ZAZIE RAINYDAY MAGIC CLUB

08. ASUNA KAGURAZAKA ART CLUB	NEGI SPRINGFIELD SENSEI
----------------------------------	----------------------------

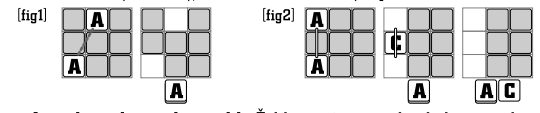
Goxeso je rozšířená verze pravidel pro hru Pexeso. "MAHORA GOXESO" je verze obtížnosti III. (64 kartiček), využívající motivů z many "Negima" Kena Akamacua. Kartička Negi Springfield je „žolík“.

Hráči si určí pořadí, ve kterém budou hrát. Můžou tak učinit losem kartičky podle jejich číslování („žolík“ je nejvyšší karta). Poté kartičky vyrovnají do čtverce 8 x 8.

**Pravidla:**  
**1:** Hráč otočí dvě libovolné kartičky. Nastává situace:  
**1a:** kartičky nejsou stejné: Hráč prohodí pozice kartiček a otočí je zpět obrázkem dolů.  
**1b:** kartičky jsou stejné: Hráč získává obě kartičky [fig1]. A pokud jsou tyto v přímé řadě či sloupci [fig2] (nikoli diagonále!), hráč zároveň získává všechny kartičky, které leží mezi otočeným párem.

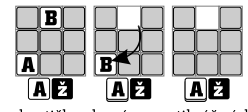


**1c:** jedna z kartiček je žolík: Žolík se páruje s jakoukoliv jinou kartičkou (a samozřejmě i sám se sebou). Hráč tudíž získává obě kartičky. Kartičky mezi nimi se zabírají stejně jako v bodě 1b (viz).



**2:** Hráč v jednom tahu otočí vždy právě jednu dvojici kartiček.

**3:** Kartičky, které hráč získá nepárově (při zabrání řady či spárováním se žolíkem), má hráč "rezervované" - vyloží je viditelně před sebe, a když je během následující hry otočena kartička do páru, počká, až tah skončí (jsou otočeny dvě kartičky, prohozeny jejich pozice) a kartičku, kterou má rezervovanou, si vezme. Druhá kartička se otočí obrázkem dolů.



Pokud však druhou kartičku do páru protihráč získá zabráním řady či spárováním se žolíkem, "rezervace" párové kartičky ztrácí platnost. V takovém případě si pak hráči pár "blokuji" - je pak jen na nich, jestli přistoupí na výměnu.

**4:** Konec hry nastává, když jsou rozebrány všechny kartičky. Za každý kompletní pár získá hráč bod, a to i za pár žolíkových kartiček (za kombinaci "žolík+jiná kartička" není žádný bod).

Hráč s nejvyšším počtem bodů vítězí.  
 Pokud mají hráči shodný počet páru, mohou rozhodovat počty "blokovanych" kartiček. Tento mechanismus samozřejmě nejde použít, pokud hrají pouze dva hráči.

*zábavnou hru přejí Mňangačiči*