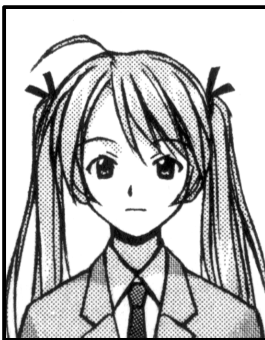


NEGI SPRINGFIELD



SENSEI

08. ASUNA KAGURAZAKA

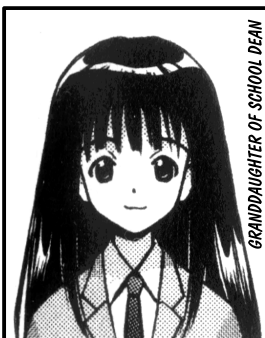


ART CLUB

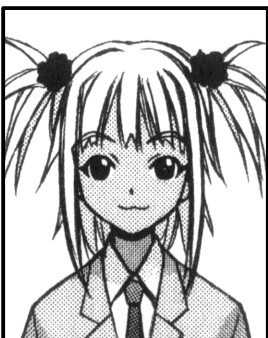
27. NODOKA MIYAZAKI

GENERAL LIBRARY COMMITTEE MEMBER
LIBRARIAN / LIBRARY EXPLORATION CLUB

13. KONOKA KONOE

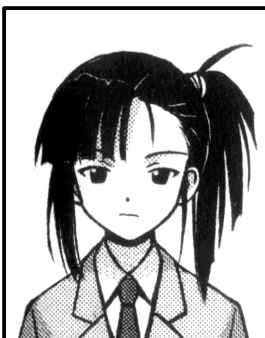
GRANDDAUGHTER OF SCHOOL DEAN
SECRETARY / FORTUNE-TELLING CLUB
LIBRARY EXPLORATION CLUB

12. KU FEI



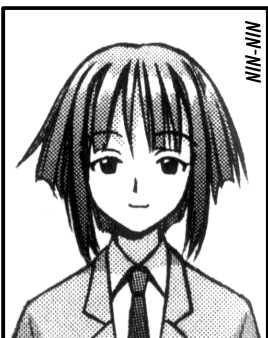
CHINESE MARTIAL ARTS GROUP

15. SETSUNA SAKURAZAKI



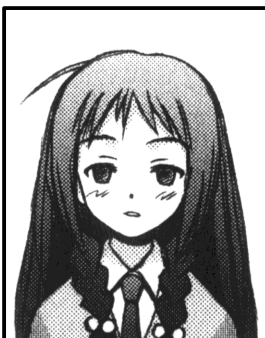
JAPANESE FENCING

20. KAEDE NAGASE



WALKING CLUB

04. YUE AYASE

KID'S LIT CLUB / PHILOSOPHY CLUB
LIBRARY EXPLORATION CLUB

MAHORA GOXESO_{v2}

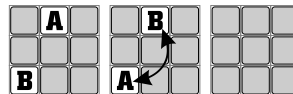
Goxeso je rozšířená verze pravidel pro hru Pexeso. "MAHORA GOXESO" je verze obtížnosti III. (64 kartiček), využívající motivů z mangy "Negima" Kena Akamacua. Kartička Negi Springfield je „žolík“.

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.

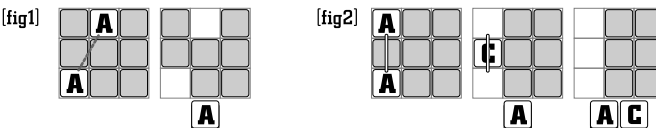
Pravidla:

1: Hráč otočí dvě libovolné kartičky. Nastává situace:

1a: kartičky nejsou stejné: Hráč prohodí pozice kartiček a otočí je zpět obrázkem dolů.



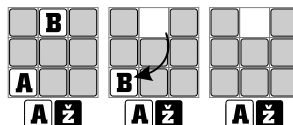
1b: kartičky jsou stejné: Hráč získává obě kartičky [fig1]. A pokud jsou tyto v přímé řadě či sloupci [fig2] (nikoli diagonále!), hráč zároveň získává všechny kartičky, které leží mezi otočeným párem.



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**" párově 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 "blokovaných" kartiček. Tento mechanismus samozřejmě nejde použít, pokud hrají pouze dva hráči.

Další informace naleznete na <http://www.nantoka.info/goxeso/>

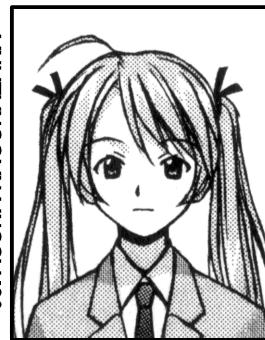
zábavnou hru přejí Mňangačiči

NEGI SPRINGFIELD



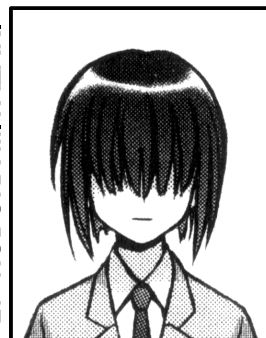
SENSEI

08. ASUNA KAGURAZAKA



ART CLUB

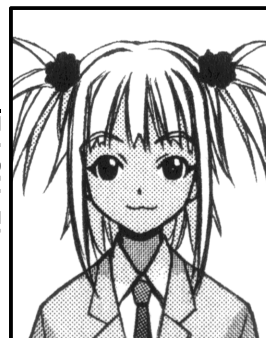
27. NODOKA MIYAZAKI

GENERAL LIBRARY COMMITTEE MEMBER
LIBRARIAN / LIBRARY EXPLORATION CLUB

13. KONOKA KONOE

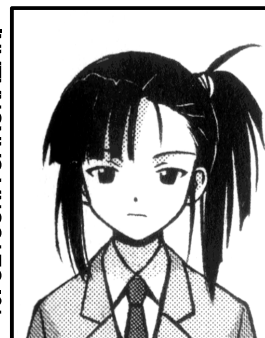
GRANDDAUGHTER OF SCHOOL DEAN
SECRETARY / FORTUNE-TELLING CLUB
LIBRARY EXPLORATION CLUB

12. KU FEI



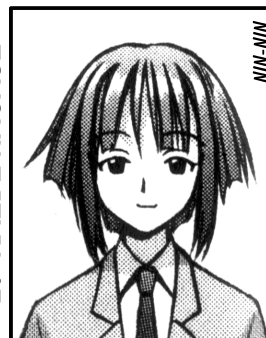
CHINESE MARTIAL ARTS GROUP

15. SETSUNA SAKURAZAKI



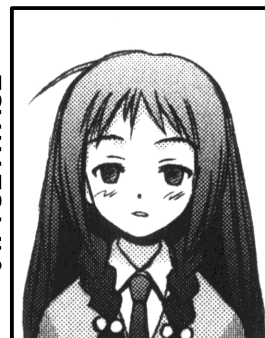
JAPANESE FENCING

20. KAEDE NAGASE



WALKING CLUB

04. YUE AYASE

KID'S LIT CLUB / PHILOSOPHY CLUB
LIBRARY EXPLORATION CLUB