

HOLUBOMBY

Pravidla hry



OBSAH



88 karet
hledání



30 karet
výbuchu



20 karet
holubů

CO MŮŽEŠ OČKAT VE SVĚM TÁHU	
DOBŘAT 2 KARTY	
málo	
ZAHŘÁT AŽ 2 KARTY	
2 karty krmení na svého holuba	
1 kartu krmení na svého holuba	
1 kartu krmení na souputníka holuba	
1 kartu krmení kam chceš	
1 akční kartu	
2 akční karty	
1 kartu krmení kam chceš	
1 akční kartu	

2 přehledové
karty

PŘÍPRAVA HRY

- 1 Rozdělte karty (**hledání**, **výbuchu**, **holubů**) na jednotlivé balíčky a každý z nich zamíchejte.
- 2 Každý hráč si dobere **1 kartu holuba** a položí ji lícem vzhůru před sebe.
- 3 Každý hráč si dobere **4 karty hledání** a nechá si je v ruce.
- 4 Hru začíná hráč, kterého naposledy pokadil pták.

INFORMACE KE KARTÁM



Karty **holubů** představují holuby, o které se hráči během hry starají – krmí je nebo je ochraňují. Leží před hráči lícem vzhůru, přičemž každý holub má nějakou speciální schopnost. Ve chvíli, kdy je holub spokojený nebo naopak když vybuchne, otočíte jeho kartu lícem dolů a doberete si novou, se kterou pokračujete ve hře.

Balíčky s kartami **hledání** a **výbuchu** obsahují karty **krmení** a **akční karty**.

Karty krmení – Tyto karty pokládejte zleva doprava vedle karty holuba (ať už svého, nebo soupeřova). Zůstávají vyložené lícem vzhůru vedle holuba nebo vedle dříve zahraných karet krmení. Každá karta krmení má hodnotu **X**, která přispívá ke spokojenosti holuba, a může zároveň mít i ikonku .

Akční karty – Efekt karty se projeví ihned po jejím zahrání. Poté kartu odhodte.



Karty krmení



Akční karty

CÍL HRY

Hráč, který jako první dosáhne:

- **2 spokojených holubů**
(ve hře 4 nebo 5 hráčů) *nebo*
- **3 spokojených holubů**
(ve hře 2 nebo 3 hráčů),

vyhrává hru. Případně vyhrává jediný hráč ve hře, pokud ostatní vypadli.



TVŮJ TAH

Hráči se střídají na tahu ve směru hodinových ručiček od začínajícího hráče. Během svého tahu si vyberete jednu z následujících dvou akcí:

- **Hledání** – Dober si 2 karty z balíčku hledání. Pokud balíček karet došel, zamíchejte odhozené karty hledání a vytvořte tak nový dobírací balíček.

nebo

- **Krmení** – Zahraj až 2 karty krmení nebo akčních karet z ruky. Jediné omezení při hraní karet je, že na cizí karty holubů smíš za tah zahrát maximálně 1 kartu krmení.

Možné kombinace karet, které můžeš během svého tahu zahrát, jsou:

2 karty krmení na svého holuba
1 kartu krmení na svého holuba a 1 kartu krmení na holuba soupeře
1 kartu krmení kam chceš a 1 akční kartu
2 akční karty
1 kartu krmení kam chceš
1 akční kartu

Karty můžeš hrát v libovolném pořadí, ale efekt každé karty musíš vyhodnotit dřív, než zahraješ další kartu.

Poté je na tahu soupeř po levici.



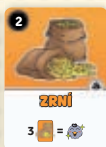
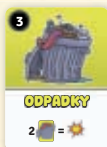
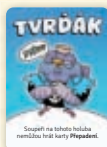
POZOR! Akční karty s vykřičníkem se považují za **okamžité**. Tyto karty lze zahrát i mimo limit 2 karet zahrnutých ve tvém tahu a lze je zahrát dokonce i během tahu soupeře. Prostě “navíc” a kdykoliv!

Pokud se stane, že dva různí hráči zahrají ve stejnou chvíli okamžitou kartu, vyhodnoťte karty postupně ve směru hodinových ručiček počínaje aktivním hráčem.

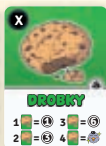
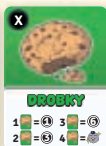
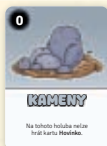


Příklad 1:

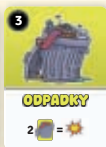
Agnes



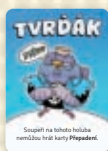
Bruno



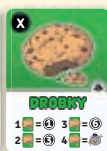
Cyril



1.1: Agnes má u sebe Tvrdáka s celkovou hodnotou krmení 7. S další kartou Odpadků tento holub vybuchne, ale s další kartou Zrní se stane spokojeným! Bruno má u sebe Zrůdičku s celkovou hodnotou krmení 3 (díky efektu Drobků). Cyril má u sebe Nerda s celkovou hodnotou krmení 5.



1.2: Bruno na holuba Agnes zahraje kartu Pochoutka. Nabývá tak v platnost efekt karty Pochoutka a všechny další karty krmení se z tohoto holuba odhodí. Bruno nyní nemůže zahrát další kartu na soupeřovy holuby.



1.3: Bruno na svého holuba zahraje kartu Drobky. Cyril zahraje kartu Střemhlav, aby mu drobky ukradl, ale Bruno reaguje kartou Vrků vrků, která Cyrilovi zabrání v akci, a Bruno tak ochrání to, co mu po právu patří!



SPOKOJENÝ HOLUB

Holub se stává spokojeným ve chvíli, kdy u něj celková hodnota zahranych karet krmení **dosáhne nebo přesáhne 10**, nebo díky efektům akčních karet či karet krmení.

Když se holub stane spokojeným:

- 1 Otoč holuba lícem dolů a nech si ho před sebou.
- 2 Odhod' všechny karty krmení, které k tomuto holubovi patří.
- 3 Dober si novou kartu holuba a umístí ji na otočenou kartu před sebe tak, aby nová karta zakrývala ilustraci výbuchu (a zároveň byla vidět ilustrace spokojeného holuba).
- 4 Všichni hráči, kteří mají více než 4 karty v ruce, musí odhodit karty z ruky tak, aby jim zbyly pouze 4 (každý hráč si vybere sám, které karty odhodí).

POZOR! Jakmile se tvůj holub stane spokojeným, tvůj tah okamžitě končí.





VYBUCHLÝ HOLUB

Holub vybuchne ve chvíli, kdy má u sebe **4 nebo více různých barev karet** krmení nebo jako následek efektů akčních karet či karet krmení.

Když holub vybuchne:

- 1 Otoč holuba lícem dolů a nech si ho před sebou.
- 2 Odhod' všechny karty krmení, které k tomuto holubovi patří.
- 3 Dober si novou kartu holuba a umístí ji na otočenou kartu před sebou tak, aby nová karta zakrývala ilustraci spokojeného holuba (a zároveň byla vidět ilustrace výbuchu).
- 4 Dober si 2 karty výbuchu. Všichni ostatní hráči si doberou po 1 kartě výbuchu.

***Poznámka:** Jakmile vybuchne či je spokojený holub, jehož karta již překrývá kartu jiného holuba, otoč i tuto překrývající kartu a poté ji překryj nově dobranou kartou jako obvykle. Dej si přitom pozor, abys správně zachoval počet svých předchozích holubů a všechny ilustrace spokojených či vybuchlých holubů byly správně vidět.*

POZOR! Může se stát, že by holub měl vybuchnout ve stejný moment, kdy se stává spokojeným. V takovém případě se vyhodnotí jako **vybuchlý** holub.

VYŘAZENÍ HRÁČE ZE HRY

Hráč je vyřazen ze hry a odhodí všechny karty ve chvíli, kdy má:

- **2 vybuchlé holuby** (ve hře 4 až 5 hráčů) *nebo*
- **3 vybuchlé holuby** (ve hře 2 až 3 hráčů).

KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy je splněna jedna z těchto podmínek:

- Ve hře zůstal pouze jeden hráč (ostatní jsou vyřazeni).
- Jeden z hráčů získal 2 spokojené holuby (ve hře 4 až 5 hráčů) *nebo* 3 spokojené holuby (ve hře 2 až 3 hráčů).

V obou případech výše zmíněný hráč vyhrává.



Příklad 2: Spokojený holub



2.1: Cyril na svého holuba zahraje kartu Fast food, využije její efekt a poté si vezme první kartu z balíčku hledání – je to karta Zrní, která **MUSÍ** být zahrána na jeho vlastního holuba. Nyní má jeho holub hodnotu krmení 11, takže je konečně spokojený!



2.2: Cyril odhodí všechny karty krmení, které byly zahrány na jeho spokojeného holuba. Otočí kartu holuba lícem dolů a dobere si novou kartu holuba. Tou překryje otočenou kartu tak, aby zůstala viditelná ilustrace „spokojeného holuba“.

Příklad 3: Vybuchlý holub



3.1: Cyril na svého holuba zahraje kartu Fast food, využije její efekt a poté si vezme první kartu z balíčku hledání – je to karta Drobky, která **MUSÍ** být zahrána na jeho vlastního holuba. Nyní má jeho holub hodnotu krmení 10, ale protože má karty krmení ve čtyřech různých barvách, **BUM!** Holub vybuchne!



3.2: Cyril odhodí všechny karty krmení, které byly zahrány na jeho vybuchlého holuba. Otočí kartu holuba lícem dolů a dobere si novou, kterou překryje otočenou kartu tak, aby zůstala viditelná ilustrace „vybuchlého holuba“.

DODATEK

Dravec: Zahráním této karty donutíš holuba vybuchnout. Karta i krmení se okamžitě odhazuje a nepočítá se jako běžný vybuchlý holub.

Drobky: Jedna karta Drobků na holubovi má hodnotu 1, dvě karty Drobků na téměř holubovi hodnotu 3, tři karty hodnotu 6 a čtyři karty jej učiní spokojeným!

Druhý dech: Po konci svého tahu hraj ještě jednou.

Fast food: Hodnota 2. Když kartu zahraješ na holuba, majitel holuba musí odkrýt první kartu hledání z balíčku. Pokud je to karta krmení, musí ji zahrát na tohoto holuba. Pokud se jedná o akční kartu, odhodí ji.

Holubí nožky: Hodnota 1–4. Tato karta se nepočítá do limitu 2 karet zahranych v akci krmení (stejně jako okamžitá karta). Nelze ji zahrát během tahu jiného hráče.

Hovínko: Jakmile kartu zahraješ na některého holuba, odhod' všechny jeho karty krmení s ikonkou . Pokud odhodíš alespoň 1 kartu, vezmi si 1 kartu výbuchu.

Kameny: Hodnota 0. Od chvíle, kdy byla na holuba zahrána tato karta, nesmí na něj nikdo hrát karty Hovínek.

Kočka: Okamžitá. Zruš efekt na právě zahrané akční kartě či kartě krmení, pak danou kartu odhod'. Kartu Kočka nelze zrušit další kartou Kočka ani kartou Vrků vrkú.

Napapaný: Když tuto kartu zahraješ na svého holuba s hodnotou krmení alespoň 8, stane se spokojeným.

Odpadky: Hodnota 3. Pokud na holubovi leží dvě karty Odpadků, holub vybuchuje.

Pochoutka: Hodnota 4. Když kartu zahraješ na holuba, odhod' z něj všechny ostatní karty krmení tak, aby na něm zbyla pouze tato Pochoutka.

Přepadení: Vezmi si kartu krmení zahraniou na jednom z holubů a zahraj ji na jiného holuba (může být tvůj). Vyhodnoť její efekty.

Sadista: Pokud se ti v právě probíhajícím tahu podařilo vybuchnout soupeřova holuba, jeden tvůj holub se stává spokojeným.

Střemhlav: Okamžitá. Vezmi si kartu krmení, kterou právě zahrál soupeř, a zahraj ji na svého holuba. Vezmeš tak zároveň soupeřovi efekt karty krmení a vyhodnotíš si jej u sebe.

Poznámka: Pokud zahraješ Střemhlav za účelem ukradení karty krmení, někdo další může rovněž zahrát kartu Střemhlav a danou kartu krmení ukrást tobě!

Vrků vrkú: Okamžitá. Odhod' kartu, kterou někdo právě zahrál na tvého holuba, nebo na kartu kterou jsi právě zahrál ty. Její efekt neplatí.

Poznámka: Hraje-li soupeř kartu Vrků vrkú, aby zrušil efekt tebou zahrané karty, můžeš zahrát své vlastní Vrků vrkú, čímž zrušíš jeho Vrků vrkú (a efekt tvé původní karty platí).

Zrní: Hodnota 2. Ze třech karet zrní se holub stává spokojeným!

Žízaly: Přidávají hodnotu +1 za každou ikonku  na kartách krmení zahranych na stejném holubovi.

AUTOŘI

Cranio Creations

Milán, Itálie

Návrh hry: Roberto Pellei

Vývoj: Simone Luciani

Ilustrace: Studio Moko Ko

Vedoucí výtvarník: Arianna Santini

Grafika: Giada Lo Duca

Redaktor: Giuliano Acquati

ČESKÁ VERZE HRY

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Tereza Padecká

Korektury: Adam Bednář, Pavel Skalický, Tomáš Tvrď

Grafická úprava: Michal Hubáček

