

MÉÉÉÉD!

HERNÍ MATERIÁL

- 40 hracích karet (5 sad karet od 1 do 8) **a**
- 4 bonusové karty **b**
(Nebojsa, Štístko, Zvědavec a Gurmán)
- 4 medové karty **c**
- 6 startovních karet očíslovaných od 2 do 7 **d**
- 1 pravidla



PŘÍPRAVA HRY

- 1 Rozdej každému hráči **náhodně jednu startovní kartu**. Každý hráč ji položí před sebe lícem vzhůru.
- 2 Zamíchej všechny hrací karty, bonusové karty a medové karty dohromady a rozlož je do středu herní plochy lícem dolů tak, aby se nepřekrývaly. Tím vznikne herní oblast.
- 3 Hráč s nejnižší hodnotou startovní karty začíná hru.

Ukázka přípravy pro 3 hráče.....



CÍL HRY

Tvým cílem je stát se prvním hráčem, který získá řadu karet očíslovaných od 1 do 8 nebo během svého tahu odhalí všechny 4 medové karty.

PRŮBĚH HRY

Ve hře se střídáte po směru hodinových ručiček. Jakmile první hráč ukončí svůj tah, hraje hráč po jeho levici a tak dále, dokud někdo nevyhraje hru.

Když začíná tvůj tah, **musíš** otočit jednu kartu dle svého výběru z herní oblasti. **Pokud nenastane některá podmínka ukončení tahu**, můžeš znovu otočit novou kartu z herní oblasti **NEBO** svůj tah úmyslně ukončit.

▶ Otočení nové karty z herní oblasti

Vyber kartu lícem dolů a odhal ji. **Zkontroluj, zda nastala podmínka ukončení tahu.**

- Pokud ano, tvůj tah končí.
- Pokud ne, můžeš otočit novou kartu z herní oblasti **NEBO** svůj tah úmyslně ukončit.

▶ Dobrovolné ukončení tahu

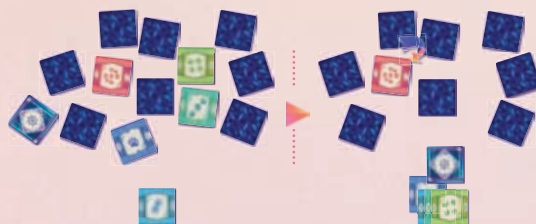
Po odhalení karty z herní oblasti se můžeš rozhodnout ukončit svůj tah, abys ostatním hráčům neprozradil příliš informací o odhalených kartách a/nebo **získal** karty podle **pravidla sběru**.

PRAVIDLO SBĚRU

Když se rozhodneš ukončit svůj tah, můžeš získat **jednu nebo více karet**, které ti **umožní doplnit tvou vzestupnou navazující řadu** karet, stejně jako jednu nebo více bonusových karet. Získané číselné karty přidej do své řady, bonusové karty pak před sebe dle pokynů **bonusových karet**.

Karty, které nezískáš, otoč zpět lícem dolů bez jejich přemístění.

Příklad.....



Agnes se rozhodne ukončit svůj tah poté, co odhalí karty 1, 3, 4, 7 a také kartu Zvědavec. Již má před sebou kartu 2, takže si vezme karty 1, 3 a 4 a přidá je do své řady. Vezme si také kartu Zvědavec, kterou položí nad svou řadu, a kartu 7 otočí lícem dolů.

- Je možné ukončit svůj tah úmyslně i v případě, že nemáš žádné karty k přidání do své řady.

▶ Povinné ukončení tahu

Tvůj tah **okamžitě končí**, pokud:

- Odhalíš kartu se stejnou hodnotou jako karta, která už byla odhalena v tomto tahu, **NEBO** která už je ve tvé řadě. Otoč neodebrané karty lícem dolů bez jejich přemístění.

Příklady.....

*1 • Agnes má ve své řadě karty 2, 3, 4 a 5. Odhalí karty 7 **a** a poté 2 **b** v herní oblasti. Protože už tuto hodnotu ve své řadě má, její tah končí a otočí karty, které v tomto tahu odhalila, lícem dolů, aniž by s nimi pohnula.*



*2 • Bruno odhalí karty 7 **a**, 2 **b** a poté 7 **c**. Právě odhalil kartu s hodnotou, která už byla odhalena: jeho tah končí a otočí všechny odhalené karty lícem dolů.*



- Pokud odhalíš čtvrtou medovou kartu, aniž by byla odhalena jakákoliv jiná číselná a/nebo bonusová karta, vyhráváš hru! Gratulujeme!

- Pokud odhalíš 4 medové karty a zároveň už byla odhalena jiná číselná nebo bonusová karta, tvůj tah nekončí, sice nevyhráváš, ale můžeš pokračovat ve hře.

- Odhalení medové karty nemá žádný účinek, dokud není odhalena čtvrtá medová karta v jednom tahu bez odhalení dalších číselných a/nebo bonusových karet.

- Medové karty se nikdy nesbírají. Zůstávají po celou dobu uprostřed stolu a po každém tahu se otočí lícem dolů, pokud nebyla splněna podmínka vítězství.

Bruno odhalí jednu medovou kartu **a**, následně kartu s číslem 2 **b**, a poté postupně tři medové karty **c**, **d**, **e**. Jelikož byla odhalena číselná karta, partii nevyhrává a může pokračovat ve hře. Zároveň však poskytl ostatním hráčům klíčovou informaci, díky které se mohou pokusit všechny medové karty odhalit a vyhrát!



Na konci tvého tahu

Pokud nezvítězíš hru vytvořením řady karet od 1 do 8 nebo díky medovým kartám, hraje dále hráč po tvé levici.

BONUSOVÉ KARTY

Získané bonusové karty ti dávají po zbytek hry výhodu. Můžeš mít před sebou více bonusových karet.

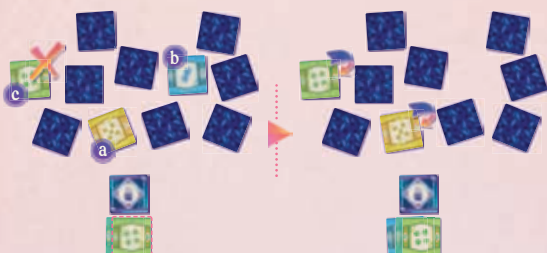
Nebojsa (vezmi si kartu i přes neúspěch)

Polož kartu Nebojsa před sebe.

Od této chvíle, když odhalíš kartu s hodnotou, která už byla odhalena nebo kterou máš ve své řadě, tvůj tah musí skončit, ale můžeš získat **JEDNU odhalenou kartu** a přidat ji do své řady. **NEBO** si můžeš vzít **JEDNU bonusovou kartu**.

Příklad.....

Cyril má ve své řadě karty 3 a 4. Má také kartu Nebojsa. Ve svém tahu odhalí karty 5 **a**, 2 **b** a poté 4 **c**. Jeho tah končí a rozhodne se vzít kartu 2 a přidat ji do své řady.



Stíško (žolík)

Polož ji vlevo nebo vpravo od karet, které máš již nasbírané. Tato karta se stává hodnotou, která na tomto místě chyběla. Zůstává na tomto místě po celou dobu hry.

Příklad

Cyril již má karty 3, 4 a 5. Může se rozhodnout, že Stíško bude představovat 2 nebo 6.



- Protože karta Stíško nemá číselnou hodnotu, pokud během svých následujících tahů otočíš kartu s hodnotou, kterou Stíško nahrazuje, tvůj tah tím nekončí.



Zvědavce (podívej se na kartu na začátku tahu)

Polož kartu Zvědavce před sebe.

Na začátku svých následujících tahů si můžeš tajně prohlédnout jednu kartu uprostřed stolu a vrátit ji zpět lícem dolů na stejné místo. Poté začni svůj tah běžným způsobem otočením karty dle svého výběru (samozřejmě to může být ona tajně prohlédnutá karta).



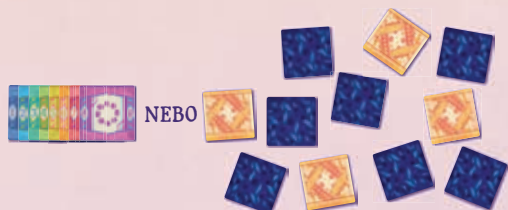
Gurmán (snazší vítězství s medem)

Polož kartu Gurmán před sebe.

Ve svých následujících tazích vyhráváš hru okamžitě, pokud odhalíš pouze 3 medové karty (bez odhalení jiných karet) namísto 4.

KONEC HRY

Hra končí, jakmile má před sebou hráč na konci svého tahu řadu karet od 1 do 8 **NEBO** pokud hráč během svého tahu odhalí 4 medové karty bez odhalení jiných číselných či bonusových karet. Tento hráč se stává vítězem a zaslouží si sladkou odměnu!



TLAMA games je české vydavatelství založené v roce 2018. Zde najdete některé další hry, které jsme také vydali v češtině.

KRÁLOVSTVÍ KVĚTŮ

30 min 7+ 2-5



Budujte společně tablo z karet květinových postav a využijte jejich zajímavé schopnosti. Na konci každého kola skórujete za poslední dvě karty v ruce.

5 VĚŽÍ

15-30 min 7+ 2-5



Staňte se věhlasnými architekty a předhánějte se ve stavbě těch nejvyšších věží! Nové karty ke stavbě věží získáte, pouze pokud budete mít odvahu.

KITSU

25 min 10+ 2-6



Hrajte sami nebo v týmu! Využijte sílu karet tak, aby vaše kitsune (japonsky liška) postoupila na stupnici moudrosti. Od začátku hry máte přiřazenou svoji barvu klanu, ale během hry musíte hrát jak s kartami svého klanu, tak s kartami soupeře.

TOS PŘEHNAL!

5-15 min 12+ 2-10



Tos přehnal je opravdu zábavná vědomostní párty hra o číslech, otázkách a odpovědích, které jen těžko budete vědět. Ve hře najdete celkem 360 otázek a odpovědí, které si stejně nejspíš nezapamatu-jete, tak můžete hru hrát znovu a znovu.

TLAMA
games

Objevte také naše další hry na www.tlamagames.com



ČESKÁ VERZE HRY

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Miroslav Tlamicha

Korektury: Eliška Schmucková, Pavel Skalický, Tomáš Tvrđý

Grafická úprava: Matěj Uhlíř

TVŮRCI

Tvůrci: Gautier de Cottreau a Anthony Martin

Ilustrace: Crocotame

Vývoj hry: GRRRE Games

Grafická úprava: Crocotame

Korektury: Arnyanka

Typografie: Arima Koshi od Joany Correí a Natanaela Gamy, Fortnite od BaleType, Changa od Eduarda Tunniho