


CUT the ROPE®

An icon of a pair of black scissors cutting through a thick, brown rope. The rope is positioned vertically, passing through the letter 'T' in 'CUT' and the letter 'P' in 'ROPE'. The rope ends in a colorful, swirled lollipop.

PRAVIDLA HRY

Pořouchlého Om Noma už zase honí mlsná. Doslova šlípá po bonbónech. Dokážete potěšit jeho mlsný jazyček?

Herní materiál

160 karet

14 sad po 10 kartách (s čísly 1-10)

20 karet «nůžky»

pravidla hry

Příprava hry

Všechny karty důkladně zamíchejte. Rozdejte každému hráči stejné množství karet (počet karet se odvíjí od počtu hráčů).

| | |
|------------|----------|
| 2-3 hráči: | 20 karet |
| 4-5 hráčů: | 16 karet |
| 6-7 hráčů: | 12 karet |
| 8 hráčů: | 10 karet |

Tyto karty tvoří **osobní balíčky** hráčů. Každý hráč si umístí svůj balíček před sebe (lícem dolů) tak, aby na něj všichni hráči dobře viděli,

otočí horní kartu lícem vzhůru a vrátí ji zpět na balíček. Cílem hry je zbavit se co nejdříve všech karet ze svého osobního balíčku.

Dále rozdejte ze společného balíčku každému hráči dalších **šest karet**. Tyto karty budou mít hráči **v ruce**. Tyto karty nesmějí hráči ukazovat ostatním.

Hru zahajuje hráč, který hrál jako poslední mobilní verzi hry *Cut the Rope*.

Mám jen návrh: - řada hráče

- vykládací řada?

Herní zóny

Uprostřed stolu, vedle společného dobíracího balíčku, se nacházejí **3 hlavní řady** (ty jsou společné pro všechny hráče). Vedle osobního balíčku si každý hráč smí postupně založit až **3 pomocné řady**. Každý hráč smí ve svém tahu hrát karty z ruky do hlavní řady či do své pomocné řady. Také smí zahrát horní kartu z osobního balíčku do hlavní řady. Na konci každého svého tahu musí hráč zahrát jednu kartu z ruky do některé z vlastních pomocných řad.

ty pomocné se mi moc nezamlouvají

HRA DVOU HRÁČŮ



2

3

Řady karet

Kdykoli hrajete kartu do kterékoli řady, umístěte ji na ostatní karty v řadě tak, aby hodnoty spodnějších karet zůstaly dobře čitelné.



Pořadí karet v řadách

První karta z hlavní řady musí být jednička, desítka nebo nůžky. Karty do hlavních řad musí být přidávány **vzestupně** (první karta v řadě má hodnotu jedna) **nebo sestupně** (pokud je první karta v řadě desítka).

Karty do pomocné řady mohou být zahrány v **jakémkoli pořadí**. První karta v řadě může být kterákoli a karty nemusejí být nijak řazeny. Ze svých pomocných řad můžete do hlavní řady zahrát vždy pouze horní karty. O kartách seřazených pod nimi ale máte vždy přehled. Proto po horní kartě můžete ihned zahrát další kartu, která je na řadě, pokud je pro ni v některé z hlavních řad správné místo.

Pravidla tahu hráče

1) Během svého tahu můžete do hlavních řad zahrát libovolný počet karet. Hrajte buď horní kartu z osobního balíčku, karty z ruky nebo horní karty z pomocných řad. Umístěte vybranou kartu jako horní kartu do libovolné hlavní řady. Karty v hlavních řadách musí dodržovat pevně stanovené pořadí (od nejvyšší po nejnižší či naopak). Pokud už jsou v řadě jednička a dvojka,

další karta musí být trojka. A pokud jsou už v řadě desítka a devítka, můžete přidat pouze osmičku. Pokud v hlavní řadě nejsou ještě žádné karty, zahrňte první hlavní kartu (jedničku, desítku nebo nůžky). Pokud už jsou založeny všechny tři hlavní řady, nesmíte založit čtvrtou!

Jak hrát karty:

- **Z ruky:** Umístěte kartu z ruky do hlavní řady.
- **Z pomocné řady:** Vezměte horní kartu z kterékoli pomocné řady a umístěte ji do některé hlavní řady.
- **Z osobního balíčku.** Vezměte horní kartu (obrácenou lícem nahoru) z osobního balíčku a umístěte ji do hlavní řady. Poté otočte následující kartu v balíčku. Tuto kartu můžete také rovnou zahrát (pokud je pro ni v některé hlavní řadě správné místo).



Pokud je v hlavní řadě kompletní sada deseti karet, je tato řada ukončena. Odstraňte celou tuto řadu a pokračujte v tahu. Z odstraněných karet vytvořte odkládací balíček vedle balíčku

dobíracího. Pokud dobírací balíček dojde, odkládací balíček dobře zamíchejte a vytvořte nový dobírací balíček.

2) V závěru svého tahu musíte zahrát jednu kartu z ruky (pokud stále máte v ruce karty) jako horní kartu do kterékoli své pomocné řady. Pokud v pomocné řadě ještě nejsou žádné karty, můžete řadu založit pomocí kterékoli karty. Máte-li již tři řady založeny, čtvrtou řadu založit nesmíte. Karty do pomocných řad smíte dávat v jakémkoli pořadí (je možné umístit např. trojku na osmičku).

Tímto jste ukončili svůj tah – nesmíte již doplňovat další karty do hlavních řad.

3) Vezměte karty ze společného dobíracího balíčku a doplňte si počet karet v ruce na celkových 6. Na řadě je teď hráč po vaší levici.



Nůžky

Nůžky fungují jako «žolík» a nahrazují kteroukoli kartu v hlavní řadě. Např. v posloupnosti «10, 9, 8, nůžky» nahrazují nůžky sedmičku.

Pokud jsou nůžky první kartou v hlavní řadě, teprve druhá karta určuje, zda bude tato řada číselována vzestupně či sestupně (od nejnižší karty po nejvyšší či obráceně). Pokud jsou nůžky prvními dvěma kartami, určuje pořadí třetí karta atd.

Vítězství

Cílem hry je zbavit se celého osobního balíčku karet pomocí správného umístění karet do hlavních řad.

Vítězí hráč, který jako první umístí všechny karty ze svého osobního balíčku do hlavních řad. Tento hráč se totiž nejvíce zasloužil o to, aby si Om Nom pořádně nacpal břicho!

Varianta pravidel: Krátká verze hry

Pokud chcete hru zrychlit, můžete na začátku hry hráčům rozdat do osobních balíčků méně karet (anebo naopak více, pokud si chcete hru užít déle).

Nebo použijte následující pravidlo: Kdykoli přidáváte kartu do hlavní řady, smíte zahrát kartu stejné hodnoty, jako je karta umístěná na konci této řady (např. v řadě už jsou 1, 2, 3 a 4, můžete zahrát buď čtyřku, nebo pětku).

Pokud jsou zahrány nůžky, můžete si zvolit jejich hodnotu. Např. pokud jsou v řadě jednička, dvojka, trojka a nůžky, další kartou může být trojka, čtyřka, pětka nebo opět nůžky (hodnota nůžek tedy bude buď 3, 4 nebo 5).

Pokud nůžky ohraničují řadu po devítce či dvojce, hlavní řada je považována za kompletní a všechny karty z ní odklidíte na odhazovací balíček.

Hra Cut the Rope vychází z principu tradiční karetní hry Kočka a myš.



Publisher: Hobby World

Game Development: Nikolay Pegasov

General Managers: Mikhail Akulov, Ivan Popov

Editor-in-Chief: Vladimir Sergeev

Game Rules and Editing:

Alexander Kiselev, Valentin Matyusha

Design and Layout: Darya Smirnova

Proofreader: Olga Portugalova

Publication Contact: Nikolay Pegasov

(nikolay@hobbyworld.ru)

Special thanks to Ilya Karpinsky.

Reprinting and publication of the game's rules, contents, and illustrations without the copyright holder's permission is strictly prohibited.

© 2014 Hobby World. All rights reserved.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно

ZeptoLab, Cut the Rope, Om Nom, Nommies, and Feed with Candy are the trademarks or registered trademarks of ZeptoLab UK Limited.

© 2014. All rights reserved.



Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK

MINDOK s.r.o.

Korunní 810/104, Praha 10

www.mindok.cz