

JAK JAKO JAK?

Pro 2 - 6 hráčů
autor: Bono Light

Vidím Yetiho! A nebo ne? Že vám nikdo nevěří, že jste na úpatí Himálaje spatřili stopy yetiho? A mohli tam být svišti, supi, horské kozy nebo jaci? Pokud vám to opravdu nikdo nevěří, v této hře si může ověřit, jestli říkáte pravdu. Čeká vás celá hora zábavy s tvory žijícími ve vysokých horách!



HERNÍ MATERIÁL

107 karet:

- 15 od každého druhu zvířete v hodnotách 1-3 (pro zjednodušení pojmů budeme i yetiho řadit mezi zvířata)
- 12 žolíků v hodnotách 1 nebo 2
- 6 speciálních karet „!“
- 6 speciálních karet „1“
- 6 speciálních karet „STOP“



CÍL HRY

Zkuste získat co nejméně karet, nejlépe ani jednu.

PŘÍPRAVA HRY

Zamíchejte všechny karty. Skryté rozdejte **každému hráči 5** z nich a zbytek umístěte v balíčku **lícem dolů** doprostřed stolu.

PRŮBĚH HRY

Hru může začít hráč, který má nejraději zimu a sníh, poté se hráči střídají na tahu po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu musíte provést **jednu** ze dvou možných akcí:

- **Zahrát 1 kartu** z ruky, **nahlásit** určitý počet zvířat a poté si ihned do ruky **dobrat** 1 kartu z balíčku, NEBO
- **zpochybnit** počet nahlášený předchozím hráčem a **zkontrolovat** balíček. V tomto případě nehrajete kartu z ruky.

Zahrání karty a nahlášení počtu

Všichni hráči hrají karty do **jednoho společného balíčku**.

Když zahrajete kartu, musíte **nahlásit**, kolik **zvířat jednoho určitého druhu** je v balíčku (např. „**4 jaci**“ nebo „**7 svišťů**“). Tento počet **může** nebo **nemusí** být pravdivý. Většinou dokonce ani nebudete vědět, zda je pravdivý. Ani druh zvířete, který nahlásíte, nemusí být stejný jako na kartě, kterou jste zahráli. Je opravdu jen na vás, jaký počet a druh zvířete nahlásíte.

Pokud hrajete do balíčku první kartu, musíte nahlásit počet „**1**“, bez ohledu na to, které zvíře zahrajete nebo nahlásíte. S každou další zahranou kartou je třeba **přebít** to, co nahlásil hráč před vámi. To můžete udělat dvěma způsoby:

- Nahlásíte **vyšší počet** než hráč před vámi (a kterýkoli druh zvířete), NEBO
- Nahlásíte stejné číslo, ale **větší** druh zvířete než hráč před vámi. Porovnání velikostí jednotlivých zvířat je dobře vidět přímo na kartách.



**) Yetiho dodnes nikdo neviděl, nemůžeme tedy s jistotou říci, že je větší než svišť 😊*



Příklad: Martin dává do balíčku druhou kartu a hlásí 3 supy. Lenka zvyšuje na 4 supy, Lucka se rozhodne pro větší zvíře ve stejném počtu a hlásí 4 jaky. Pavel s vtipnou průpovídkou „Jak jako jak?“ hlásí 5 svišťů, Martin 7 supů...

Zpochybnění nahlášeného počtu

Pokud si myslíte, že v balíčku je méně zvířat daného druhu než nahlásil hráč před vámi, můžete jím nahlášený počet **zpochybnit**. Pokud to uděláte, vezmete **celý balíček** a **spočítáte zvířata** daného druhu.

Platí následující pravidla:



Každá karta se počítá **pouze podle své hodnoty**, není-li v balíčku žádná speciální karta. V balíčku je právě tolik zvířat daného druhu, kolik je **součet hodnot** na kartách tohoto druhu.



Žolíci se vždy počítají jako právě nahlášený druh zvířete, připočítají i jejich hodnoty.



Jedna či více speciálních karet „!**!**“ mění všechny **karty zvířat** v balíčku na karty **právě nahlášeného druhu** (i pokud by ve skutečnosti v balíčku nebyla ani jedna karta tohoto druhu). Hodnoty všech karet jsou zachovány.



Jedna či více speciálních karet „**1**“ mění hodnoty všech karet zvířat v balíčku na **1**. Druhy zvířat zůstávají nezměněny.



Je-li v balíčku lichý počet speciálních karet „**STOP**“ je **zrušen efekt** všech speciálních karet („!**!**“ a „**1**“). Je-li počet karet „**STOP**“ v balíčku sudý, tyto se **vyruší navzájem** a efekt ostatních karet zůstává v platnosti.

Příklad: Martin hlásí 7 supů, Lenka to zpochybňuje:



1 jak hodnoty 2
1 sup hodnoty 2
+ 1 sup hodnoty 3
= **5 supů**
Lenka má pravdu.



1 jak hodnoty 2
1 sup hodnoty 2
+ 1 sup hodnoty 3
+ 1 žolík hodnoty 2
= **7 supů**
Martin má pravdu.



1 jak hodnoty 2 („!**!**“)
+ 1 sup hodnoty 2
+ 1 sup hodnoty 3
+ 1 žolík hodnoty 2
= **9 supů**
Martin má pravdu.



1 jak hodnoty „1“ („!**!**“)
+ 1 sup hodnoty „1“
+ 1 sup hodnoty „1“
+ 1 žolík hodnoty „1“ („!**!**“)
= **4 supi**
Lenka má pravdu.



1 jak hodnoty 2
1 sup hodnoty 2
+ 1 sup hodnoty 3
+ 1 žolík hodnoty 2
= **7 supů**
Martin má pravdu.

Hráč, jehož tah byl **oprávněně zpochybněn**, nebo ten, kdo **neoprávněně zpochybnil** tah jiného hráče, si **musí vzít celý** právě rozebraný **balíček karet**.

Karty si neberte do ruky, ale dejte si je **před sebe na stůl** lícem dolů.

Poté tento **hráč začne další kolo** tím, že zahraje z ruky první kartu nového balíčku.



KONEC HRY A VYHODNOCENÍ

Ve chvíli, kdy doberete balíček karet, hrajte dál, dokud někdo z vás nezpochybní počet nahlášený předcházejícím hráčem a některý z hráčů tedy dostane balíček karet. Pokud by se náhodou stalo, že k žádnému zpochybnění nedojde, hra končí ve chvíli, kdy hráčům dojdou karty v ruce.

Ve hře zvítězí hráč, který má před sebou **nejméně karet**. Hráč, který má nejvíce karet se může vydat hledat yetiho... Nebo zamíchat karty pro další kolo hry...

Autor: Bono Light
Illustration: Gabriela Silveira / Satz: Volker Maas
Licensed with permission from Swan Panasia



© 2016 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele



Výhradní zastoupení pro ČR a SR:
MINDOK
MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104, Praha 10
www.mindok.cz

3 doky
MINDOK