

Michal Ekrt

Jaromír Štejnár & Michal Široký

Medvěd Wrr

karetní hra


GameRock

THE
WRR

Pravidla hry



Medvěd Wrr

Karetní hra
Pravidla hry



věk 7+
2-4 hráči
20 minut

Vžijte se do kůže medvěda Wrr a zabraňte proradným pirátům uskutečnit jejich velkolepý plán na ovládnutí knižního světa! Prozkoumejte nekonečný vesmír, divoký západ či rozbouřené moře a zkompletujte knihařský stroj dříve, než se to podaří kapitánu Crabsonovi. Medvěd Wrr je karetní hra na motivy stejnojmenné knihy. Poutavý design, jednoduchá pravidla a svižný průběh hry, to vše zaručuje mnoho neopakovatelných zážitků.

Obsah balení:

- 24 karet knih (8 pirátů a 16 částí knihařského stroje)
- 32 karet medvěďů (8 karet od každého povolání – korzár 🌊, průzkumník 🌍, rytíř 🗡️, zlatokop 🏹)
- 2 karty kraba Crabsona
- 2 karty želváka Edwarda
- 2 karty poštovního holuba Pippa
- 2 karty supa Suppina
- 2 karty netopýra Warrena

Cíl hry:

Získejte jako první po jedné části knihařského stroje z každé knihy.

Příprava hry:

Rozdělte karty knih na 4 samostatné hromádky podle barev. Každou knihu tvořenou šesti kartami (2 piráti a 4 části stroje) zamíchejte a takto připravené knihy vyskládejte lícem dolů v dosahu všech hráčů ①.

Zamíchejte všechny ostatní karty a vytvořte tak hlavní hrací balíček. Umístěte ho lícem dolů vedle karet knih ②. Vedle hracího balíčku ponechte prostor pro odhazovací balíček ③.

Z hlavního balíčku rozdejte každému hráči 2 karty ④. Hráči si karty navzájem neukazují.





Průběh hry:

Začíná nejmladší hráč a dále pokračujte po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu musí každý hráč učinit následující kroky:

1) Doberte si 1 kartu z hlavního balíčku.

Pokud v hlavním balíčku nezbyvají žádné karty, zamíchejte odhazovací balíček a vytvořte tak znovu hlavní balíček.

2) Vyberte jednu z následujících akcí:

- a) Zahrajte jednu kartu (medvěda, Crabsona, Edwarda, Pippa, Suppina nebo Warrena) z ruky pro využití její schopnosti. Vyhodnoťte schopnost zahrané karty a odložte ji na odhazovací balíček.

b) Odhoďte z ruky 3 karty medvědu stejného povolání a otočte vrchní kartu z knihy se shodnou barvou a symbolem (viz „Získání části stroje a setkání s piráty“).

c) Nemusíte dělat nic.

3) Pokud máte v ruce více než 5 karet, odložte přebývající karty na odhazovací balíček (obrázkem nahoru).

Získání části stroje a setkání s piráty

Každá kniha v sobě skrývá určitou část knihařského stroje a proradné piráty, kteří se vám snaží v získání součástí zabránit. Pomocí odhození 3 karet medvědu stejného povolání můžete část stroje získat. Medvědy položte na odhazovací balíček a otočte vrchní kartu odpovídající knihy:

- Pokud je to část stroje, položte ji před sebe a vaše kolo končí. Pokud jako první získáte všechny 4 součástky (srdce, trojúhelník, kruh a ozubené kolečko), vyhráváte hru.

Pozor! Každou součástku můžete získat pouze jednou. Do knihy, ze které jste již součástku získali, není možné znovu vstoupit.

- Pokud je to pirát, položte kartu piráta vedle balíčku dané knihy. Máte-li v ruce medvěda rytíře, můžete se pirátovi bránit. V tom případě medvěda rytíře odhoďte na odhazovací balíček a ihned otočte další vrchní kartu dané knihy a vyhodnoťte ji. Pokud medvěda rytíře na obranu nemáte, vaše kolo končí, a navíc jako trest musíte na odhazovací balíček odhodit všechny zbývající karty z ruky.



Pozor! V každé knize číhají přesně 2 piráti. Pokud některý z hráčů během hry zahraje kartu Crabsona, zamíchá všechny již odhalené piráty zpět do odpovídajících knih.

Konec hry:

Hra končí ihned, jakmile jeden z hráčů získá čtvrtou kartu stroje, a má tedy před sebou jednu část stroje z každé knihy. Tento hráč se stává vítězem hry.

Schopnosti karet

Medvědi:



WRR KORZÁR

Vytáhněte si náhodnou kartu z ruky libovolného protihráče, dejte si jí do své ruky a poté odhodte korzára na odhazovací balíček.



WRR PRŮZKUMNÍK

Prohlédněte si všechny karty z libovolné knihy. Zjistíte tak, kde se skrývají piráti. Karty nemíchejte a vraťte je zpět na místo. Průzkumníka poté odhodte na odhazovací balíček.



WRR RYTÍŘ

Pokud při získávání části stroje narazíte na piráta, můžete z ruky odhodit kartu rytíře a pirátovi se ubránit. Piráta umístěte vedle balíčku dané knihy a rytíře odhodte na odhazovací balíček. Poté otočte novou vrchní kartu dané knihy. Pokud opět narazíte na piráta, můžete se znovu bránit dalším rytířem.



WRR ZLATOKOP

Vyberte si jednu libovolnou kartu medvěda z odhazovacího balíčku, poté zlatokopa odhodte na odhazovací balíček.

Ostatní:



CRABSON

Zamíchej všechny již odhalené piráty zpět do odpovídajících knih, poté Crabsona odhodte na odhazovací balíček.



EDWARD

Odhodte z ruky 3 libovolné medvědy spolu s Edwardem na odhazovací balíček a poté otočte vrchní kartu libovolné knihy. Postupujte podle pravidel pro získání části stroje a setkání s piráty.



PIPP

Vezměte si do ruky vrchní kartu z odhazovacího balíčku. Poté Pippa odhodte na odhazovací balíček.



SUPPINO

Každý protivráč vám musí nabídnout jednu kartu ze své ruky, jednu si nechte, ostatní odhodte spolu se Suppinem na odhazovací balíček.



WARREN

Lízněte si 2 karty, na konci tohoto kola nemusíte odhazovat žádné karty, pokud jich máte v ruce více než 5. Warrena odhodte na odhazovací balíček.

AUTOŘI

Herní design: Michal Ekrt • **Ilustrace:** Jaromír Štejnár, Michal Široký • **Tisková příprava:** Vladimír Krist

Vývoj a produkce: GameRock studio, s.r.o. • **Vydavatel:** GameRock Studio s.r.o., Táborská 880/14,

130 00 Praha 3, Česká republika • Vyrobeno v České republice • www.thewrr.cz • www.gamerock.eu



GameRock
graphic & game studio



Korzár



Vezmi si jednu náhodnou kartu z ruky libovolného protihráče.

Průzkumník



Prohlédni si všechny karty z jedné libovolné knihy.

Rytíř



Při získávání části stroje tě ochrání před pirátem a můžeš prohledávat dál.

Zlatokop



Vyber si jednu libovolnou kartu medvěda z odhazovacího balíčku.

Crabson



Zamíchej již odhalené piráty zpět do odpovídajících knih. Lízni si novou kartu.

Edward



Odhod' Edwarda a tři libovolné medvědy a prohledej jednu libovolnou knihu.

Pipp



Vezmi si do ruky vrchní kartu z odhazovacího balíčku.

Suppino



Každý protihráč ti musí nabídnout jednu kartu ze své ruky. Jednu si nech, ostatní odhod.

Warren



Lízni si 2 karty. Na konci tohoto kola ignoruj limit karet v ruce.