



PĚT OKUREK



... nenechte si zavařit!

Nevyzpytatelná štychová karetní hra pro 2–6 hráčů.
(S dobrými přáteli až pro 8 hráčů. Ale pozor na nedostatek okurek.)

Pět okurek je moderní verze štychové karetní hry „Agurk“, známé zejména ve Skandinávii. Těší nás, že vám můžeme přinést naši novou recepturu.

PRINCIP HRY

Pět okurek je štychová karetní hra, jejímž cílem je nezískat poslední štych! Během svého tahu máte dvě možnosti:

- získat štych zahráním vysoké karty,
- nebo
- vyřadit nejnižší kartu z ruky.

ALE nestačí nechat si na poslední štych nízkou kartu, je třeba mít i nějaké vysoké karty pro získání klíčových štychů.

OBSAH HRY

- 60 hracích karet (4 od každé hodnoty 1–15)
- 30 okurek
- tato pravidla

HRACÍ KARTY

* Hodnota karet: 1 je nejnižší karta, 15 je nejvyšší karta.

* 0–5 okurek: Množství okurek zobrazených na kartách, které si hráč musí vzít, pokud získal poslední štych s jednou z těchto karet.

* 2x - Pokud někdo zahrál v posledním štychu kartu s číslem 1, množství získaných okurek se zdvojnásobí!

PŘÍPRAVA HRY

1. Položte okurky na stůl tak, aby na ně každý hráč dosáhl.
2. Zamíchejte všech 60 karet a každému hráči jich rozdejte 7. Zbývající karty odložte stranou, po zbytek kola je nebudete potřebovat.
3. V prvním kole vynáší první kartu nejmladší hráč.

PŘEHLED TAHU

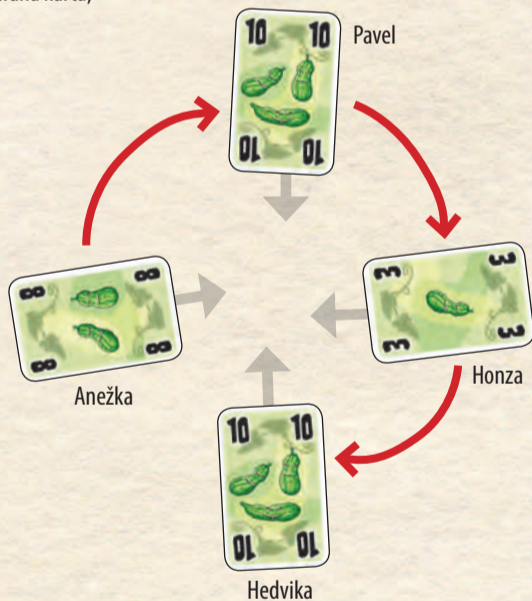
Pět okurek se hraje na několik kol. Každé kolo se skládá ze 7 štychů. Cílem je nezískat poslední (sedmý) štych. Ten, kdo sedmý štych vyhraje, si vybere své trestné body v okurkách! Poté se všechny karty zamíchají a rozdá se nové kolo.

V prvním štychu vynáší nejmladší hráč. Každý další štych začíná ten, kdo získal štych předchozí. Po zahrání první karty před sebe hráči ve směru hodinových ručiček pokládají karty.

Štych můžete zahájit jakoukoliv kartou. Ostatní hráči mají na výběr mezi těmito možnostmi:

1. Můžete zahrát stejnou nebo vyšší kartu, než je nejvyšší zahraná karta,
- nebo
2. musíte zahrát svou nejnižší kartu.

Hráč s nejvyšší kartou získává štych a zahajuje štych další. Pokud je zahráno několik karet se stejnou hodnotou, která je zároveň nejvyšší zahraná, štych získává hráč, který ji zahrál jako poslední.



Příklad: Anežka zahájila štych s kartou 8.

Pavel zahrál kartu 10. Honza nemůže nebo nechce zahrát vyšší kartu, takže musí zahrát svou nejnižší kartu, což je 3. Nakonec Hedvika zahraje 10 a získává tak štych. Hedvika začíná další štych.

KONEC KOLA A BODOVÁNÍ

Hráč, který získá poslední (sedmý) štych, prohrál a musí si vzít okurky. Jeho vítězná karta ukazuje, kolik okurek si musí vzít:

1: 0 okurek – viz níže	10–11: 3 okurky
2–5: 1 okurka	12–14: 4 okurky
6–9: 2 okurky	15: 5 okurek

Pokud alespoň jeden hráč v posledním štychu zahrál kartu s číslem 1, musí si vítěz tohoto štychu vzít dvojnásobný počet okurek!

Každý hráč sbírá své okurky. Pokud nějaký hráč získá více než pět okurek, vypadáva z hry – **Pět okurek** je nejvíc, kolik můžete mít! Tímto způsobem se hráči vyřazují ze hry, dokud nezůstanou poslední dva hráči, mezi kterými se rozhodne o vítězství.

Hráč, který získal štych v posledním kole, začíná další štych. Pokud ale tento hráč získal příliš mnoho okurek a vypadl z hry, hráč po jeho levici začíná příští štych.

Autor: Friedemann Friese
Grafické zpracování: Harald Lieske
Realizace: Henning Kröpke
Překlad: Vít Hejny
© 2014, 2F-Spiele, Bremen/Německo

Výrobce a distributor pro ČR:

ALBI Česká republika a.s.
Praha 8, Thámova 13
www.albi.cz
www.modernihry.cz
V případě dotazů a připomínek se obračete na e-mail:
hry@albi.cz.
Infolinka: +420 737 221 010
Najdete nás také na Facebooku.



PÄŤ UHORIEK



... nenechajte si zavarit!
Nevyspytatelná šťichová kartová hra pre 2 – 6 hráčov
(s dobrými priateľmi až pre 8 hráčov – uhoriek by nemuselo byť dost)

PRINCÍP HRY

Päť uhoriek je šťichová kartová hra, ktorej cieľom je nezískať posledný šťich. Pri svojom ťahu máte dve možnosti: získať šťich zahratím vysokej karty alebo vyradiť najnižšiu kartu z ruky. Nestačí si len nechať nízku kartu v ruke na posledný šťich. Budete tiež potrebovať vysoké karty na získanie kľúčových šťichov.

Päť uhoriek je moderná verzia šťichovej kartovej hry Agurk známej najmä v Škandinávii. Teší nás, že vám môžeme predstaviť náš nový koncept.

OBSAH HRY

- 60 hracích kariet (po 4 kusy v hodnote 1 – 15)
- 30 uhoriek
- tieto pravidlá

RÔZNE KARTY

* Hodnotenie: najnižšia karta je 1 a najvyššia karta je 15.

* 0 - 5 uhoriek: množstvo uhoriek zobrazených na kartách, ktoré si hráč musí vziať, ak získal posledný šťich s jednou z týchto kariet.

* 2x - ak niekto zahral v poslednom šťichu kartu s číslom 1, množstvo získaných uhoriek sa zdvojnásobí!

PRÍPRAVA HRY

1. Položte uhorky na stôl tak, aby na ne každý hráč dosiahol.
2. Zamiešajte všetkých 60 kariet a každému hráčovi rozdajte 7. Zvyšné karty odložte nabok, do konca kola ich nebudete potrebovať.
3. V prvom kole vynáša prvú kartu najmladší hráč.

PREHĽAD ŤAHU

V hre **Päť uhoriek** je niekoľko kôl. Každé kolo sa skladá zo siedmich šťichov. Cieľom je nezískať posledný (siedmy) šťich. Víťaz siedmeho šťichu si vyberie trestné body v uhorkách. Potom sa všetky karty zamiešajú a rozdá sa nové kolo.

Najmladší hráč vynáša v prvom šťichu. Víťaz predchádzajúceho šťichu začína ďalší šťich. Po zahratí prvej karty pred sebou hráči v smere hodinových ručičiek ukladajú karty.

Šťich môžete začať ľubovoľnou kartou. Ostatní hráči majú na výber z týchto možností:

1. Môžete zahrať rovnakú alebo vyššiu kartu, než je najvyššia zahraná karta.

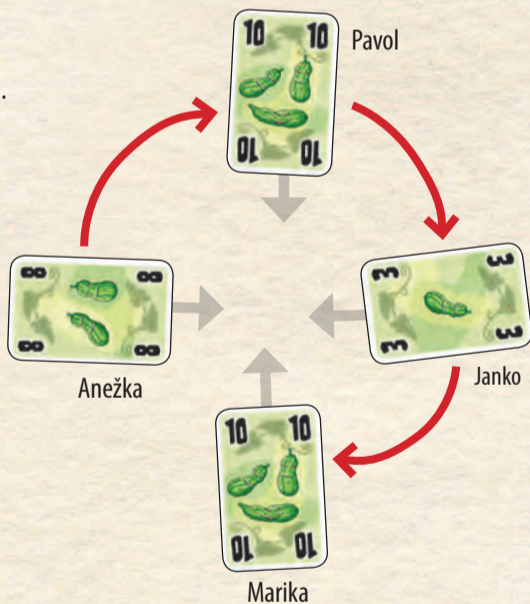
alebo

2. Musíte zahrať svoju najnižšiu kartu.

Hráč s najvyššou kartou získava šťich a začína ďalší šťich.

Ak sa zahrá niekoľko kariet s rovnakou hodnotou, ktorá je zároveň najvyššia zahraná, hráč, ktorý ju zahral posledný, vyhráva šťich.

Priklad: Anežka začala šťich s kartou 8. Pavol zahral kartu 10. Janko nemôže alebo nechce zahrať vyššiu kartu, takže musí zahrať svoju najnižšiu kartu, teda 3. Nakoniec Marika zahrá 10 a vyhrá šťich. Marika začína ďalší šťich.



KONIEC KOLA A BODOVANIE

Víťaz posledného (siedmeho) šťichu prehral a musí si zobrať uhorky. Jeho víťazná karta ukazuje, koľko uhoriek si musí vziať.

1: 0 uhoriek – pozrite si časť nižšie	10–11: 3 uhorky
2–5: 1 uhorka	12–14: 4 uhorky
6–9: 2 uhorky	15: 5 uhoriek

Ak aspoň jeden hráč v poslednom šťichu zahral kartu s číslom 1, víťaz tohto šťichu si musí vziať dvojnásobný počet uhoriek.

Každý hráč zbiera svoje uhorky. Ak nejaký hráč získa viac než päť uhoriek, vypadáva z hry – **Päť uhoriek** je najvyšší možný počet. Týmto spôsobom sa hráči vyradzujú z hry, kým nezostanú poslední dvaja hráči bojujúci o víťazstvo. Víťaz tohto súboja sa stáva víťazom celej hry.

Hráč, ktorý vyhral posledné kolo, začína ďalší šťich. Ak tento hráč získal príliš veľa uhoriek a vypadol z hry, hráč po jeho lavici začína ďalší šťich.

