






-  2 - 5 hráčů
-  6 - 99 let
-  10 - 15 min.

Jakmile se sirky dotknou stolu, buďte první kdo určí správnou kartu. Stick up je hra založená na pozornosti, rychlosti a správné taktice.



**Autor:** Martin Nedergaard Andersen  
**Design:** Katie Burk

## OBSAH HRY

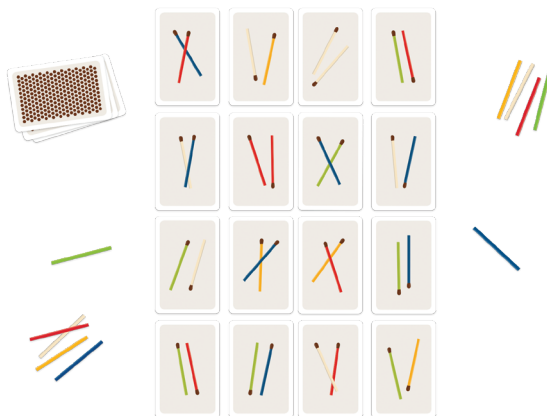
- 55 karet (každá karta ukazuje kombinaci dvou sirek. Je zde 15 rozdílných kombinací 2 barev. Každá je v balíčku 3x nebo 4x)
- 15 barevných tyčinek (sirek)

## CÍL HRY

V každém kole se hráči snaží získat karty, které na sobě mají kombinaci sirek, které je shodná s kombinací sirek jenž spadli na stůl. Je-li hráč prvním kdo zareaguje a určí správnou shodu karet a sirek, tak tyto karty získá (jako vítězné body). Kdo má na konci nejvíc karet, vyhrává.

## 1. PŘÍPRAVA HRY

Dvěma hráčům dejte po jedné sadě pěti sirek (od každé barvy jednu). Třetí sada sirek je náhradní, pokud by se nějaká ztratila. Zamíchejte karty a deset náhodných karet odstraňte ze hry. Nyní umístěte 16 karet lícem nahoru do středu stolu tak, aby se nijak nepřekrývaly. Vytvoříte tím hrací pole. Ideální je pole 4 x 4, ale můžete vytvořit libovolnou prostorovou konfiguraci. Zbylé karty položte do balíčku lícem dolů vedle hrací plochy jako dobírací balíček.



## 2. PRŮBĚH HRY

- Vždy dva (aktivní) hráči mají sirky. Na začátku kola si každý hráč, který má tuto sadu sirek, vezme celou sadu do jedné ruky (pasivní ruka). Do druhé ruky (aktivní ruky) si pak skrytě přendá jednu sirku z této sady.
  - Oba hráči kteří drží sirky natáhnou svou aktivní ruku (s jednou sirkou) nad hrací pole z karet.
  - Ostatní hráči si musí dopředu určit jednu ruku, kterou budou označovat (plácnutím) cílové karty.
  - Jakmile jsou všichni připraveni, podívají se navzájem do očí a odpočítají 1, 2, 3.
  - Na „tři“, hráči se sirkami upustí sirku ze své aktivní ruky na hrací pole z karet.
  - Nyní se každý hráč snaží o to, aby jako první rychle zareagoval a plácnutím určil kartu, na které je znázorněná kombinace upuštěných sirek.
  - Pokud byl první a nespletl se, bere si hráč kartu před sebe – karty před hráčem, které postupně získává jsou jeho vítězné body.
  - Jsou-li vybrány všechny karty, které se shodují s hosenou kombinací, kolo končí.
  - Pokud se s hosenou kombinací sirek neshoduje žádná karta, znovu vyberou a hodí sirku oba aktivní hráči.
  - V opačném případě se doplní počet karet hracího pole opět do 16 karet a aktivní hráči předají sirky hráčům nalevo (v případě kdy hrají víc než 2 hráči).
  - Nové kolo může začít
- Pozor!** - aktivní hráči vždy musí vybrat takovou sirku, která je zobrazená alespoň na jedné kartě hracího plánu.

## 3. POKUTY

Pokuta za špatně určenou kartu nebo plácnutí na kartu špatnou rukou je, že musíte vrátit jednu ze svých získaných karet zpět do spodu dobíracího balíčku. *Tento trest je vhodné uplatňovat pouze na dospěle nedisciplinované hráče :)*

## 4. KONEC HRY

V momentě kdy dojdou karty v dobíracím balíčku a již nelze doplnit hrací plochu na 16 karet, hra končí. Hráči si spočítají získané karty (vítězné body) a kdo má nejvíc bodů, zvítězil.

V případě remízy se hra dohraje na zbylých kartách, dokud nezůstane na stole poslední vyložená karta. Hráči opět spočítají své vítězné body a zjistí kdo zvítězil. Pokud je výsledek opět nerozhodný, vítězové své vítězství sdílejí.