

KOŘIŠT

Počet hráčů: 2–5
Věk: od 10 let
Herní doba: cca 20 min



Karetní hra plná rysů, za níž stojí jako autoři Wolfgang Kramer a Michael Kiesling. Ilustrace: Sergi Macet

HERNÍ MATERIÁL



5× žolík



1× tlapa

104 číselných karet
s hodnotami 1–13 (v 8 sadách)

MYŠLENKA HRY

Vyložte před sebe co nejvíce karet, protože vám přináší cenné body. Ale pozor! Vaši protihráči vám mohou karty ukořistit, a díky tomu dokonce sami získat body. Proto vykládejte a kořistěte karty chytře! Vyhrává ten, kdo bude mít na konci nejvíce bodů.

PŘÍPRAVA HRY (3–5 hráčů)

Ten z vás, kdo naposledy spatřil rysa, si vezme **tlapu** a vyloží ji před sebe. Zbývající karty zamíchejte a rozdejte každému hráči lícem dolů **13 karet**, jež si vezme do ruky. Zbylé karty položte na stůl lícem dolů jako dobírací balíček. Otočte z něj vrchních **šest karet** a vyložte je lícem nahoru vedle balíčku. Budou představovat **zásobu**. Na druhé straně balíčku nechte místo pro odhozené karty.

Příprava hry pro 4 hráče:



Dan

Petr



Dobírací
balíček



Zásoba



Odhazovací
hromádka



Katka



Adam

PRŮBĚH HRY

Hraje se postupně po směru hodinových ručiček. Kdo má u sebe tlapu, stává se **aktivním hráčem** na tahu. Jestliže jste na tahu, vykládáte karty a pokud možno kořistíte.

1) Vykládání karet

Na začátku svého tahu před sebe musíte vyložit lícem nahoru **jednu libovolnou kartu** nebo **více karet se stejnou hodnotou**. Můžete se sami rozhodnout, jaké a kolik karet se stejnou hodnotou zahrajete.



Žolík přebírá hodnotu karet, s nimiž ho vyložíte. Když ho vyložíte samotného, má hodnotu vyšší než všechny ostatní karty.

Pokud před sebou již máte nějaké karty z minulých tahů, položte nové karty tak, aby ty předchozí částečně překrývaly. Před vámi tak vznikne několik vrstev zahraných karet.



Dan zahraje 3 čtyřky + žolíka (= 4 čtyřky).



Danovy vyložené karty po několika tazích.

2) Kořistění

Jakmile skončíte s vykládáním, srovnejte své **právě zahrané** karty s kartami všech protihráčů, které leží nejvíce nahoře. Začněte u svého souseda po levici a pokračujte jednou kolem dokola. Pokud mají vaše karty stejný počet a zároveň vyšší hodnotu než nejsvrchnější karty některého soupeře, musíte tyto karty ukořistit! Poté se rozhodněte, zda si ukořistěné karty vezmete do ruky, nebo ne.

Když si ukořistěné karty **VEZMETE** do ruky.



Dotyčný protihráč si musí dobrat **právě tolik karet**, o kolik jich při kořistění přišel.

Když si ukořistěné karty **NEVEZMETE** do ruky.



Dotyčný protihráč se musí nyní rozhodnout: může si vzít ukořistěné karty **zpět do ruky**, nebo je odhodit na odhazovací hromádku. Ve druhém případě si musí dobrat stejný počet karet.

Při dobírání se rozhodujete u každé karty, zda si ji vezmete ze zásoby nebo z dobíracího balíčku. Teprve poté, co své dobírání ukončíte, se zásoba opět doplní do šesti karet. Jestliže karty v dobíracím balíčku dojdou, nevytváří se nový. Budete pokračovat ve hře se stávající zásobou, aniž byste ji doplňovali.

Může se stát, že budete v jednom tahu kořistit u více soupeřů. V takovém případě postupujte po směru hodinových ručiček. V každém tahu lze však kořistit od každého hráče nanejvýš jednou.

Ještě tři důležité poznámky ke kořistění:

- 1.** Ať už se rozhodnete jakkoli, ukořistěné karty zmizí z vyložených karet postiženého hráče.
- 2.** V důsledku kořistění se mohou dříve chráněné vrstvy vyložených karet ocitnout znovu zcela nahoře. To znamená, že vám je někdo může ukořistit, než se znovu dostanete na tah.
- 3.** Žolíka, který byl vyložen samostatně (bez jiných číselných karet), nelze ukořistit.

Pokud jste postupně kořistili u všech protihráčů, u nichž to bylo možné, váš tah končí.

Příklad s kořistěním:

1.

Dan je na tahu a vyloží 3 sedmičky. Nyní postupně porovná tyto tři karty s nejsvrchnějšími kartami svých protihráčů.



2.

Danovy karty mají sice vyšší hodnotu než Petrovy, ale neshoduje se jejich počet. Zde tedy není možné kořistit.



3.

Danovy karty mají vyšší hodnotu a současně i stejný počet jako karty u Adama. Tady se proto kořistit bude! Dan se rozhodne vzít si Adamovy karty do ruky, protože má v ruce již 2 trojky a k nim se ty Adamovy velmi dobře hodí – a ani žolík není k zahození! Adam si nyní musí dobrat tři karty. Vezme si dvě karty z dobíracího balíčku a jednu ze zásoby. Poté zásobu doplní opět do šesti karet.



4.

Také u Katky se dá kořistit. Danovi se ale její karty nelíbí. Katka se rozhodne, že si je vezme zpět do ruky.

Když se nekořistí

Pokud nelze kořistit u žádného ze soupeřů, **MŮŽETE** si místo toho dobrat právě jednu kartu ze zásoby nebo z dobíracího balíčku. Počet vašich vyložených karet nehraje roli. Poté váš tah končí.

Za každou kartu, kterou máte na konci hry vyloženou před sebou, si **přičtete 1 bod**. Za každou kartu, kterou máte na konci hry stále v ruce, si **1 bod odečtete**. Hodnoty karet nehrají při bodování roli. Vyhrává ten, kdo získal nejvíce bodů. V případě shodného skóre rozhoduje o vítězi menší počet karet v ruce. Jestliže panuje shoda i zde, má hra více vítězů.

PRO POKROČILÉ

Už máte za sebou několik partií základní hry a chtěli byste se vypořádat s větší výzvou? V tom případě vyzkoušejte variantu pro pokročilé (ta odpovídá pravidlům 1. verze této hry z roku 2015):

Pokud nemůžete kořistit, nesmíte si dobrat kartu. Ostatní pravidla zůstávají v platnosti.

PRO EXPERTY

Chcete ještě něco těžšího? Ve variantě pro experty platí vedle pravidel pro pokročilé i následující:

Samostatně vyložený žolík nebo karta s hodnotou 13 mohou být také ukořistěny, a sice pomocí **jedničky**. Jedničku ale může podle běžných pravidel ukořistit jakákoli vyšší hodnota.

DUEL (2 hráči)

V této variantě pro dva se oproti základní hře mění následující pravidla:



Zásoba se doplní třináctkou a žolíkem ze stínové nabídky.

Příprava hry

Každý z vás dostane nejprve **dva žolíky**. Poté zamíchejte zbývající karty a doberte si **zbylých jedenáct**. Dalších 13 karet vyložte jako „**stínovou nabídku**“. Vykládejte je jednu po druhé vedle

sebe. Karty se stejnou hodnotou pokládejte na sebe tak, aby se částečně překrývaly. Díky tomu je ihned jasné, zda se nějaká hodnota vyskytuje vícekrát. Pokud takto přijdete na žolíka nebo třináctku, nepřidávejte je do stínové nabídky, ale položte je místo toho na kartu v zásobě s nejnižší hodnotou, na níž dosud žádná karta neleží. Takto mohou v zásobě vzniknout hromádky karet.

Pozor: Kdykoli se v průběhu hry stínová nabídka doplňuje a dojde přitom k otočení žolíka nebo třináctky, přidají se tyto karty výše popsaným způsobem do zásoby.

Poté stínovou nabídku doplňte běžným způsobem do 13 karet.

Zásoba

Pokud si při dobírání vezmete ze zásoby hromádku karet, počítá se to jako dobrání pouze jedné karty.

Stínové kořistění

Kořistíte i ve stínové nabídce, musíte však mít na paměti následující skutečnosti:

- Na rozdíl od karet vyložených protihráči má stínová nabídka pouze **jednu vrstvu**, z níž je možné kořistit všechny karty. Pokud máte při kořistění více možností, vybíráte si pouze jednu.
- Karty ukořistěné ze stínové nabídky si musíte vzít do ruky. Při kořistění u protihráče máte na výběr jako obvykle.
- Jestliže můžete ve svém tahu kořistit ve stínové nabídce i u protihráče, začínáte stínovou nabídkou.
- Ihned po kořistění doplňte stínovou nabídku opět do 13 karet.



Máte ztracenou či poškozenou součást hry?
Napište nám na info@albi.cz a my vám zašleme náhradní!

Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich
hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči?
Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!

Překlad: Václav Pražák

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 2022

Albi

KOŘIŠT

Počet hráčov: 2 – 5
Vek: od 10 rokov
Herný čas: cca 20 min.



Kartová hra plná rysov, za ktorou stoja ako autori Wolfgang Kramer a Michael Kiesling. Ilustrácie: Sergi Macet.

HERNÝ MATERIÁL



5 žolíkov



1 tlapa

104 číselných kariet
s hodnotami 1 – 13 (v 8 súboroch)

MYŠLIENKA HRY

Vyložte pred seba čo najviac kariet, pretože vám prinášajú cenné body. Ale pozor! Vaši protihráči vám môžu karty ukoristiť a vďaka tomu dokonca sami získať body. Preto vykladajte a ukoristujte karty múdro! Vyhráva ten, kto bude mať na konci najviac bodov.

PRÍPRAVA HRY (3 – 5 hráčov)

Ten z vás, kto naposledy videl rysa, si vezme **tlapu** a vyloží ju pred seba. Zostávajúce karty zamiešajte a rozdajte každému hráčovi lícom dolu **13 kariet**, ktoré si vezme do ruky. Zvyšné karty položte na stôl lícom dolu ako doberací balíček. Otočte z neho vrchných **šesť kariet** lícom hore a vyložte ich vedľa balíčka. Budú predstavovať **zásobu**. Na druhej strane balíčka nechajte miesto na odhodené karty.

Príprava hry pre 4 hráčov:



Dan



Peter



Doberací
balíček



Zásoba



Odhadzovacia
kôпка



Katka



Adam

PRIEBEH HRY

Hrá sa postupne v smere hodinových ručičiek. Kto má pri sebe tlapu, stáva sa **aktívnym hráčom** na ťahu. Ak ste na ťahu, vykladáte karty, a ak je to možné, koristíte.

1) Vykladanie kariet

Na začiatku svojho ťahu pred seba musíte vyložiť lícom hore **jednu ľubovoľnú kartu** alebo **viac kariet s rovnakou hodnotou**. Môžete sa sami rozhodnúť, aké a koľko kariet s rovnakou hodnotou zahráte.



Žolík preberá hodnotu kariet, s ktorými ho vyložíte. Keď ho vyložíte samotného, má hodnotu vyššiu než všetky ostatné karty.

Ak pred sebou už máte nejaké karty z minulých ťahov, položte nové karty tak, aby tie predchádzajúce čiastočne prekryvali. Pred vami tak vznikne niekoľko vrstiev odohraných kariet.



Dan zahrá 3 štvorky + žolíka (= 4 štvorky).



Danove vyložené karty po niekoľkých ťahoch.

2) Ukoristenie

Keď skončíte s vykladáním, porovnajte svoje **práve zahrané** karty s kartami všetkých protihráčov, ktoré ležia najviac hore. Začnite u svojho suseda po ľavici a pokračujte raz dokola. Ak majú vaše karty rovnaký počet a zároveň vyššiu hodnotu než najvrchnejšie karty niektorého súpera, musíte tieto karty ukoristiť! Potom sa rozhodnite, či si ukoristené karty vezmete do ruky alebo nie.

Keď si ukoristené karty **VEZMETE** do ruky.



Dotyčný protihráč si musí dobrať **práve toľko kariet**, o koľko ich pri ukoristení prišiel.

Keď si ukoristené karty **NEVEZMETE** do ruky.



Dotyčný protihráč sa teraz musí rozhodnúť: môže si vziať ukoristené karty **späť do ruky** alebo ich odhodiť na odhadzovaciu kôpku. V druhom prípade si musí dobrať rovnaký počet kariet.

Pri doberaní sa rozhodujete pri každej karte, či si ju vezmete zo zásoby alebo z doberacieho balíčka. Až potom, keď svoje doberanie ukončíte, sa zásoba opäť doplní na šesť kariet. Ak sa karty v doberacom balíčku minú, nevytvára sa nový. Budete pokračovať v hre s existujúcou zásobou bez toho, aby ste ju dopĺňovali.

Môže sa stať, že budete v jednom ťahu koristiť u viacerých súperov. V takom prípade postupujte v smere hodinových ručičiek. V každom ťahu je však možné koristiť od každého hráča najviac raz.

Ešte tri dôležité poznámky k ukoristovaniu:

- 1.** Nech už sa rozhodnete akokoľvek, ukoristené karty zmiznú z vyložených kariet postihnutého hráča.
- 2.** V dôsledku ukoristovania sa môžu predtým chránené vrstvy vyložených kariet ocitnúť znova úplne hore. Vďaka tomu vám ich niekto môže ukoristiť, než sa znova dostanete na ťah.
- 3.** Žolíka, ktorý bol vyložený samostatne (bez iných číselných kariet), nemožno ukoristiť.

Ak ste postupne koristili u všetkých protihráčov, u ktorých to bolo možné, váš ťah končí.

Príklad s koristením:

1.

Dan je na ťahu a vyloží 3 sedmičky. Teraz postupne porovná tieto tri karty s najvrchnejšími kartami svojich protihráčov.



2.

Danove karty majú síce vyššiu hodnotu než Petrove, ale nezhoduje sa ich počet. Tu teda nie je možné koristiť.



3.

Danove karty majú vyššiu hodnotu a súčasne aj rovnaký počet ako karty u Adama. **Tu sa preto koristiť bude!** Dan sa rozhodne vziať si Adamove karty do ruky, pretože má v ruke už 2 trojky a k nim sa tie Adamove veľmi dobre hodia – a ani žolík nie je na zahodenie! Adam si teraz musí dobrať tri karty, vezme si dve karty z doberacieho balíčka a jednu zo zásoby. Potom zásobu doplní opäť na šesť kariet.

4.

Tiež u Katky sa dá koristiť. Danovi sa ale jej karty nepáčia. Katka sa rozhodne, že si ich vezme späť do ruky.

Keď sa nekoristí

Ak nie je možné koristiť u žiadneho zo súperov, **MÔŽETE** si namiesto toho dobrať práve jednu kartu zo zásoby alebo z doberacieho balíčka. Počet vašich vyložených kariet nehrá rolu. Potom váš ťah končí.

Príklad bez koristenia:

1.

Teraz je na ťahu Peter a vyloží 1 trinástku. Aj on teraz postupne skontroluje, či je možné koristiť.



2.

Peter má vyložený rovnaký počet kariet ako Adam. Počet súhlasí, ale pretože Petrova karta nemá vyššiu hodnotu (iba rovnakú), nie je tu možné koristiť.



3.

Petrova karta má vyššiu hodnotu než Katkine karty, ale ich počet sa líši. Ani u Katky nemôže Peter nič ukoristiť.



4.

Ani u Dana nebude z koristi nič, pretože sa nezohoduje počet kariet.

Peter nemohol koristiť u žiadneho protihráča. Teraz by mohol svoj ťah zakončiť, ale rozhodne sa dobrať si jednu kartu zo zásoby, a to konkrétne žolíka. V tejto chvíli je jeho ťah na konci.

Keď váš ťah skončí, odovzdajte tlapu svojmu susedovi po ľavici. Teraz sa stáva aktívnym hráčom a začne svoj ťah vyložením jednej alebo viacerých kariet.

KONIEC HRY

Hra **okamžite** končí, keď nastane jedna z nasledujúcich situácií:

– Jednému z vás nezostanú po vykladaní v ruke žiadne karty. Keďže hra hneď potom končí, nemožno s poslednými vyloženými kartami koristiť.

– Doberací balíček je prázdny a niekto z vás si vezme poslednú kartu zo zásoby. To môže viesť k tomu, že si dotyčný nebude môcť dobrať toľko kariet, koľko by mal.

Teraz si spočítajte body.

Za každú kartu, ktorú máte na konci hry vyloženú pred sebou, **si pripočítajte 1 bod**. Za každú kartu, ktorú máte na konci hry stále v ruke, **si 1 bod odpočítajte**. Hodnoty kariet nehrajú pri bodovaní rolu. Vyhráva ten, kto získal najviac bodov. V prípade zhodného skóre rozhoduje o víťazovi menší počet kariet v ruke. Ak panuje zhoda aj tu, má hra viac víťazov.

PRE POKROČILÝCH

Už máte za sebou niekoľko partíí základnej hry a chceli by ste sa vysporiadať s väčšou výzvou? V tom prípade vyskúšajte variant pre pokročilých (zodpovedá pravidlám 1. verzie tejto hry z roku 2015). Ak nemôžete koristiť, nesmiete si dobrať kartu. Ostatné pravidlá zostávajú v platnosti.

PRE EXPERTOV

Chcete ešte niečo ťažšie? Vo variante pre expertov platí okrem pravidiel pre pokročilých aj nasledujúce:

Samostatne vyložený žolík alebo karta s hodnotou 13 môžu byť tiež ukoristené, a síce pomocou **jednotky**. Jednotku ale môže podľa bežných pravidiel ukoristiť akákoľvek vyššia hodnota.

DUEL (2 hráči)

V tomto variante pre dvoch sa v porovnaní so základnou hrou menia nasledujúce pravidlá:



Zásoba sa doplní trinástkou a žolíkom z tieňovej ponuky

Príprava hry

Každý z vás dostane najprv **dvoch žolíkov**. Potom zamiešajte zostávajúce karty a doberte si **zvyšných jedenásť**.

Ďalších 13 kariet vyložte ako „**tieňovú ponuku**“. Vykladajte ich jednu po druhej vedľa seba. Karty s rovnakou hodnotou ukladajte na seba tak, aby sa čiastočne prekryvali. Vďaka tomu je ihneď jasné, či sa nejaká hodnota vyskytuje viackrát.

Ak takto prídete na žolíka alebo trinástku, nepridávajte ich do tieňovej ponuky, ale položte ich namiesto toho na kartu v zásobe s najnižšou hodnotou, na ktorej doteraz žiadna karta neleží. Takto môžu v zásobe vzniknúť kôpky kariet.

Pozor: Kedykoľvek sa v priebehu hry tieňová ponuka doplňuje a dôjde pritom k otočeniu žolíka alebo trinástky, pridajú sa tieto karty vyššie opísaným spôsobom do zásoby.

Potom tieňovú ponuku doplňte bežným spôsobom na 13 kariet.

Zásoba

Ak si pri doberaní vezmete zo zásoby kôpku kariet, počíta sa to ako doberanie len jednej karty.

Tieňové koristenie

Môžete koristiť aj v tieňovej ponuke, musíte však mať na pamäti nasledujúce skutočnosti:

- Na rozdiel od kariet vyložených protihráčmi má tieňová ponuka len **jednu vrstvu**, z ktorej je možné koristiť všetky karty. Ak máte pri koristení viac možností, vyberáte si len jednu.
- Karty ukoristené z tieňovej ponuky si musíte vziať do ruky. Pri koristení u protihráča máte na výber ako obvykle.
- Ak môžete vo svojom ťahu koristiť v tieňovej ponuke aj u protihráča, začínate tieňovou ponukou.
- Ihneď po koristení doplňte tieňovú ponuku opäť na 13 kariet.