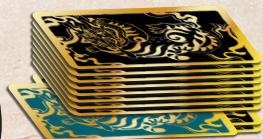


PŘÍPRAVA HRY

1. Zamíchejte všechny karty koření (černé) a rozdejte každému hráči do ruky 6 karet.
2. Ze zbývajících karet koření vytvořte dobírací balíček.



3. Podržte kartu **konce světa** (modrá) u dobíracího balíčku. Poté ji vložte do balíčku na místo, které zhruba odpovídá značce počtu hráčů na kartě.



4. Vedle dobíracího balíčku položte 3 karty trofejí (bílé).
5. Pro běžnou hru nechte stranou karty **OKOŘEN TO** (červené). Nebudete je potřebovat.
6. Nejmladší hráč zahájí hru.



HRÁNÍ HRY

Hra probíhá po směru hodinových ručiček, dokud nedojde ke konfrontaci karty. Můžete **zahrát kartu koření** nebo můžete **pasovat**. Hráči hrají své karty na vršek hromádky koření a po každé konfrontaci vytvoří novou hromádku koření.

Zvědavost zabila kočku
Nedívejte se na žádné karty zahrané lícem dolů! (Trest: Doberte si do ruky 1 kartu.)

ZAHRÁNÍ KARTY

Zahrajte 1 kartu ze své ruky lícem dolů na hromádku koření a oznamte její číselnou hodnotu a druh koření.

Poznámka: Můžete říct pravdu, ale nemusíte.

• První karta na hromádce koření:

Oznamte hodnotu 1, 2 nebo 3 a koření dle vaší volby.

Příklad: „2 čili“.

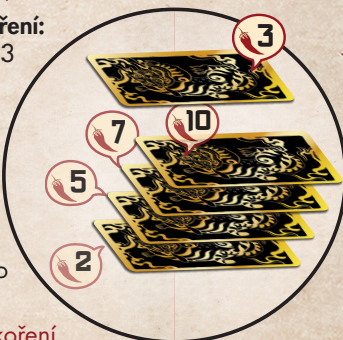
• Každá další karta:

Oznámená hodnota musí být vyšší číslo a stejné koření. Po čísle 10 musí být oznámena hodnota 1, 2 nebo 3 a stejné koření.

Poznámka: Pokud číslo nebo koření oznámíte špatně, vezměte si kartu zpět a pasujte.

PASOVÁNÍ

Místo zahrnutí karty řekněte „pasuji“ a doberte si 1 kartu z dobíracího balíčku. Poté ve hře pokračuje další hráč.



KONFRONTACE KARTY

Vrchní karta hromádky koření může být vždy konfrontována. Pokud někdo pasuje, vrchní karta může být stále konfrontována.

Kterýkoliv hráč může položit svou tlapku na hromádku koření a konfrontovat buď číslo, nebo koření

Příklad: „9 čili.“

„Není to čili.“

Poznámka: Pokud odhalíte kartu bez oznámení čísla nebo koření, konfrontaci automaticky prohráváte.



Divoké karty



Divoké karty jsou buď všechny druhy koření nebo všechny hodnoty čísel, ale automaticky prohrávají konfrontaci, pokud je cílena na chybějící atribut.

• Porážení:

Doberte si do ruky 2 karty a pokračujte ve hře vytvořením nové hromádky koření.

Vyřešení konfrontace:

Odhalte vrchní kartu hromádky koření. Vyhodnocuje se pouze konfrontovaný atribut (číslo nebo koření). Pokud konfrontovaný atribut nesouhlasí, vyzyvatel vyhrává. V opačném případě vyhrává konfrontovaný hráč.

Příklad: Po konfrontaci „Není čili“ se odhalí karta 5 čili. Hráč, který ji zahrál vyhrává konfrontaci.

• Vítěz konfrontace:

Vezměte si celou hromádku koření a položte ji lícem dolů před sebe jako své body. Na karty se nedívejte.

TROFEJE

V okamžiku, kdy zahrajete poslední kartu z ruky, nahlas to oznamte.

Poznámka: Pokud zapomenete oznámit, že jste zahráli svou poslední kartu, vezměte si ji zpět do ruky a pasujte (doberte si 1 kartu).

Další karta může být zahrána až poté, co se všichni hráči rozhodnou zahrnout kartu nekonfrontovat.

Trofej získáte:

- Pokud vaše poslední karta nebyla konfrontována.
- Pokud vyhrájete konfrontaci vaší poslední karty (poražený hráč si jako obvykle dobře do ruky 2 karty).

Poznámka: Pokud konfrontaci prohrájete, hra normálně pokračuje.

Položte kartu trofeje vedle vašich vyhraných karet koření, její hodnotu si přičtete k získaným bodům na konci hry.

Efekty trofejí:

Trofeje mohou ukončit hru:

- Pokud nějaký hráč získá svou druhou trofej.
- Pokud byly získány všechny 3 trofeje.

Jinak hra dále pokračuje a hráč, který získal trofej, si do ruky dobře 6 karet.



Karty trofeje

KONEC HRY

Hra okamžitě skončí v těchto 3 případech:

- Jeden hráč získá druhou trofej.
- Hráč získá poslední trofej.
- Na vrchu dobíracího balíčku se odhalí karta konce světa.

Poznámka: Pokud se odhalí karta konce světa, okamžitě ukončete dobírání karet. Kartu konce světa si neberte.

Bodování

Pokud má hráč dvě trofeje, okamžitě vítězí. Jinak si všichni hráči spočítají body z vyhraných karet koření (1 karta = 1 bod) a trofejí (10 bodů každá). Odečtete 1 bod za každou kartu, kterou stále držíte v ruce.

Příklad: 1 trofej + 24 vyhraných karet – 4 karty v ruce:
10 + 24 - 4 = 30 bodů.

Hráč s nejvyšším počtem bodů vyhrává hru.
V případě shody se hráči o vítězství dělí.

AUTOŘI

Autor hry: Zoltán Gyóri

Vývoj:

Roland Goslar and the Gémklub
Studio (Aczél Zoltán, Medgyesi Péter, Tuska Miklós, Vágó I. Dániel)

Ilustrace: Jimin Kim

Grafický design: Annika Brüning,
Marina Fahrenbach

Úpravy: Sabine Machaczek

Vydavatel: Heiko Eller-Bilz

Korektury: Chris Meyer

Poděkování: Chris Baylis, Autumn Collier, Thomas Jeong, Future Pastimes a všichni naši přátelé a testéři.



© 2020 HeidelBär Games GmbH. HeidelBär Games logo je ochranná známka HeidelBär Games GmbH.



www.slackfire.cz, www.hraj.cz



www.heidelbaer.de

OKOŘENĚNÁ VARIANTA HRY

Během přípravy hry položte lícem vzhůru vedle dobíracího balíčku jednu náhodně vybranou **kartu OKOŘEN TO**. Karty OKOŘEN TO mění základní pravidla hry. Pokročilí hráči si mohou přidat více karet.

KARTY OKOŘEN TO



☐ Milujeme čili! (1-3 čili) ☐

Pokud můžete podle pravidel ohlásit hodnotu karty **1, 2, 3** od libovolném koření, můžete místo tohoto koření ohlásit čili. Tato akce změní druh hromádky koření na čili.

☐ Odstartuj to! (1-3) ☐

Hodnotu **1, 2 a 3** můžete ohlásit nejen po **10**, ale i po **8 a 9**. Druh koření změnit nemůžete.



☐ Ostrý nájezdník (4) ☐

Pokud ohlásíte **4**, položte tlapku na hromádku koření. Pokud vaše karta nebude konfrontována, ihned poté, co někdo zahraje další kartu, vyhráváte všechny karty pod vaší tlapkou. Hra pokračuje pouze s nově zahranou kartou na hromádce koření.

☐ Obrát štěšenu (5) ☐

Pokud ohlásíte **5**, okamžitě pod tuto kartu na hromádku koření přidejte další až **2** karty ze své ruky, poté si doberte stejný počet karet z dobíracího balíčku. Tyto navíc přidání karty nemohou být konfrontovány.



☐ Otoč to! (6, 9) ☐

6 můžete ohlásit jako **9** a **9** jako **6**. Pokud je konfrontována **6** nebo **9, 6** i **9** vyhrávají konfrontaci.

☐ Kopírka (1-10) ☐

Poté, co jiný hráč zahraje kartu, můžete zahrát další kartu **s ohlášením stejného čísla**, a to i v případě, že nejste na řadě. Hra pokračuje dalším hráčem po levici hráče, který kartu "zkopíroval". Kartu může kopírovat i další hráč. (Sami nemůžete kopírovat svou vlastní kartu.)

Speciální konfrontace po zkopírování karty:

Pouze v tomto případě může říct vyzyvatel jednoduše "Lež!" a odhalit konfrontovanou kartu. Pro výhru musí mít konfrontovaný správně oba atributy (číslo i koření). Konfrontace neovlivňuje dříve zahrané zkopírované karty, ani původní kartu, která byla kopírována.



OPRAVDU OSTRÝ SOUBOJ

Bylo nebylo, tři velké kočky se rozhodly jednou provždy ukončit vyčerpávající soutěž o největší šelmu. Usnely se, že okoření svých devět životů pikantním kulinářským soubojem! Bohužel se nevyhnuly podvádění, a tak daly vzniknout velmi ostré blafovací hře, která vám často vžene slzy do očí.

HERNÍ SOUČÁSTI

- 100 karet koření (černé)
- 3 karty trofeje (bílé)
- 1 karta konce světa (modrá)
- 6 karet OKOŘEN TO (červené)

☐ Karty koření ☐

3 od každé:



5 od každé:

