

ÚVOD

V balíčku karet tvořících tuto hru najdete 3 typy karet:

72 KARET OVCÍ



64 AKČNÍCH KARET



6 KARET UDÁLOSTÍ



Na všech kartách ovcí je uveden symbol ale liší se názvem a barvou. Ve hře je 8 druhů ovcí:



V průběhu hry budete získávat karty ovcí dobíráním, vyměňováním s ostatními hráči a používáním akčních karet, které vám umožní je krást ostatním.

CÍLEM HRY JE NASBÍRAT URČITÝ POČET STÁD



Jakmile v ruce shromáždíte 3 karty ovcí téhož druhu, musíte je **IHNEDE** vyložit před sebe na stůl, a to i v případě, že nejste na tahu. Takovéto trojici karet ovcí se říká **stádo** a právě stáda potřebujete k vítězství.

Každý hráč může mít nejvýše 1 stádo každého druhu. Máte-li před sebou například již jedno stádo vikingů, další vyložit nemůžete a všechny ostatní karty vikingů si musíte ponechat v ruce.

Akční karty vám pomohou shromážďovat více karet ovcí a chránit vaše stáda. Tak jdeme na to!

PŘÍPRAVA HRY

1. Balíček důkladně zamíchejte a položte na stůl lícem dolů.
2. Rozdejte každému hráči 5 karet do ruky.
3. Vyložte horní 3 karty z balíčku lícem vzhůru do řady vedle balíčku. Těto nabídky karet se říká **pastvina**.
4. Má-li některý hráč v ruce nebo leží-li na pastvině jedna či více **karet událostí** (s černým pozadím), všechny je vraťte do dobíracího balíčku, doberte či vyložte za ně nové karty a dobírací balíček znovu zamíchejte.
5. Hráč, který nejlépe zabečí, začíná!



PRŮBĚH HRY

Hráči se střídají na tahu (zpravidla) ve směru hodinových ručiček, dokud někdo nezvítězí. Vítězem se stává hráč, který má před sebou určený počet stád v závislosti na počtu hráčů (viz tabulka dále).

Ve svém tahu můžete:

- Zahrát akční kartu z ruky na společnou odhazovací hromádku a vyhodnotit efekt uvedený na kartě. Můžete i postupně zahrát více akčních karet!
- Vyměnit 1 kartu z ruky za 1 kartu z pastviny. Tuto výměnu smíte provést max. **jednou za tah**.
- Dobrat si do ruky 1 kartu z balíčku, čímž svůj tah **ukončíte**.

Hrát akční karty a vyměnit si 1 kartu z ruky za kartu z pastviny můžete v libovolném pořadí – dobíráním nové karty z balíčku však svůj tah ukončíte (s výjimkou efektu akční karty **Dobírám 2** – viz dále).

Pokud nechcete nebo nemůžete vyměnit kartu za kartu z pastviny ani hrát žádné akční karty, pouze si doberte 1 kartu z balíčku a na tahu je váš soupeř po levici.

V této hře neplatí žádný limit počtu karet v ruce, ale mějte na paměti, že čím více karet budete držet, tím lákavějším cílem pro zákeřné akce protihráčů budete!

ODMASKOVÁNÍ A ÚTOK



Na rozdíl od ostatních akčních karet se karta **odmaskováno** pokládá na jedno soupeřovo stádo. Tím je maska stáda odhalena a stádo je zranitelné v případě **útoku**!

DOKUD JE NĚKTERÉ VAŠE STÁDO ODMASKOVÁNO, NEMŮŽETE ZVÍTĚZIT. SNAŽTE SE KARET „ODMASKOVÁNO“ ZE SVÝCH STÁD ZBAVIT!

Jediné karty událostí (s černým pozadím) v této základní hře jsou karty **útok**. Kdykoli dobere z balíčku kartu události, musíte ji **IHNEDE** vyhodnotit.

KARTY ÚTOK NELZE DRŽET V RUCE, VYLOŽIT NA PASTVINU ANI ZRUŠIT JEJICH EFEKT.

Pokud v okamžiku příchodu této karty do hry je na stole alespoň 1 odmaskované stádo, všechny karty tohoto stáda či stád odhodte na odhazovací hromádku (včetně jejich karet **odmaskováno**).

Nejsou-li během **útoku** na stole žádná odmaskovaná stáda, všichni hráči musejí vyhodnotit druhý efekt. Pokud však bylo alespoň 1 stádo odhozeno, druhý efekt ignorujte.

Karta **útok** vždy **PŘERUŠÍ PRŮBĚH PARTIE** – vždy ji musíte zcela vyhodnotit, než se bude dít cokoli dalšího. Je lhostejné, zda byla karta otočena na konci tahu či během provádění akce. Jakmile je karta **útok** zcela vyhodnocena, odhodte ji na odhazovací hromádku a pokračujte ve hře.

Tyto karty nelze držet v ruce ani umisťovat na pastvinu. Po odhození karty **útok** doberte místo ní novou kartu – pokud jste ji např. dobali na konci svého tahu, po jejím vyhodnocení a odhození si doberte kartu jinou.

KONEC HRY A VÍTĚZ

Hráč, který jako první shromáždí požadovaný počet stád, ukončuje hru a vítězí!

2-3 HRÁČI:	5 RŮZNÝCH STÁD
4 HRÁČI:	4 RŮZNÁ STÁDA
5-6 HRÁČŮ:	3 RŮZNÁ STÁDA

Pamatujte:
Žádný hráč nesmí mít více než 1 stádo téhož druhu (druhé stádo téhož druhu nesmíte vůbec vyložit) a abyste mohli zvítězit, žádné vaše stádo nesmí být odmaskované.

Dojde-li během hry dobírací balíček, zamíchejte odhazovací hromádku a vytvořte z ní nový dobírací balíček lícem dolů. Hra poté pokračuje.

ZLATÉ OVCE

Na rozdíl od ostatních druhů ovcí jsou zlaté ovce v celém balíčku pouze 3. Hráč, který vyloží stádo zlatých ovcí, okamžitě vyhrává! Zlaté ovce (stejně jako všechny karty s černým pozadím) zamíchejte zpět do balíčku, ocitnou-li se během přípravy hry v ruce hráče či na pastvině.

Nelíbí-li se vám toto pravidlo okamžitého vítězství, vyřadte zlaté ovce ze hry úplně.



SPECIÁLNÍ AKCE

NÁKUP Z PASTVINY: Ve svém tahu **odhodte 2 stejné karty** z ruky na odhazovací hromádku a vezměte si do ruky 1 kartu z pastviny. Pastvinu doplňte jako obvykle. Tuto akci můžete provést i vícekrát za tah (ale pokaždé uhradit). Nákup z pastviny **není** akce, kterou by vám soupeř mohl zrušit, a nepočítá se jako povolená výměna karty z ruky za kartu z pastviny.

DUHOVÉ STÁDO: Duhové stádo se skládá z 5 karet ovcí, každá jiného druhu, a platí jako 1 stádo. **Můžete jej vyložit pouze ve svém tahu** a můžete mít jen jedno. Dá se přilákat, odmaskovat a brát z něj horní kartu hákem jako u ostatních stád.

AKČNÍ KARTY



AKORÁT ŽE VŮBÉÉEC

Zrušte akci zahrnou soupeřem. Můžete zahrát i **akorát že vůbééec** na **akorát že vůbééec** a zrušit předchozí zrušení, atd.

Toto je jediná akční karta, kterou můžete hrát z ruky i mimo svůj tah. Akce, kterou rušíte, nemusí být akce mířená na vás. Karty, jejichž akce byla takto zrušena, zůstávají v odhazovací hromádce. To se týká i zrušené karty **odmaskováno**.

Efekt karet událostí zrušit nelze. Nelze rušit ani žádné akce, které nevyžadují zahrání akční karty. Příklady takových akcí jsou výměna karty za kartu z pastviny, nákup karty z pastviny či placení za odhození karty **odmaskováno** – tyto akce nelze zrušit zahráním karty **akorát že vůbééec**.



DOBÍRÁM 2

Doberte si 2 karty z balíčku. Váš tah tím nekončí.

Doporučujeme karty dobírat po jedné pro případ, že by přišla karta **útok**.

Pokud přijde, nepočítá se jako jedna z obou dobíraných karet. Po vyhodnocení si za ni doberte náhradní kartu.



ČMAJZNU

Vylosujte z cizí ruky 1 kartu a vezměte si ji do ruky.



DEJ TO SEM

Požádejte libovolného soupeře o konkrétní kartu. Pokud ji má v ruce, musí vám ji dát. Pokud ji nemá, nedostanete nic a vaše karta **dej to sem** zůstává odhozená.

– NEBO –

Požádejte libovolného soupeře o kartu z ruky, kterou vybere on. Tu vám musí dát.



BERU HÁKEM

Vezměte si do ruky horní kartu z kteréhokoli stáda na stole. Zbylé karty (nyní již nekompletního) stáda si musí vzít do ruky jeho majitel.

Brát hákem ze stáda lze i kartu **odmaskováno**, a to i z vašich vlastních stád.



LOVÍM 2

Vezměte si do ruky 2 karty z pastviny. Karty na pastvině doplňte z dobíracího balíčku jako obvykle. Tato akce se nepočítá jako (jedna povolená) výměna karty z ruky za kartu z pastviny.



DOPLŇUJU

Odhodte z ruky všechny karty a doberte si do ruky 5 nových. Tím končí váš tah.

– NEBO –

Odhodte všechny karty z pastviny a doplňte nové z dobíracího balíčku. Tím váš tah nekončí.

Opět doporučujeme karty dobírat po jedné pro případ, že by přišla karta **Útok**.



LÁKÁM

Vezměte si před sebe na stůl 1 stádo od libovolného soupeře, který má více stád než vy. Nesmíte přilákat stádo, pokud již stádo tohoto druhu máte.

Smíte nalákat i odmaskované stádo, ale kartu **odmaskováno** dostanete s ním.

Lákám dvakrát víc: Zahrajte současně 2 karty **lákám** a můžete přebrat stádo **LIBOVOLNÉHO** soupeře, i když má méně nebo stejně stád jako vy. Je-li tato akce zrušena, obě karty **lákám** zůstávají odhozeny.



KOPU

Vyberte si 1 kartu z odhazovací hromádky a vezměte si ji do ruky. Nesmí to být karta události.



ODMASKOVÁNO

Na rozdíl od ostatních akčních karet se karta **odmaskováno** hraje na soupeřovo stádo. Tato akce odhalí převlek stáda, takže si jich můžou všimnout marťani či jiné entity, až si přiletí pro ovce!

Pokud otočíte kartu **útok**, všechna odmaskovaná stáda přesuňte do odhazovací hromádky (i s jejich kartami **odmaskováno**).

Majitel odmaskovaného stáda může **ve svém tahu** kartu **odmaskováno** odhodit za to, že odhodí libovolné 2 karty z ruky na odhazovací hromádku. Tuto akci nemohou soupeři zrušit.

BLIŽŠÍ VYSVĚTLENÍ

Co když nemohu provést druhý efekt karty **Útok**?

Máte-li například poslat 1 kartu doleva a nemáte žádné karty v ruce, prostě žádnou nepošlete. Přesto dostanete 1 kartu zprava, pokud váš soused po pravici poslat kartu může.

Pokud mám 3 stáda, ale jedno z nich odmaskované, můžu nalákat stádo od soupeře, který má 3 stáda?

Ne! I když s odmaskovaným stádem nemůžete vyhrát, stále se počítá jako vaše stádo. Máte tedy 3 stáda, zvolený soupeř také, a nemůžete mu ukradnout stádo (vyjma lákání dvojnásob, viz sloupec vlevo).

Co když je karta **Útok** vyložena na pastvinu?

Její efekt se okamžitě vyhodnotí, stejně jako by ji otočil hráč. Po vyhodnocení kartu **útok** odhodte a vyložte namísto ní na pastvinu jinou.

Můžu odmaskovat již odmaskované stádo?

Ne. Kartu **odmaskováno** si nechte, či zahrajte na jiné stádo.

Proč nemohu použít kartu **akorát že vůbééec**, když soupeř provádí nákup z pastviny se zbavuje své karty **odmaskováno**?

Tyto karty ruší akce **akčních karet**, které zahráli jiní hráči. Nákup z pastviny ani platba za odhození **odmaskováno** nejsou akce akčních karet a jako takové je tedy zrušit nelze.



Výhradní distributor pro ČR a SR:

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

mindok.cz

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

/hry.mindok

/hrymindok

Ojedinele se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, můžete se obrátit přímo na nás. Vyplňte formulář na mindok.cz/reklamace nebo zavolejte na (+420) 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme..