

OKURKOČKY



VZPOURA ZLOKUREK!

MINIROZŠÍŘENÍ



Nechcete číst pravidla? Podívejte se na videonávod.



PRAVIDLA

Tento promo balíček představuje 3 nové typy speciálních karet, společně označovaných jako „karty zlokurek“.

Příprava hry

Před začátkem hry jednoduše zamíchejte všechny karty zlokurek do hlavního balíčku.

Obecná pravidla

Karty zlokurek se hrají stejně jako běžné karty a plně se účastní vyhodnocování štychu.

Při zahrání však aktivují **speciální efekt**, který platí **pouze pro aktuální štych**.

Každá karta zlokurky má desetinnou hodnotu mezi dvěma standardními kartami (např. 3,5 je vyšší než 3, ale nižší než 4).

Ve stejném štychu můžete zahrát více karet zlokurek: jejich efekty se **sčítají a mohou se různými způsoby kombinovat**.



DRUHY ZLOKURKOVÝCH KARET

1 Vzpoura! – karty 3,5 a 57,5

Efekt: Při zahrání okamžitě převrátí aktuální pravidlo (otočte žeton štychu na opačnou stranu).



Možné interakce při porušení pravidla:

-  Pokud je pravidlo porušeno později v kole, postupujte podle **standardních pravidel základní hry**.
-  Pokud bylo pravidlo již dříve porušeno, otočte žeton znovu – pravidlo se opět převrátí.
-  Pokud je pravidlo porušeno ve stejný okamžik, kdy je zahrána Vzpoura!, nejprve vyřešte běžné porušení pravidla a pak žeton zase převraťte.

Poznámka: V některých případech může nakonec získat všechny karty i hráč, který štych zahajoval!

PŘÍKLAD 1

Štěpán zahajuje kartou 22.

Marta zahraje 30 – aktivuje se pravidlo vyšší karty.

Všichni hráči musí zahrát kartu vyšší než 22.

Andrea zahrává 34.

Alžběta zahrává 57,5 – Vzpoura! aktivuje efekt a převrací pravidlo. Nyní vyhrává nejnižší karta a následující hráči (pokud by byli) musí zahrát karty nižší než 22.

Protože další hráči nejsou, štych vyhrává Štěpán.

PŘÍKLAD 2

Marta zahajuje kartou 54.

Alžběta zahrává 55 – pravidlo vyšší karty (hráči musí hrát vyšší než 54).

Štěpán nemá vyšší kartu, a tak zahrává 3,5: Vzpoura! pravidlo současně poruší i převrátí.

1. Otočte žeton na stranu „–“ (pravidlo nižší karty) jako obvykle. Pro ostatní hráče nyní žádná omezení neplatí.
2. Pak jej otočte znovu na stranu „+“ pro efekt Vzpoury!

Andrea hraje 27. Alžběta vyhrává štych s nejvyšší kartou.

2 Zlokurková armáda! – karty 24,5 a 36,5

Efekt: Zdvojnásobí počet okurek získaných v tomto štychu. Karty z tohoto štychu uchovejte zvlášť, abyste si efekt pamatovali.



3 Past vedle pasti! – karty 12,5 a 48,5

Efekt: Všechny okurky získané v tomto štychu se počítají jako záporné body. A to je skvělé! Karty z tohoto štychu uchovejte zvlášť, abyste si efekt pamatovali.





KOMBINACE EFEKTŮ

Ve stejném štychu můžete zahrát více karet zlokurek a jejich efekty se sčítají.

PŘÍKLAD

Ve stejném štychu byly zahrány karty 12,5, 24,5 a 36,5.
Kombinovaný efekt: všechny okurky se **zdvojnásobí dvakrát** ($\times 4$) a poté se počítají jako záporné body. Paráda!

Práce s variantou „Pořádná nakládačka“

Pokud během rozdání v rámci této varianty získáte alespoň čtyři karty s 5 okurkami, ignorujte při skórování jakékoli speciální karty, které jste mohli získat. Stejně jako obvykle si do bodovacího bločku zapište „-5“.



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



Albi

Neoprávněná reprodukce, kopírování, šíření nebo jakékoli jiné použití celého tohoto produktu či jeho části je přísně zakázáno.

Autor: Michael Feldkötter

Ilustrace: Erika de Giglio

Vývoj: Luca Appolloni, Marta Ciaccasassi,

Stefano Tristano

Grafika: Matteo Brustenghi

Překlad: Tereza Pádecká

Korektura: Kateřina Brouk

Copyright © MMXXV. Všechna práva vyhrazena.
Vyrobita a vydala společnost daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna, 24 06132 Perugia, Itálie