

THOMAS WEBER

GORILA NA LEDU



DREI
MAGIER



ÚPLNĚ
ZTRACENÁ

ARVI

Obsah:

108 karet / 108 kár iet

90 běžných karet se zvířaty ve špatném prostředí

90 běžných karet zvířat v nesprávném prostředí



18 speciálních karet

18 speciálních karet

A

se 2 zvířaty

(6 karet)

s 2 zvířaty

(6 kár iet)



B

se 2 prostředími

(6 karet)

s 2 prostředími

(6 karet)



C

Zvířata ve správném prostředí (6 ka et)

Zvieratá v správnom prostredí (6 ka iet)

Velbloud
Ťava



Tučňák
Tučniak



Žába
Žaba



Pavouk
Pavúk



Kamzík
Kamzík



Gorila
Gorila



Jak hrát

V této rychlé karetní hře musíte přemýšlet bleskově! Hráč, který plácne zvíře a prostředí, do kterého patří, tyto karty vyhraje. Speciální karty hře přidávají extra efekt, díky kterému můžete získat všechny karty na stole!

Varianta pro začátečníky

Nejprve z balíčku vyndejte speciální karty (6 karet) **se 2 zvířaty** a speciální karty (6 karet) **se 2 prostředími**. Ve hře zůstane 6 speciálních karet **se zvířaty ve správném prostředí**.

Příprava hry

Zamíchejte všechny karty a rozdělte je rovnoměrně mezi hráče. Nezáleží na tom, jestli má někdo o jednu kartu více než ostatní. Položte své karty lícem dolů do balíčku před sebe.

Jak hrát

Začíná hráč, který jako poslední viděl gorilu. Tahy se střídají ve směru hodinových ručiček. Když jste na řadě, rychle otočte vrchní kartu svého balíčku a položte ji lícem nahoru doprostřed stolu. Nepokládejte zahrané karty přímo na sebe;

všechny karty musí být vždy dobře viditelné a na dosah všem hráčům. Po vyložení karty se **všichni současně podívají** a snaží se zjistit, jestli najdou **dvojici karet**.

Hledání dvojic

Je na stole zvíře a jeho správné prostředí? Pak ty dvě karty rychle rukou plácněte! Dvě karty jsou ve dvojici, pokud zvíře na jedné kartě patří do prostředí na druhé kartě. Je vyžadována pouze jedna dvojice.

Příklad: Tyto dvě karty patří do dvojice, protože gorila patří do deštěného pralesa (= dvojice). Nezáleží na tom, že velbloud nepatří na ledovou kru v tomto příkladu.



Pokud si nejste jisti, které zvíře kam patří, podívejte se znovu na přehled na straně 3. Když najdete 2 karty ve dvojici, **plácněte každou z nich rukou** tak, aby každá ruka zakrývala právě jednu kartu z dvojice. **Pokud máte pravdu**, můžete si

vzít **obě karty** a odložit je na svou odhazovací hromádku lícem nahoru. Ostatní karty zůstávají uprostřed stolu. Poté otočte novou kartu ze svého balíčku a pokračujete v otáčení karet s hráči po směru hodinových ručiček.

Poznámka: Pokud se nemůžete shodnout na tom, kdo plácnul obě karty jako první, oba hráči obdrží jednu kartu z dvojice.

Chyby

Pokud plácnete 2 karty, **které nejsou ve dvojici nebo jsou to běžné karty a plácnete je pouze jednou rukou**, to se počítá jako chyba. Tyto karty zůstávají vyložené uprostřed stolu. Za trest vezměte jednu kartu ze své odhazovací hromádky a vraťte ji lícem dolů na spodek svého dobíracího balíčku. Pokud jste dosud nezískali žádné karty, nic se nestane.

Speciální karta se zvířetem ve správném prostředí

Pokud si všimnete karty, na které je zvíře ve správném prostředí, musíte **ji plácnout pouze jednou rukou!** Pokud máte pravdu, získáváte **VŠECHNY** karty



v tu chvíli vyložené uprostřed stolu (i ty, které vaši spoluhráči mohli plácnout a v tomto kole získat, protože karty, jež se pláclý jednou rukou, jsou vyhodnoceny jako první) a odložte je na svou odhazovací hromádku lícem nahoru. Poté otočte novou kartu a pokračujte ve hře.

Zvláštní případ

Pokud plácnete 2 karty z dvojice a jedna z nich je speciální, **získáte pouze tyto dvě karty!**

Ostatní karty zůstávají uprostřed stolu. Pokud nikdo nenajde dvojici, pokračuje hráč po vaší levici.



Konec hry

Hra končí, jakmile už nikdo nemůže doprostřed umístit žádnou kartu. (Hráči, kteří již nemají žádné karty k otočení, jsou přeskočeni. Všichni však mohou dál plácat dvojice karet!) Hráč, který nasbírá nejvíce karet, vyhrává hru!

Varianta pro profíky

Jste připraveni na novou výzvu?

Pak do balíčku zamíchejte **všechny speciální karty**.

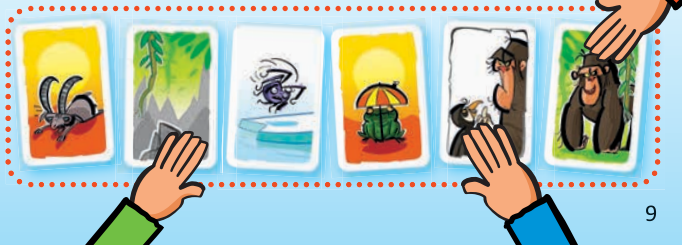
Plácnutí pouze jednou rukou platí i u speciálních karet „2 zvířata“ a „2 prostředí“. Pokud mezi běžnými kartami vyloženými na stole najdete obě prostředí pro kartu se 2 zvířaty nebo obě zvířata pro kartu se 2 prostředími, získáváte VŠECHNY vyložené karty. Pokud uděláte chybu, musíte jako vždy vrátit jednu získanou kartu z odhazovací hromádky na dno svého dobíracího balíčku.



Pokud speciální karty plácnou hráči zároveň, rozhoduje následující pořadí:

- ❶ zvíře ve správném prostředí
- ❷ se 2 zvířaty
- ❸ se 2 prostředími
- ❹ shodný pár

Příklad: Je odhalena karta „gorila v deštném pralese“.
Míša (červený rukáv) bleskově zareaguje a jednou rukou tuto kartu plácne. Anna (zelený rukáv) současně plácne kartu se 2 prostředími, protože na stole jsou karty s kamzíkem a gorilou. Zároveň Tom (modrý rukáv) plácne kartu se 2 zvířaty, protože mezi běžnými kartami vidí deštný prales a ledovou kru. Všichni správně pláclí speciální karty, ale vzhledem k pořadí vyhodnocení má přednost karta se zvířetem ve správném prostředí. Anna (zelený rukáv) a Tom (modrý rukáv) v tomto případě nic nezískají.



Ako hrať

Táto dynamická kartová hra si vyžaduje bleskové zmýšľanie. Hráč, ktorý plesne po zvierati a prostredí, do ktorého patrí, vyhráva obe karty. Špeciálne karty hre pridávajú extra rozmer, vďaka ktorému môžete získať všetky karty na stole.

Variant pre začiatočníkov

Najprv z balíčka odoberte 6 špeciálnych kariet s **2 zvieratami** a 6 špeciálnych kariet s **2 prostrediami**. V hre ostane 6 špeciálnych kariet so **zvieratami v správnom prostredí**.

Príprava hry

Zamiešajte všetky karty a rozdejte ich rovnomerne medzi hráčov. Nevadí, ak niekto bude mať o kartu viac ako ostatní. Zo svojich kariet pred sebou vytvorte balíček lícom nadol.

Ako hrať

Začína hráč, ktorý ako posledný videl gorilu. Hráči sa striedajú na ťahu v smere hodinových ručičiek. Počas svojho ťahu rýchlo otočte vrchnú kartu zo svojho balíčka a položte ju lícom nahor do stredu stola.

Zahrané karty neukladajte na seba, všetky karty musia byť dobre viditeľné a na dosah všetkých hráčov. Po vyložení karty **všetci naraz hľadajú** v strede stola platnú **dvojicu kariet**.

Hľadanie dvojíc

Je na stole zviera a jeho správne prostredie?

Rýchlo plesnite po oboch kartách! Dvojica je platná, pokiaľ zviera na jednej karte patrí do prostredia na druhej karte. Stačí vytvoriť iba jednu dvojicu.

Príklad: Tieto dve karty tvoria platnú dvojicu, pretože gorila patrí do dažďového pralesa (= dvojica). Nevadí, že v tomto príklade ťava nepatrí na ťadovú kryhu.



Ak si nie ste istí, ktoré zviera patrí kam, skontrolujte prehľad na strane 3. Keď nájdete 2 karty tvoriace platnú dvojicu, **po každej z nich plesnite jednou rukou** tak, aby ste naraz plesli po oboch kartách. Pokiaľ máte pravdu, vezmite si

obe karty a položte ich lícom nahor na odhadzovacu kôpku pred sebou. Ostatné karty ostávajú v strede stola.

Potom otočte novú kartu zo svojho balíčka a pokračujte v otáčaní kariet hráčmi v smere hodinových ručičiek.

Poznámka: Ak sa neviete zhodnúť na tom, kto po kartách plesol ako prvý, obaja hráči získajú jednu kartu z dvojice.

Chyby

Ak plesnete po 2 kartách, **ktoré netvoria platnú dvojicu, alebo plesnete len jednou rukou po bežnej karte**, považuje sa to za chybu. Tieto karty ostávajú vyložené v strede stola. Za trest jednu kartu zo svojej odhadzovacej kôpky vráťte lícom nadol na spodok svojho doberacieho balíčka. Ak ste ešte žiadne karty nezískali, nedeje sa nič.

Špeciálna karta so zvieratom v správnom prostredí

Ak nájdete kartu so zvieratom v správnom prostredí, musíte **po nej plesnúť iba jednou rukou!** Pokiaľ máte pravdu, vyhráivate **VŠETKY** karty



práve vyložené v strede stola (aj tie, po ktorých práve plesli vaši spoluhráči, pretože karty, po ktorých sa pleslo iba jednou rukou, sa vyhodnocujú ako prvé). Odložte ich na svoju odhadzovaciu kôpku lícom nahor. Potom otočte novú kartu a pokračujte v hre.

Výnimočný prípad

Ak platná dvojica, po ktorej plesnete, obsahuje špeciálnu kartu, **získate len tieto 2 karty.**

Ostatné karty ostanú na stole. Ak nikto žiadnu dvojicu nenájde, pokračuje hráč po vašej ľavici.



Koniec hry

Hra končí vo chvíli, keď už nikto nemôže do stredu položiť žiadnu kartu. (Hráči, ktorí už nemajú karty na vyloženie, sú preskočení. Všetci však môžu aj naďalej plieskať po dvojiciach.) Vyhráva hráč, ktorý nazbiera najviac kariet.

Variant pre profíkov

Ste pripravení na novú výzvu?

Zamiešajte do balíčka **všetky špeciálne karty**.

Plesknutie len jednou rukou platí aj na špeciálne karty s 2 zvieratami a s 2 prostrediami. Ak medzi bežnými kartami vyloženými na stole nájdete obe prostredia pre kartu s 2 zvieratami alebo obe zvieratá pre kartu s 2 prostrediami, vyhrávate VŠETKY vyložené karty. Ak sa pomýlite, musíte ako vždy vrátiť jednu vyhranú kartu z odhadzovacej kôpky na spodok svojho doberacieho balíčka.

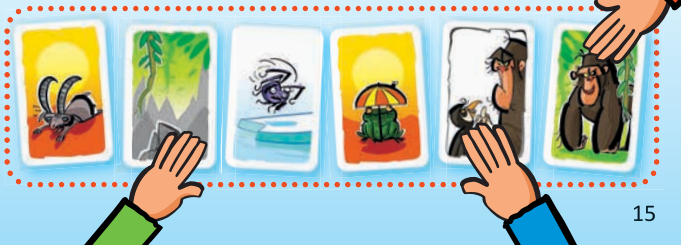


Ak viacerí hráči naraz plesnú po viacerých špeciálnych kartách, situáciu vyhodnoťte **v tomto poradí**:

- ❶ zvierá v správnom prostredí
- ❷ 2 zvieratá
- ❸ 2 prostredia
- ❹ platný pár

Príklad: Bola otočená karta gorily v dažďovom pralesi.

Miša (červený rukáv) zareaguje bleskovo a plesne po nej jednou rukou. Anna (zelený rukáv) zároveň plesne po karte s 2 prostrediami, pretože na stole sú bežné karty s kamzíkom aj gorilou. V tom istom čase Tom (modrý rukáv) plesne po karte s 2 zvieratami, pretože na stole sú bežné karty s dažďovým pralesom aj ľadovou kryhou. Všetci plesli po špeciálnych kartách správne, ale podľa pravidiel sa ako prvá vyhodnotí karta so zvieratom v správnom prostredí. Anna (zelený rukáv) a Tom (modrý rukáv) v tomto prípade nič nevyhrali.



Autorská práva/Autorské práva:

DREI MAGIER

Schmidt Spiele, GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlín
www.dreimagier.de

Art.-Nr. SCH 88976

.....
Redakce/Redakcia: Karola Erlenbach

Design: Rolf (ARVi) Vogt
.....

Autor:

Thomas Weber

