

# VELONIMO®



# HRA BRUNA CATHALY PRO 2–5 HRÁČŮ VE VĚKU OD 7 LET ILUSTRACE DOMINIQUE MERTENS

## HERNÍ KOMPONENTY > 56 KARET



### 49 karet závodníků

7 závodních týmů  
v 7 různých barvách



7 různých zvířat  
v 7 týmech očíslovaných  
1 až 7



Každé zvíře se vyskytuje  
v každé ze 7 barev



### 6 karet zajíců

Zajíci závodí samostatně  
a nepatří do týmu. Jejich  
hodnota je 25 až 50.



### 1 hráškovo-mrkvičkový trikot

Kartu s trikotem obdrží hráč,  
který je ve vedení. Nemíchejte  
trikot s ostatními kartami, nýbrž  
jej umístěte před hráčem, který  
má aktuálně nejvíce bodů  
(s výjimkou prvního kola).

Ve hře **VELONIMO** zvířata všech barev svádějí  
potrhlý cyklistický závod!

## CÍL HRY

Vyhrajte závody do vrchu tím, že získáte co nejvíce bodů  
a vybojujete proslulý **hráškovo-mrkvičkový trikot!**

Abyste zvítězili, musíte být prvním hráčem, **který se  
zbaví všech svých karet!**

Karty závodníků mohou být zahrány samostatně nebo  
ve speciálních kombinacích (stejná barva nebo stejná  
hodnota – viz str. 4).



## VÍTĚZSTVÍ

Hra trvá 5 kol. Každé kolo symbolizuje cyklistický závod  
na jeden vrchol.

Abyste vyhráli kolo, musíte se zbavit svých karet rychleji  
než vaši spoluhráči (viz str. 9). Pokud nejste první, komu  
se to podaří, hra pokračuje, dokud nezůstane poslední  
hráč. I když toto kolo nevyhrajete, stále můžete získat  
body za svůj závod.

Na konci každého kola obdrží hráč s nejvyšším počtem  
celkově získaných bodů **hráškovo-mrkvičkový trikot.**

Hráč, který získá trikot na konci posledního kola je  
celkový vítěz hry!

## JAK HRÁT



### ROZLOŽENÍ HRÝ PRO 3–5 HRÁČŮ:

- \* Dejte stranou kartu s **trikotem**. V prvním kole se nepoužívá.
- \* Zamíchejte zbylých 55 karet.
- \* Každý hráč obdrží 11 karet.  
Zbylé karty odložte bokem.

Začíná nejmladší hráč, dále hra postupuje po směru hodinových ručiček. Každé následující kolo bude začínat hráč s nejnižším souhrnným počtem bodů. V případě rovnosti bodů začíná hráč, která získal v předešlém kole nejméně bodů.

**První hráč zahraje útok!**

**Musí zahrát:**

**BUĎ JEDNU KARTU,**

**NEBO KOMBINACI VÍCE KARET.**

### ZAHRÁNÍ JEDNÉ KARTY

Hráč oznámí hodnotu své karty a zahraje ji lícem nahoru doprostřed stolu. Hodnota zahrané karty odpovídá číslu na kartě.



Velbloud

3

Hodnota: 2



Tygr

Hodnota: 5



Zajíc

Hodnota: 35

### ZAHRÁNÍ KOMBINACE KARET

Kombinace karet platí pouze v případě, že karty mají stejnou barvu nebo stejnou hodnotu. Hodnota této kombinace je následující:

> Každá karta v kombinaci má hodnotu 10 bodů + přidáváte hodnotu nejnižší karty v kombinaci.



Příklad:

3 karty × 10 bodů = 30

Nejslabší karta = 2

Celková hodnota 30 + 2 = 32



Příklad:

4 karty × 10 bodů = 40

Nejslabší karta = 4

Celková hodnota: 40 + 4 = 44

**Pozor! Zajíc nemůže být použit v kombinaci karet. Závodí sám.**

Hráč ohlásí hodnotu své kombinace karet a položí je lícem nahoru doprostřed stolu.

**Hráč po levé ruce může nyní zahrát svůj tah, v němž ohlásí:**

- A) PAS; nebo
- B) PROTIÚTOK.

### A: PAS

Hráč se rozhodne nezahrát svoji kartu nebo kombinaci. Pokračuje tudíž hráč po levé ruce.

## B: PROTIÚTOK

Hráč se rozhodne přebít útok svého předchůdce.

Pokud chce hráč zahájit protiútok, musí zahrát kartu nebo kombinaci karet, která **převyšší** předcházející kartu/karty. Ohlásí novou hodnotu a umístí své karty na hromádku uprostřed stolu.

Pokud **všichni** hráči ohlásí „pas“, poslední útočící hráč začíná nový útok.

Tento hráč odsune karty ležící uprostřed stolu a zahajuje **nový útok** jednou kartou nebo kombinací více karet.

> **Příklad (hra 3 hráčů):**

## DŮLEŽITÉ:

> Hráč může ohlásit „pas“, i když je schopen protiútok. Zahrání správné kombinace ve správný čas je klíčem k vítězství.

> Hráč, který ohlásil „pas“ může v dalším průběhu hry opět zaútočit poté, co jeho protihráči útočili a on opět přišel na řadu. Útok končí teprve poté, co **VŠICHNI** hráči ohlásí „pas“.

> **Nehrajte své nejlepší kombinace předčasně!** Pokuste se přelstít protihráče a zahrát poslední útok. Snadněji se tak zbavíte zbývajících karet.

Hráč č. 1  
Útok



Hodnota: 2

Hráč č. 2  
Pas



Hráč č. 3  
Protiútok



Hodnota: 24

Hráč č. 1  
Protiútok



Hodnota: 30

Hráč č. 2  
Protiútok



Hodnota: 44

Hráč č. 3  
Pas



Hráč č. 1  
Pas



**Útok končí**  
Hráč č. 2  
odstraní ze  
středů stolu  
karty a zahajuje  
nový útok



5



6

## LÍDŘI

### Překazte svým protihráčům jejich strategii!

Karta želvy-lídra (hodnota: 1) přináší hráči při svém použití bonus – za každou želvu zahranou doprostřed stolu (samostatně nebo v kombinaci více karet) **si může hráč vytáhnout náhodně zvolenou kartu od protihráče (vždy pouze od jednoho)**. Za každou takovou kartu musí však **vrátit protihráči jednu kartu zpět** (jinou nebo stejnou, pokud mu karta nevyhovuje).



#### Hodnota: 21

Můžete si náhodně vytáhnout 1 kartu od protihráče a vrátit mu 1 kartu.



#### Hodnota: 31

Můžete si vzít 3 karty od jednoho z protihráčů a vrátit mu 3 karty.

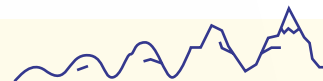
**Používejte své lídry chytře, abyste zvítězili!**



## KONEC KOLA – BODOVÁNÍ

Celá hra se obvykle odehraje během **5 kol**. Každé kolo představuje závod do vrchu s narůstající obtížností (od 1 do 5). **Jakmile hráč zahraje svoji poslední kartu**, okamžitě si připiše získané body podle tabulky níže.

Hra však pokračuje a další hráč ve směru hodinových ručiček může ohlásit „pas“ nebo „protiútok“. V případě, že jeden z hráčů zahrál všechny svoje karty a zbylí protihráči ohlásili „pas“, **pak tento hráč vybere, kdo ze zbylých zahájí další útok**.



### Obtížnost kol

	1	2	3	4	5
Za každého protihráče, který zůstává ve hře po zahrání vaší poslední karty počítáte body...	1	2	3	4	5

### Příklad: Hrají 4 hráči, obtížnost 2

První hráč, který se zbavil všech karet, získává **6 bodů** (3 protihráči × 2 body), druhý hráč získává **4 body**, třetí **2 body** a poslední hráč **0 bodů**.

Každý z hráčů si připočte získané body k bodům z předcházejících kol.

**Můžete si modifikovat počet kol/vrcholů, případně jejich obtížnost pro zkrácení, nebo prodloužení hry.**

## VÍTEŽNÝ TRIKOT

Na konci každého kola sečtete **celkový** počet bodů jednotlivých hráčů. **Hráč s nejvyšším skóre dostane kartu s trikotem.** V případě shodného počtu bodů kartu získá hráč, který vyhrál právě ukončené kolo.

Trikot je zároveň **bonusovou kartou**, kterou může hráč zahrát jen **jedenkrát během kola**, a tím navýšit o 10 bodů hodnotu své karty nebo kombinace karet. Trikot však **nemůže být** zahrán současně s kartou zajíce!



**Hodnota: 53**

Kombinace karet 43  
+ bonus 10



**Hodnota: 11**

Hodnota karty 1  
+ bonus 10 (můžete  
si vybrat 1 kartu  
od protihráče  
a vrátit mu 1 zpět)

Bonusová karta s trikotem **leží odkrytá** na stole před majitelem, dokud ji tento nezahraje. Hráč ji **nedrží** v ruce, a tudíž nemůže být získána výměnou při použití lídra protihráčem.

## KONEC HRY

Na konci posledního kola hráči sečtou svoje body a vítězem je držitel **hráškovo-mrkvičkového trikotu** s nejvyšším počtem bodů. Gratulujeme!



## HRA PRO 2 HRÁČE

Pokud již dobře znáte pravidla pro více hráčů, můžete vyzkoušet variantu pro 2 hráče.

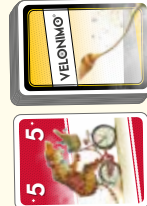
### ROZLOŽENÍ HRY PRO 2 HRÁČE

- \* Dejte stranou bonusovou kartu s **trikotem**. V prvním kole ji nepoužíváte.
- \* Dobře promíchejte zbylých 55 karet.
- \* Přidejte **11 karet** každému z hráčů.
- \* Ze zbylých karet obrácených lícem dolů vytvořte balíček k dobírání.
- \* Otočte první kartu z balíčku lícem nahoru.

Hráč č. 1



Balíček karet



Odkrytá karta

Hráč č. 2



10

## SPECIÁLNÍ PRAVIDLA PRO 2 HRÁČE:

Používejte stejná pravidla jako při hře pro 3–5 hráčů s těmito úpravami:

### \* NOSIČI VODY (VELBLOUDI)

Pokud zahrajete velblouda, **MUSÍTE** si dobrat vrchní kartu z balíčku. Zahrajete-li v jednom tahu více velbloudů, vezmete si z balíčku kartu za každého z nich.



Příklad:

**Hodnota: 32**

Vezměte si 3 karty z balíčku na stole.

### \* VÍTĚZNÝ ÚTOK:

Pokaždé, když vyhrajete útok (váš protivník zahlásil „pas“), **vezmete si odkrytou kartu** vedle balíčku a na její místo otočíte další svrchní kartu v balíčku.

Získanou kartu si **můžete buď ponechat, nebo ji přidělit protihráči.**

Poté zahajujete nový útok.

### \* ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ PRO 2 HRÁČE:

Hra obvykle trvá **5 kol** s postupně se zvyšující obtížností. (od 1 do 5). **Hráč, který jako první získá 8 bodů (nebo více), je vítězem.**

Na konci každého kola můžete přidělit vedoucímu hráči hráškovo-mrkvíčkový trikot. V této variantě hry však **trikot nepřináší svému majiteli žádný průběžný bonus.**