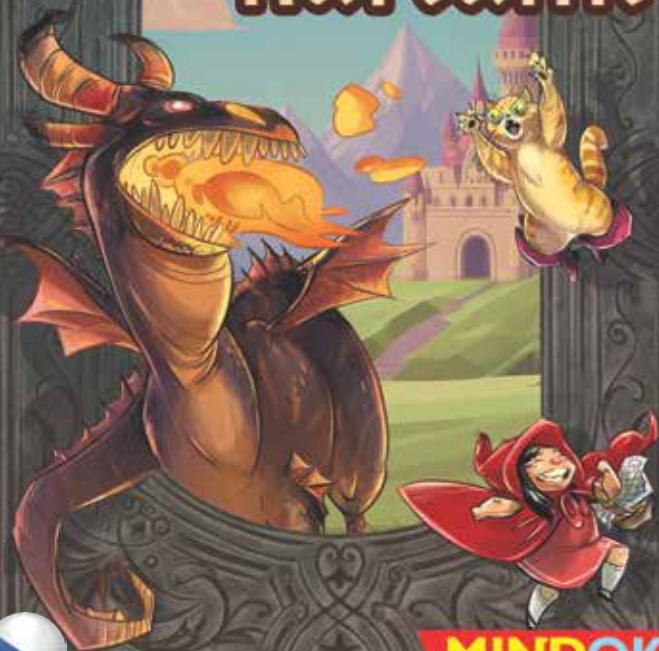




La sedmero kartami



MINDOK



Joe Hout ✂ Jan Bintakies



od 10 let



2–6 hráčů



cca 30 min.

Herní materiál

50 karet

v hodnotách 1 až 50

**115 bodovacích
drahokamů, z toho:**

50  krystalů

50  srdíček

15  hvězdiček



Úvod

Bylo nebylo, za sedmero horami a sedmero řekami sešly se postavy z mnoha pohádkových knížek, aby změřily síly. A vy nyní se stanete součástí pohádky o nich všech.

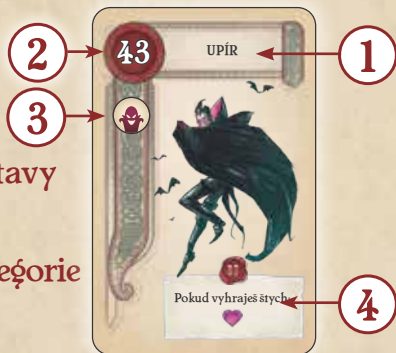
V 1. kapitole si vyberete svou družinu. Ve 2. kapitole ji podrobíte zkoušce ve formě karetní hry na získávání tzv. „štychů“, abyste ve 3. kapitole získali co nejvíce bodů a tak svůj příběh dokončili.

Dokážete zvládnout všechny tři kapitoly tak, abyste na konci měli bodů nejvíce?

Popis karet

Každá karta představuje jednu pohádkovou postavu s hodnotou od 1 do 50. Některé postavy patří do určitých kategorií (může jich být i více) a mají určitou kouzelnou schopnost.

1. Jméno postavy
2. Hodnota
3. Symbol kategorie
4. Schopnost



Kategorie postav



Příšera



Čaroděj



Padouch



Zvíře



Dítě



Trpaslík



Říše divů



Šlechta

Pravidla vysvětlujeme pro hru 3 až 6 hráčů. Úpravy pro hru ve dvou najdete na str. 11 až 15.

Příprava hry

Zamíchejte všechny karty a rozdejte každému hráči 8 tak, aby je ostatní hráči neviděli. Zbytek karet vraťte do krabice. Z bodovacích kamenů vytvořte obecný bank na stole.

Průběh hry

Hra se dělí na 3 kapitoly:



V **1. kapitole** si budete vybírat karty.

V **2. kapitole** se hrají štychy. Všichni postupně zahrají do každého štychu po jedné svojí kartě, poté se vždy určí, kdo štych vyhrál.

V **3. kapitole** každý vyhodnotí všechny svoje zahrané karty.

1. kapitola – Výběr karet

Prohlédněte si všech svých 8 karet. Jednu z nich si vyberte a položte si ji před sebe na stůl lícem dolů. Jakmile si vyberou svou kartu všichni, pošlete zbytek karet soupeři po směru

hodinových ručiček. Z nich si opět každý vybere jednu a odloží ji před sebe na stůl lícem dolů atd. Tak pokračujte, dokud nebude mít každý vybráno 7 karet. Zbylou kartu odložte stranou, ta se do hry nedostane. Svoje karty si i v průběhu vybírání můžete kdykoli prohlížet. Jakmile dokončíte výběr, vezměte si svých 7 vybraných karet do ruky.

Pro 3 hráče

Postupujte podle popisu uvedeného výše. Jakmile si každý z vás vybere 4 karty, odložte zbylé karty stranou. Vezměte karty z krabice a opět rozdejte každému hráči 8. Opakujte celý proces výběru čtveřice karet, dokud nebude mít každý vybráno 8 karet celkem. Všechny ostatní karty vraťte do krabice. Při hře ve třech hraje každý hráč s 8 kartami.



Schopnosti svých postav budete v zásadě vyhodnocovat jednou ve 2. kapitole a jednou ve 3. kapitole. Výjimku tvoří schopnosti označené symbolem  a , ty budete vyhodnocovat vždy jen v příslušné kapitole.

2. kapitola – Hraní karet

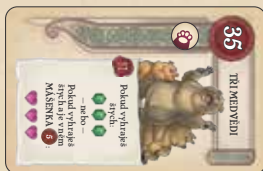
Kdo jako poslední viděl králíka, začíná a vyne-se na stůl jednu ze svých karet lícem vzhůru. Po něm následují ostatní po směru hodinových ručiček a také postupně zahrají po jedné kartě (není při tom nutno předchozí kartu přebíjet). Všechny zahrané karty tvoří **štych**. Kdo do něj zahrál **kartu nejvyšší hodnoty**, vyhrál a vezme si z banku 1 hvězdičku. Poté každý vyhodnotí schopnost postavy na své zahrané kartě a pokud je uvedena nějaká bodová odměna, každý si vezme z banku odpovídající bodovací kameny. Je-li ovšem uvedena nějaká podmínka, musíte ji splnit, abyste mohli body získat.

Příklad:

Poté co každá hráčka zahrála 1 svou kartu, získá Hanka 1 hvězdičku, protože zahrála kartu s nejvyšší hodnotou. Poté si každá hráčka prohlédne schopnost své postavy:

Hanka navíc k hvězdičce dostane i 3 srdíčka, protože štych vyhrála a ve štychu byla MÁŠENKA (5). Týnka dostane 4 krystaly, protože ve štychu je karta TŘI MEDVĚDI (35). Klárka nedostane nic, protože ve štychu není žádná karta postavy se symbolem . Ester dostane 1 srdíčko, protože ve štychu je ještě jedna další karta se symbolem  – MÁŠENKA (5).

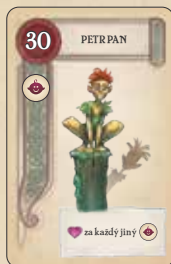
Hanka



Týnka



Klárka



Ester



Každý si nyní vezme svou zahraniční kartu a nechá ji ležet před sebou na stole lícem vzhůru. Budete je potřebovat zase ve 3. kapitole. Dejte pozor, aby se vám nepletly s kartami v ruce. Kdo štych vyhrál, začíná následující štych a zahraje opět jednu svou kartu z ruky. Tak pokračujte, dokud nikomu nezbude žádná karta v ruce.



3. kapitola – Bodování

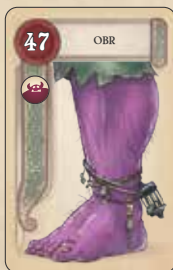
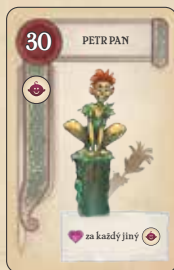
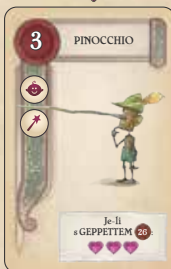


Položte si všechny svoje zahranié karty do řady a vyhodnoťte je postupně v libovolném pořadí. Odměnu si jako obvykle berte z banku. Opět platí, že je-li uvedena nějaká podmínka, musí být splněna.

Po tomto bodování vlastních karet získává hráč, který má nejvíce krystalů, jako prémii ještě další 4 krystaly. V případě shody získají tuto prémii všichni dotčení hráči.

Ester si prohlédne všechny svoje zahranié karty. Za JENÍČKA (6) nedostane nic, protože nemá ani MAŘENKU (7), ani JEŽIBABU (44). Za GEPETTA (26) dostane 3 srdíčka, protože má karty s hodnotami 3, 4 a 6.

Za PINOCCHIA (3) dostane 3 srdíčka, protože má GEPETTA (26). Za JAKUBA A FAZOLI (4) dostane 5 krystalů, protože má OBRA (47). Za PETRA PANA (30) dostane 3 srdíčka, protože má 3 další karty se symbolem . OBR (47) žádnou kouzelnou schopnost nemá. Nakonec dostane Ester 4 srdíčka za ŠMUDLU A KEJCHALA (16), protože už nejméně 4 jiná srdíčka nasbírala.



Konec hry

Spočítejte si získané body.



2 body



1 bod



1 bod

Krystaly se vyhodnocují jako pár, za každý pár získáte 1 bod. Za samotný jeden krystal nezískáte nic.

Kdo celkem získá bodů nejvíce, sestavil nejpohádkovější tým a vyhrál. V případě shody vítězí hráč, jehož karty mají v součtu vyšší hodnotu.

Pokračování příkladu:

Ester si sečte body získané v 2. i 3. kapitole. Celkem získala 1 hvězdičku, 15 srdíček a 6 krystalů. Prémii 4 krystalů nezíská, protože nejvíce krystalů nasbírala Týnka. Hvězdička platí za 2 body, každé srdíčko za 1, tedy celkem za srdíčka je to 15 bodů, každé dva krystaly 1 bod, celkem za krystaly 3 body. Ester získala celkem $2 + 15 + 3 = 20$ bodů.



Hra dvou hráčů

Při hře ve dvou platí následující úpravy: Ve 2. kapitole se bude hry účastnit ještě virtuální soupeř Duch. V 1. kapitole mu společně vytvoříte jeho sadu karet.

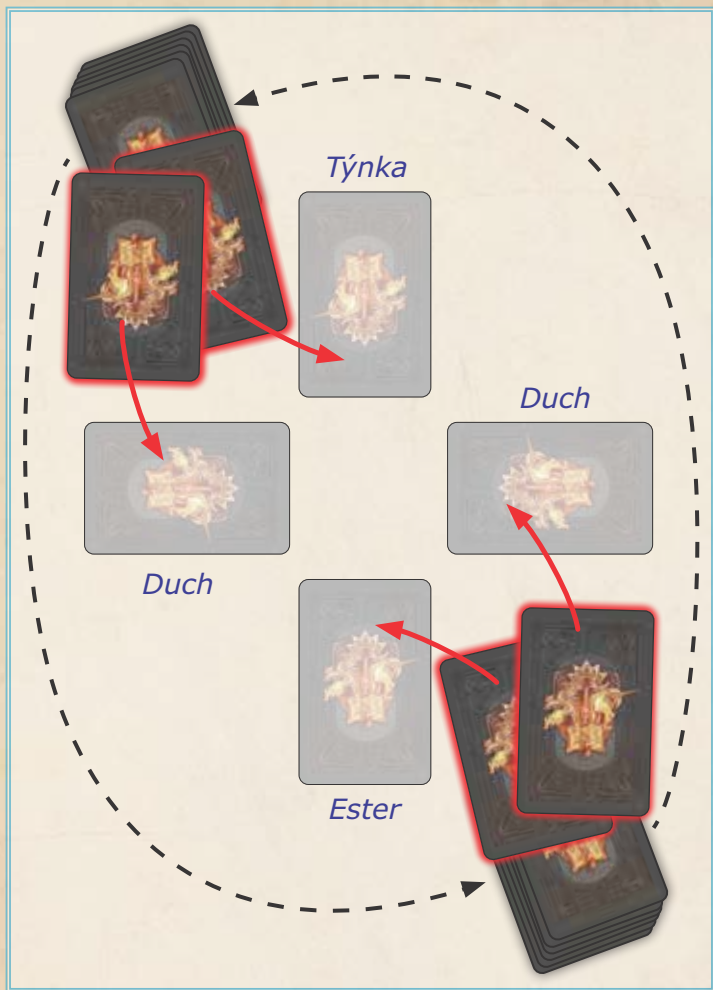
1. kapitola – Výběr karet

Prohlédněte si svých 8 karet, které vám byly rozdány. Vyberte 2 z nich – jednu pro sebe, tu si položte před sebe na stůl lícem dolů jako obvykle, druhou pro Ducha – tu položte na stůl lícem dolů odděleně, třeba vpravo. Tak budou postupně vznikat dva balíčky karet Ducha. Poté si zbylých 6 karet vyměňte se soupeřem. Opět si vyberte jednu kartu pro sebe, druhou pro Ducha a pokračujte tak dlouho, až vám nezbudou v ruce žádné karty. Při vybírání karet si své vybrané karty smíte kdykoli prohlížet, ale ne balíček karet Ducha.

Poté opět rozdejte každému hráči nových 8 karet a celý proces zopakujte. Poté oba balíčky karet Ducha pečlivě zamíchejte (stále zůstávají oddělené).

Příklad:

Ester hraje proti Týnce. Na začátku 1. kapitoly si vybere jednu kartu pro sebe a položí ji před sebe na stůl lícem dolů, druhou kartu odloží lícem dolů vpravo pro Ducha. 6 zbylých karet v ruce předá Týnce.



2. kapitola – Hraní karet

Určete, kdo bude začínat. Jako obvykle hraje každý v pořadí po směru hodinových ručiček 1 kartu. Je-li řada na Duchovi, otočte vrchní kartu z jeho příslušného balíčku (přijde v každém štychu na řadu dvakrát, pokaždé s jiným balíčkem). Karty vyhodnocujte jako obvykle, karty Ducha se vyhodnocují zvlášť za každý balíček (jako by měl Duch dvě oddělené osobnosti). Duchovi však nedávejte žádné bodovací kameny.

Kdo zahrál nejvyšší kartu, bude začínat následující štych, může to být kterékoli ego Ducha. Svoje zahrané karty si nechte na stole lícem vzhůru jako obvykle, karty Ducha odkládejte stranou.

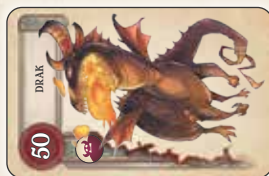
Příklad:

Týnka vyjde naprázdno. Ester dostane 1 krystal, 1 srdíčko a 1 hvězdičku, protože ve štychu je DRAK (50). Hvězdičku za vyhraný štych nedostane ani Týnka, ani Ester, protože nejvyšší kartou je karta Ducha.

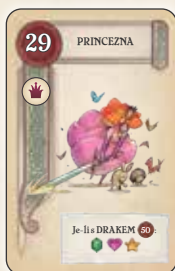
Týnka



Duch



Duch



Ester

Vlastnosti postav podrobněji



za každý



za každý jiný



Zkontrolujte, jak často se požadovaný symbol vyskytuje. Za každý výskyt získáte uvedenou odměnu. Formulace „za každý jiný“ znamená, že symbol na samotné vyhodnocované kartě se nepočítá.

1

MĚNAVEC



Tato postava patří do všech 8 kategorií.



Pro splnění podmínky ŽABÍHO PRINCE (2) a JEDNOROŽCE (41) stačí, aby se daný symbol  vyskytoval ve štychu či mezi kartami alespoň jednou. Další výskyt  už nemá žádný vliv.



POPELKA (24) má dvě schopnosti, lze je vyhodnocovat v libovolném pořadí nezávisle na sobě.



Uvedenou odměnu získáte navíc k obvyklé hvězdičce za vyhraný štych.



Je-li ve štychu LEDOVÁ KRÁLOVNA (40), nezíská nikdo žádná srdíčka ani krystaly, na které by měl nárok. Je jedno, jaké jiné karty byly do štychu zahrány. Hvězdičky za schopnosti i za vyhraný štych se však udělují normálně.

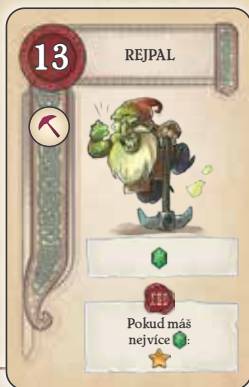
Hra ve dvou: Tato karta samozřejmě působí i v případě, že ji zahraje Duch.



Schopnosti SRDCOVÉ KRÁLOVNY (37) a KOČKY ŠKLÍBY (25) se vyhodnocují až po vyhodnocení schopností všech ostatních postav.

Hra ve dvou: Berte v úvahu i bodovací kameny, které by se měly udělovat za karty Ducha.





REJPAL (13) má dvě schopnosti, vyhodnocují se nezávisle na sobě. Za první schopnost získáte ve 2. i 3. kapitole po jednom krystalu. Druhá schopnost působí ve 3. kapitole před přidělením prémie 4 krystalů. Pokud máte nejvíce krystalů, dostanete kromě obvyklé prémie 4 krystalů ještě 1 hvězdičku.



Na konci 3. kapitoly sečtete všechna svá srdíčka. Máte-li alespoň 4, dostanete ještě další 4.



Pokud jste ve 2. kapitole nevyhráli žádný štych, dostanete na začátku 3. kapitoly 2 hvězdičky. Hvězdičky získané jinak nemají na tuto schopnost žádný vliv.

Český překlad:

Karel Vlasák, MINDOK

Grafická sazba:

Antonie Mrázková,
Michal Stárek

Pokud ve vaší hře chybí
část herního materiálu,
ozvěte se nám na
mindok.cz/reklamace



MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

**Výhradní distributor
pro ČR a SR:**

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



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, 2024
Version 1.0

 mindok.cz
  [/hry.mindok](https://hry.mindok)
 [/hrymindok](https://hrymindok)

Přehledový list

Symbody kategorií



Příšera



Čaroděj



Padouch



Zvíře



Dítě



Trpaslík



Říše divů



Šlechta



2 body



1 bod



1 bod

Krystaly se vyhodnocují jako pár,
za každý pár získáte 1 bod.
Za samotný jeden krystal nezískáte nic.

Kdo má na konci 3. kapitoly nejvíce krystalů,
dostane ještě jako prémii další 4 krystaly
(v případě shody všichni dotčení hráči).