

Líška podšitá

Joshua Buergerl



Pravidla hry

Liška podšitá

Štychová karetní hra pro 2 hráče

Joshua Buergel

Úvod

Liška podšitá je karetní hra pro dva hráče, v níž budete v průběhu několika kol (tj. několika rozdání karet) střídavě vykládat karty z ruky ve snaze vyhrát **štych**. Body budete získávat buď během kola tím, že vyhraje štychy obsahující určité karty, nebo na konci kola na základě celkového počtu vyhraných štychů. Vítězem se stane hráč, který dosáhne nejvíce bodů.

Herní materiál

33 HRACÍCH KARET



1-11
zvonky



1-11
klíče



1-11
měsíce

17 BODOVACÍCH ŽETONŮ



5x



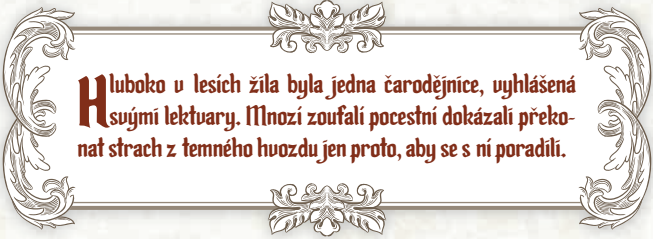
4x



8x

2 PŘEHLEDOVÉ KARTY

Přehled etfů		Přehled bodovaní		
11	Skončení hry Hráč, který získá nejvíce bodů, vyhrává. Pokud je rozdíl bodů mezi hráči 1 bod, hra se hraje znovu.	Skončení hry Hráč, který získá nejvíce bodů, vyhrává. Pokud je rozdíl bodů mezi hráči 1 bod, hra se hraje znovu.		
9	Skončení hry Hráč, který získá nejvíce bodů, vyhrává. Pokud je rozdíl bodů mezi hráči 1 bod, hra se hraje znovu.	Body	Body	Body
7	Skončení hry Hráč, který získá nejvíce bodů, vyhrává. Pokud je rozdíl bodů mezi hráči 1 bod, hra se hraje znovu.	4	1	Skončení
5	Skončení hry Hráč, který získá nejvíce bodů, vyhrává. Pokud je rozdíl bodů mezi hráči 1 bod, hra se hraje znovu.	0	2	Skončení
3	Skončení hry Hráč, který získá nejvíce bodů, vyhrává. Pokud je rozdíl bodů mezi hráči 1 bod, hra se hraje znovu.	8	2	Skončení
1	Skončení hry Hráč, který získá nejvíce bodů, vyhrává. Pokud je rozdíl bodů mezi hráči 1 bod, hra se hraje znovu.	2-5	6	Skončení
		10-12	0	Skončení



Hluboko v lesích žila byla jedna čarodějnice, vyhlášená svými lektvary. Mnozí zoufalí pocestní dokázali překonat strach z temného hvozdu jen proto, aby se s ní poradili.

Příprava hry

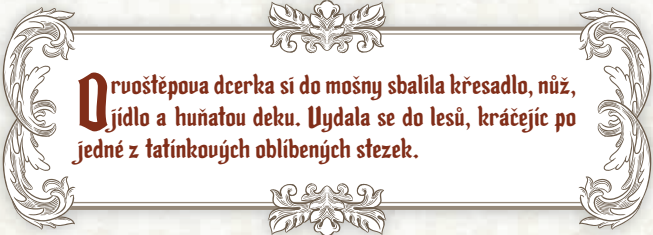
Každá partie se skládá z několika kol. V každém kole bude jeden z hráčů rozdávat karty. V prvním kole rozdávajícího hráče náhodně vyberte – například toho, kdo naposled viděl lišku – v následujících kolech se v roli rozdávajícího hráče pravidelně střídejte. Pokud jste rozdávajícím hráčem, proveďte na začátku kola následující úkony:

1. Zamíchejte všech **33 HRACÍCH KARET**.
2. Oběma hráčům rozdejte po **13** kartách, které budou tvořit jejich **RUKU**. Na karty ve své ruce se můžete dívat, před soupeřem je však držte v tajnosti.
3. Zbývajících sedm karet odložte stranou lícem dolů a vytvořte z nich **DOBÍRACÍ BALÍČEK**.
4. Otočte horní kartu z balíčku a umístěte ji lícem vzhůru vedle něj. To je **ERBOVÁ KARTA**. Barva této karty bude v průběhu hry důležitá.

Průběh hry

Popis kola

Každé kolo se skládá ze série 13 ŠTYCHŮ. V každém štychu zahraje každý hráč vždy jednu kartu z ruky lícem vzhůru na stůl. Jeden z hráčů zahraje ZAHAJUJÍCÍ kartu (tj. první kartu štychu), jeho soupeř pak NÁSLEDUJÍCÍ kartu (tj. druhou kartu štychu). Na základě těchto dvou zahraných karet jeden z hráčů tento štych VYHRAJE.

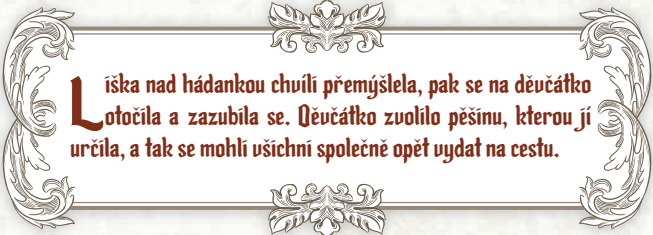


Drvoštěpova dcerka si do mošny sbalila křesadlo, nůž, jídlo a huňatou deku. Uydala se do lesů, kráčejíc po jedné z tatínekových oblíbených stezek.

Popis štychu

ZAHAJUJÍCÍ KARTA: První štych každého kola zahajuje vždy ten hráč, který nerozdával karty. Následující štychy zahajuje hráč, který vyhrál předchozí štych (není-li efektem karty upraveno jinak). Zahajující hráč zahraje jednu libovolnou kartu z ruky bez jakéhokoli omezení. Barva této karty určuje tzv. BARVU ŠTYCHU (viz dále).

NÁSLEDUJÍCÍ KARTA: Soupeř zahajujícího hráče musí také zahrát jednu kartu z ruky. Pokud je to možné, tato karta musí být stejné barvy jako karta zahajující (tzv. „ctít barvu“ štychu), může však mít jakoukoli hodnotu (není-li efektem karty upraveno jinak). Pokud kartu v barvě štychu nemá, smí zahrát kteroukoli kartu.



Liška nad hádankou chvíli přemýšlela, pak se na děvčátko otočila a zazubila se. Děvčátko zvolilo pěšinu, kterou jí určila, a tak se mohli všichni společně opět vydat na cestu.

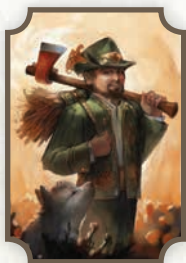
URČENÍ VÍTĚZE ŠTYCHU: Poté, co byly zahrány obě karty (a případně vyhodnoceny efekty karet, viz *Efekty karet* na str. 7), určete vítěze štychu. Obvykle zvítězí hráč, který zahrál kartu v barvě štychu s vyšší hodnotou. Barva **ERBOVÉ KARTY** (zvaná **TRUMFOVÁ BARVA**) má však přednost:

- ☞ Pokud štych obsahuje alespoň jednu kartu **TRUMFOVÉ BARVY**, vyhrává jej hráč, který zahrál kartu **trumfové barvy s vyšší hodnotou**.
- ☞ Pokud štych neobsahuje kartu **TRUMFOVÉ BARVY**, vyhrává štych hráč, který zahrál kartu **v barvě štychu s vyšší hodnotou**.

Vítěz štychu obě karty vezme a ponechá si je lícem dolů před sebou na stole. Počet vyhraných štychů obou hráčů je veřejná informace – odkládejte si získané štychy do jednotlivých hromádek po dvou kartách, aby bylo jasně patrné, kdo kolik štychů již vyhrál. Na lícové strany karet získaných z předchozích štychů se však dívat nesmíte.

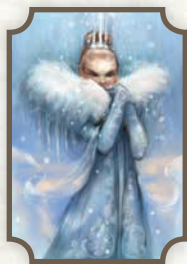
Vítěz štychu bude **ZAHAJOVAT** další štych (není-li efektem karty upraveno jinak). Takto ve hře pokračujte, dokud neodehrajete všech 13 štychů.

Bylo nebylo, v jedné malé vesničce na okraji lesa žil drvoštěp se svojí dcerkou. Často se spolu procházeli mezi stromy, a tak děvčátko vidělo, jak tatínek promlouvá k lesním zvířatům.



Drvoštěp byl ve vesnici znám jako statečný muž, jenž se žádných lesních nástrah ani nebezpečí jen tak nezalekl. Chodíval hluboko do hvozdů, aby přinesl to nejlepší dřevo.

Králouna nechala vyhlásit, že kdokoli nestvůry přemůže, získá jako odměnu půl království. A tak sem za údivnou bohatství přicházelo ze vzdálených zemí mnoho druhorozených synů a dcer.



Chcete-li si přečíst celou doprovodnou pohádku k této hře, navštivte mindok.cz/liska.

Efekty karet

Všechny karty s lichými hodnotami mají v dolní části uvedeny zvláštní efekty, které se vyhodnotí ve chvíli, kdy je karta zahrána. Efekt karty s určitou hodnotou je vždy stejný u všech tří barev. Tyto efekty mohou ovlivnit, jaké karty smí zahrát váš soupeř, jak se bude určovat vítěz daného štychu, kdo bude zahajovat následující štych, případně mohou přinést vítězi štychu další body atd. Přesný okamžik vyhodnocení každého efektu je uveden v textu na příslušné kartě.

Podrobný popis některých složitějších efektů a jejich časování naleznete na straně 9.

Bodování na konci kola

Po odehrání všech 13 štychů spočítejte, kdo vyhrál v daném kole kolik štychů. Podle následující tabulky pak určete, kolik kdo získal bodů, a vezměte si ze zásoby patřičné bodovací žetony. Cílem je vyhrát více štychů než váš soupeř, ale zase ne přespříliš.

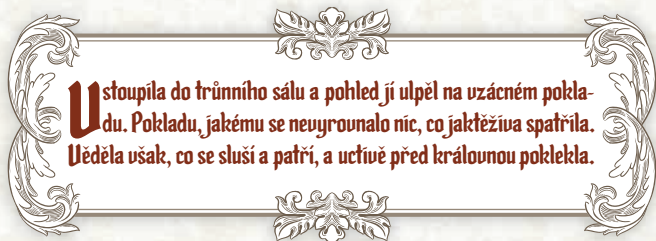
Vyhrané štychy	Body	Popis
0-3	6	Skromný
4	1	Poražený
5	2	
6	3	
7-9	6	Vítěz
10-13	0	Chamtivec

Jako to bývá v mnohých pohádkách, kdo je moc chamtivý, nemá nakonec nic.

Po vyhodnocení na konci kola sečtete všechny dosud získané body. Pokud některý z hráčů dosáhl alespoň 21 bodů, nastává konec hry. V opačném případě odehrajte další kolo (nezapomeňte se vystřídat v roli rozdávajícího hráče).

Konec hry

V průběhu hry vždy odehrajte celá kola (tj. všech 13 štychů) do doby, než některý z hráčů po bodování na konci kola má dohromady alespoň 21 bodů. Hráč s nejvyšším počtem bodů vítězí! V případě shody vítězí hráč, který získal více bodů v posledním kole.



VARIANTY DÉLKY HRY: Partii můžete snadno zkrátit nebo prodloužit – domluvte se předem, do kolika bodů celkem budete hrát. I v tomto případě platí, že kolo, v němž některý hráč dojednané hranice dosáhne či ji překročí, dohráváte do konce.

☞ Pro kratší partii můžete např. hrát do 16 bodů.

☞ Pro delší partii můžete hrát např. do 35 bodů. Pro znamenání vyšších skóre budete potřebovat tužku a papír, protože bodovací žetony nejspíše nebudou stačit.

Efekty karet podrobněji

Přesné časování efektů karet Liška (3) a Drvoštěp (5)

Tyto efekty **zcela vyhodnoťte ihned po zahrání** dané karty. Teprve poté soupeř vybírá a hraje následující kartu, případně teprve poté určujete vítěze štychu. Pokud hráč, který zahrál kartu *Liška* (3), změní erbovou kartu, může tím dojít ke změně trumfové barvy. Při určování vítěze štychu se bere v potaz již tato nová trumfová barva.

V rámci efektu *Drvoštěpa* (5) můžete dospod balíčku dát i právě dobranou kartu.

Čarodějnice (9) a ctění barvy

Pokud soupeř zahájil štych kartou *Čarodějnice* (9) a vy máte v ruce karty v této barvě, musíte hrát jednu z těchto karet (nikoli kartu v trumfové barvě). Pokud soupeř zahájil štych kartou v trumfové barvě a vy máte v ruce karty trumfové barvy, musíte ctít trumfovou barvu a nelze zahrát netrumfovou *Čarodějnici* (aby se proměnila v trumf).

Obě karty štychu odehrajte dle základních pravidel, teprve při určování vítěze štychu se *Čarodějnice* „promění“ v trumfovou.

Štych se dvěma Čarodějnicemi (9)

Efekt na kartě *Čarodějnice* (9) se vyhodnotí jedině v případě, že se ve štychu vyskytuje pouze jedna *Čarodějnice*. Pokud jsou ve štychu *Čarodějnice* dvě, jejich magie se navzájem vyruší. Vítěze štychu se dvěma *Čarodějnicemi* určete tak, jako by to byly **karty bez efektu**. (Pokud je v tomto štychu devítka v trumfové barvě, vítězí. V opačném případě vítězí devítka v barvě štychu.)

Štych se dvěma Labutěmi (1)

Následující štych zahájí ten hráč, který „*Labutí*“ štych **prohrál**.

Rálouna se rozmáchla a chtěla děvčátko uhodit. Labuť
Rušak bryskně roztáhla ochranné křídla a ulétla mezi
ně. „Můj zobák je rychlý a křídla silná,“ pravila.

Tiráž

Autor hry: Joshua Buergel

Ilustrace: Jennifer L. Meyerová

Vývoj: Randy Hoyt, Charles Wright

Grafický design: Keith Pishnery

Pravidla: Dustin Schwartz

Český překlad: Mario Šafárik

Grafická sazba: Michal Stárek

Testovací hráči: Jeff a Ruth Ashtonovi, Michael C. Brannon, Andrew Brooks, Jarrett Carberry, Michael Domeny, Todd Edwards, Dave Ferguson, Sarah Graybillová, Megan Hazenová, J. R. Honeycutt, Christine a Daniel Isomovi, Nolan Lichti, Christin Millerová, Mike Mullins, Justin Neddo, Daniel Newman, Kelsey R. Northová, John Shulters, Beth Sobelová a Brian Villanueva.



FOXTROT
GAMES



RENEGADE
GAME STUDIOS


Vydáno v licenci Renegade Game Studios
a Foxtrot Games. Všechna práva vyhrazena.


Ojedinele se stane, že ve hře chybí některá část
herního materiálu. V takovém případě se nemusíte
se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit
přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz
nebo zavolejte na **(+420) 272 656 610**, my vám
chybějící herní materiál ihned pošleme.


MINDOK

**Výhradní distributor
pro ČR a SR:**

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

 mindok.cz

 [/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)

 [/_mindok_](https://www.instagram.com/_mindok_)