



CINK! Extreme



ZAZVOŇ A VYHRAJ!

Počet hráčů: 2 – 6 osob Věk: od 6 let Délka hry: cca 20 minut

Obsah: 72 hracích karet - 64 karet s ovocem, 3 karty se slonem,
3 karty s opicí, 2 karty s prasátkem

1 zvonek

1 pravidla hry

Cíl hry

Slon, opice a prasátko brouzdají pralesem a hledají, kde by byla nějaká ovocná dobrota. Hráči jim při tom pomáhají. Všichni hráči odkrývají jeden po druhém vždy jednu kartu. Když se objeví dvě stejné karty s ovocem anebo některé ze zvířat se svými oblíbenými plody, musí hráči co nejrychleji zazvonit na zvonek. Kdo zazvoní jako první, dostane všechny odkryté odkládací hromádky. Cílem divoké hry je získat co nejvíc karet.

Příprava hry

Zvonek se postaví doprostřed stolu tak, aby na něj všichni dobře dosáhli, můžeme ho položit na ubrus nebo kus plsti kvůli ochraně stolu. Karty se zamíchají a rozdělí pravidelně mezi hráče. Když hraje pět hráčů, dostanou na začátku někteří hráči

o jednu kartu víc, než ostatní, ale to nevadí. Každý hráč zamíchá své karty a udělá hromádku, kterou položí před sebe na stůl zadní stranou nahoru.

Doporučujeme ještě sundat hodinky a prstýnky s ostrými hranami, aby se v zápale boje nikdo nezranil.

Průběh hry

Začíná nejmladší hráč. Hráč, který je na řadě odkryje ze své hromádky horní kartu a položí ji odkrytou na stůl před svoji hromádku. Poté je okamžitě na řadě souseď po jeho levici. Každá další karta se na vlastní odkrytou odkládací hromádku pokládá tak, aby se zakryla předešlá odkrytá karta a byla vidět jen horní karta. Tak vznikne v průběhu hry před každým hráčem mezi zvonkem a zakrytou hromádkou vlastní hromádku odkrytých karet.



Tak se odkrývá

Aby hráči, kteří odkrývají kartu, nebyli ve výhodě oproti ostatním, musí hráč kartu otočit od sebe (odkrytým lícem nahoru). Čím rychlejší je v pohybu, tím dřív vidí i on sám odkrytou kartu.



Kdy se zvoní?

Jsou karty s ovocem a karty se zvířaty. Na kartách s ovocem jsou banány, švestky, jahody a citróny v různých kombinacích. Na kartách se zvířaty je slon, opice nebo prasátko.

Zvoní se, když na odkrytých odkládacích hromádkách nastane některá z následujících situací.

1) Zvoní se, když jsou vidět **dvě totožné karty s ovocem**.



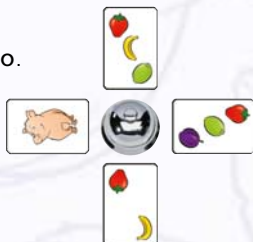
2) Zvoní se, když je vidět slon a z ovoce jen banány, švestky a/nebo citróny, ale **žádná jahoda**.



3) Zvoní se, když je vidět opice a z ovoce jen banány, švestky a/nebo jahody, ale žádný citrón.



4) Zvoní se, když se odkryje prasátko.



Rychlá reakce!

Hráč, který zazvoní jako první, když na stole leží jedna z uvedených kombinací karet, ukončuje kolo a vyhrává všechny odkryté odkládací hromádky. Karty položí zakryté pod svoji hromádku karet a začne nové kolo tak, že odkryje první kartu.

Pozor: Ruce hráčů nesmí být moc blízko u zvonku. V průběhu hry musí být vždy položeny na stole poblíž vlastních karet.

Když se zazvoní špatně

Nesmí se zvonit, když jsou vidět jen různé karty s ovocem nebo když je vidět ovoce, které zvířata nemají rády.

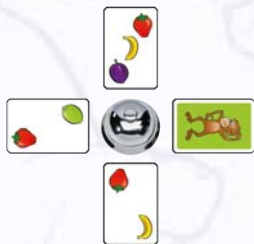
1) Příklad: Je vidět jen různé karty s ovocem.



2) Příklad: Je vidět slona a jahody. Sloni jahody nemají rádi.



3) Příklad: Je vidět opice a citróny. Opice citróny nemají rády.



4) Příklad: Nesmí se také zvonit, když je vidět slona a opici a současně jahody a citróny.



Pozor: Pokud by nastal případ, že část otevřených karet umožňuje zvonění a jiná část ne, nesmí se zásadně zvonit.

Když je například vidět opici, citrón a dvě stejné karty s ovocem, nesmí se zvonit. Když je vidět slona, jahodu a prasátko, taky se nesmí zvonit.

A sakra!

Když hráč zazvoní špatně, „a sakra!“, musí položit všechny karty ze své odkryté hromádky pod zvonek. Odkryté hromádky spoluhráčů zůstanou ležet. Potom je na řadě jeho souseď po levici.



Jakmile některý z hráčů vyhraje kolo, bere si pod svoji hromádku nejen všechny odkryté odkládací hromádky, ale získává i karty, které se momentálně nachází pod zvonkem.

Výjimka: Když vyhraje kolo hráč, jehož karty leží pod zvonkem, získává jen svoji vlastní odkrytou hromádku a všechny karty pod zvonkem.

... a čau!

Když je na řadě hráč, který už nemá žádnou zakrytou kartu k dispozici, vypadává. Jeho odkrytá odkládací hromádku zůstane ale ještě ležet a je ve hře, dokud ji nevyhraje některý z hráčů.

Pozor: Hráč vypadne taky v případě, že zazvonil dvakrát po sobě špatně. V tom případě musí pod zvonek položit všechny svoje karty.

Konec hry

Hra končí, když jsou ve hře dva poslední hráči. Tito dva ještě dokončí kolo o odkryté odkládací hromádky. Přitom platí zvláštní pravidlo: když v posledním kole zazvoní hráč špatně, „a sakra!“, dostane jeho protihráč okamžitě všechny odkryté odkládací hromádky a hra je ukončena. Vítězem je hráč, který má na konci hry nejmén karet.

Může se také domluvit pravidlo, že hráči hrají tak dlouho, dokud nevyhraje jeden hráč všechny karty.

Koupili jste si kvalitní výrobek. Pokud je přesto důvod k reklamaci, obraťte se přímo na nás.
Máte další otázky? Rádi Vám pomůžeme!

PIATNIK PRAHA, s.r.o., e-mail: info@piatnik.cz, www.piatnik.com