

# Xbere!

Hra s krávyami pro 2 až 4 přežvýkavce  
Autor: Wolfgang Kremer & Reinhard Staupe  
Ilustrace: Oliver Freudenreich



Obsah: 100 číselných karet (hodnota: 1–100), 7 karet řad

## MYŠLENKA A CÍL HRY

Vykládání karet s čísly do řad? To už tady bylo. Avšak tentokrát může být v každé řadě jiný počet karet – a kdo zahráje poslední kartu do příslušné řady, musí si vzít celou řadu. Naštěstí máte ještě svou vlastní řadu X, která vás může ochránit před nežádoucími krávyami. Ale pozor, jediná špatná karta může zničit celý váš plán ...!

### KRAVÍ HLAVY = BODY, KTERÉ NECHCETE

Každá karta má 1, 2, 3, 5 nebo 7 kravích hlav natištěných mezi čísly. Každá kraví hlava znamená jeden bod. Vítězí hráč, který má po dvou kolech nejmenší počet bodů.



## PŘÍPRAVA

Na začátku každého kola umístěte karty řad „3→“, „4→“, a „5→“, doprostřed stolu do sloupce pod sebe. Zamíchejte všechny číselné karty a jednu položte napravo vedle každé karty řady. Toto jsou počáteční karty řad.



Každému hráči dejte jednu kartu řady „X→“, kterou si položí před sebe. Každému hráči rozdejte 8 číselných karet. Toto jsou karty v ruce.

Zbylé karty řad a zbylé číselné karty odložte zpět do krabice. V tomto kole je nebudete potřebovat.

Příprava hry pro 3 hráče

## PRŮBĚH HRY

### 1. HRANÍ KARET

Každý hráč vybere jednu kartu z těch, které má v ruce, a položí ji skrytě – lícem dolů na stůl před sebe. Když mají všichni hráči vybránu jednu kartu, otočí tyto karty zároveň lícem nahoru.

Hráč, který má kartu s nejnižším číslem, přiřazuje svou kartu jako první do jedné ze tří řad. Další kartu přiřazuje hráč, který má druhé nejnižší číslo, atd., dokud nebude umístěna poslední vyložená karta. Karty se umísťují jedna vedle druhé do řad. Nová karta se vždy pokládá do určité řady **napravo** od karet, které se již v řadě nacházejí.

Toto se opakuje dokola, dokud některý z hráčů nemá v ruce žádnou kartu, kterou by mohl vyložit.

### JAK SE KARTY DO ŘAD UMISŤUJÍ?

Každá karta, kterou zahrájet, má pouze jedno místo, kam může být umístěna. Karty se do řad umísťují dle následujících pravidel:

#### Pravidlo 1: „Vzrůstající hodnota“

Karty v řadě musí být vždy uspořádány od nejnižší po nejvyšší. Takže dávejte pozor, aby karta, kterou přikládáte, měla vždy vyšší číslo, než karta, za kterou ji přikládáte.

#### Pravidlo 2: „Nejnižší rozdíl“

Karta musí být vždy umístěna do řady, ve které bude nejnižší rozdíl mezi číslem pokládané karty a číslem poslední (nejvíce vpravo ležící) karty v řadě.

**Příklad 1:** Hráči zahráli karty s čísly „18“, „22“ a „60“.

Podle pravidel 1 a 2 jsou čísla „18“ a „22“ umístěna do prostřední řady a číslo „60“ do spodní řady.



### 2. BRANÍ KARET

Dokud lze všechny zahrané karty zařadit do řad, je všechno v pořádku. Co se však stane, když je řada zaplněna, nebo když hráč zahrál kartu, která se do žádné řady nedá umístit? V takových případech si hráč musí karty vzít.

#### Pravidlo 3: „Zaplněná řada“

Karta řady určuje, kdy je příslušná řada **zaplněna**. Horní řada (s kartou řady „3→“) je zaplněna, když je do ní zahrána již 3. karta. Prostřední řada (s kartou řady „4→“) je zaplněna, když je do ní zahrána 4. karta. A spodní řada (s kartou řady „5→“) je zaplněna při 5 kartách. Pokud hráč zahrál kartu, která řadu zaplnila, musí si vzít **všechny předchozí karty** v této řadě (viz dále). Karta, kterou zahrál a která tudíž řadu zaplnila, se stává novou první kartou této řady.



**Příklad 2:** Hráči zahráli karty s čísly „59“, „81“ a „94“. Hráč, který zahrál „59“, ji musí dát do prostřední řady. Podle karty řady „4→“ je tato řada zaplněna, když je do řady zahrána 4. karta. Hráč si musí vzít tři číselné karty, které již v této řadě leží. Jeho „59“ zůstává ležet na stole a stává se novou první kartou této řady.



#### Pravidlo 4: „Nízká karta“

Pokud hráč zahraje kartu, jejíž hodnota je tak nízká, že se nehodí do žádné řady, musí si **vybrat** jakoukoli jednu řadu a vzít si všechny číselné karty z této řady. Jeho „nízká“ karta se stává novou první kartou v této řadě.

**Příklad 3:** Hráči zahráli karty s čísly „43“, „66“ a „89“. Karta „43“ je příliš nízká a podle pravidla 1 tedy nemůže být umístěna do žádné řady. Hráč, který „43“ zahrál, si musí vzít všechny číselné karty z jedné řady. Tuto řadu si může sám zvolit a vybírá si prostřední řadu, ve které je v tuto chvíli pouze karta „59“. Karta „43“ se stává novou první kartou v této řadě.



#### CO SE STANE S KARTAMI, KTERÉ SI Z ŘADY VEZMETE?

Kdykoli si hráč vezme karty podle pravidla 3 nebo pravidla 4, **musí s nimi udělat následující:**

- **Vybere z nich přesně jednu kartu** a tu položí do své řady X (viz „řada X a balíček X“).
- **Všechny ostatní karty** si přidá ke kartám v ruce. Od této chvíle může s těmito kartami normálně hrát a vykládat je.

**Poznámka:** Pokud si hráč musí vzít pouze jednu kartu, musí ji položit do své řady X. V tomto případě si do ruky nepřidá žádné karty.



**Příklad 4:** Hráč si musí vzít tři karty. Vybere jednu, kterou položí do své řady X. Zbývající dvě karty si přidá ke kartám ve své ruce.

#### ŘADA X A BALÍČEK X

První kartu do své řady X umístíte lícem nahoru přímo vedle své karty řady „X→“. Všechny další karty budete pokládat vždy napravo od již ležících karet. Karty ve vaší řadě X musí být také uspořádány **vzestupně**, tudíž od nejnižšího po nejvyšší číslo. Pokud byste museli dát do své řady X takovou kartu, která toto pravidlo nespĺňuje, musíte vzít všechny karty ležící ve vaší řadě X a položit je lícem dolů na svůj balíček X nalevo od své karty „X→“. Kdykoli tedy musíte odebrat karty ze své řady X, položte je na svůj balíček X.

**Příklad 5:** Později ve hře si hráč musel dle pravidla 4 vzít dvě karty. Obě tyto karty jsou nižší, než karta ležící nejvíce vpravo v jeho řadě X. Bere tedy všechny karty ležící v řadě X a pokládá je lícem dolů na svůj balíček X nalevo od své karty „X→“. Poté se jedna ze dvou karet, které si vzal, stane novou první kartou v jeho řadě X. Druhou kartu si vezme do ruky.



### 3. KONEC KOLA

Kolo končí okamžitě, když některý z hráčů nemá v ruce žádnou kartu, aby ji mohl zahrát. Nyní si hráči spočítají body:

- Každá kráva na kartách, které má hráč v ruce, znamená **1 bod**.
- Každá kráva na kartách, které má hráč ve svém balíčku X, znamená **2 body**.

Karty v hráčově řadě X nepřinášejí žádné body.



**Příklad 6:** sčítání bodů na konci kola:

- Karty v ruce: 5 krav = 5 bodů
- Karty v balíčku X: 9 krav = 18 bodů
- ⇒ Celkem: 5 + 18 = 23 bodů

Spočítejte a zapište body každého hráče, které během tohoto kola získal. Poté připravte hru, jak je popsáno výše, a začněte hrát další kolo.

### KONEC HRY

Hra končí **po druhém kole**. Sečtěte každému hráči body z obou kol. Hráč s **nejmenším počtem bodů** ve hře vítězí!



© AMIGO Spiel  
+ Freizeit GmbH,  
D-63128 Dietzenbach, MMXVI



Výrobce a distributor pro ČR:  
ALBI Česká republika a. s.  
Thámova 13, 186 00 Praha 8  
www.albi.cz  
eshop.albi.cz  
Infolinka: +420 737 221 010

Distribútor pre SR:  
ALBI, s. r. o.  
Oravská ulica 8557/22010 01 Žilina  
e-shop: www.albi.sk