OKURKOČKY



3-6 hráčů · 20+ min · 8+

Nechcete číst pravidla? Podívejte se na videonávod.

Ve světě tichého předení a sluncem zalitých šlofíků se mezi miskami s krmením plíží *nenápadná hrozba*.

Slizká. Zelená. Znepokojivá. *Okurky útočí.* Teď je na vás, abyste se postavili nejhorší noční můře každé kočky a připravili se na panické úskoky... a ztrátu veškeré

***Okurkočky** jsou svižná a napínavá štychová hra, ve které vás hromadění okurek může stát vítězství.*

OBSAH



60 karet (očíslovaných od 1 do 60)



Bodovací bloček

1 žeton štychu

Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz, rádi Vám zdarma zašleme novou!

PŘEHLED HRY

Ve hře **Okurkočky** se hráči utkají během čtyř rozdání. Na konci hry vítězí hráč, který má ve svých získaných kartách **nejméně okurek.**

Každé rozdání se skládá z deseti kol. Jedno kolo představuje jeden **štych**, ve kterém všichni hráči postupně zahrají jednu kartu ze své ruky. Hráč, který zahraje **nejvyšší** kartu (nebo **nejnižší**, podle aktuálního pravidla), štych vyhrává a bere si všechny karty zahrané v tomto kole — **pokud ovšem není porušeno pravidlo**.



Pamatujte, že okurky na kartách sbírat nechcete! Jde z nich hrůza!

PŘÍPRAVA HRY

1. Zamíchejte balíček a rozdejte každému hráči 10 karet lícem dolů.
2. Zbylé karty vraťte bez nahlížení do krabičky.
3. Doprostřed stolu umístěte žeton štychu, libovolnou stranou nahoru.

Začíná hráč, který nejvíc nesnáší okurky. V dalších rozdáních začíná hráč s nejvyšším součtem okurek (při shodě rozhodne náhoda).

JAK HRÁT

První karta štychu

Hráč, který vyhrál předchozí štych, zahajuje další kolo tím, že zahraje první kartu. Na začátku úplně prvního rozdání zahajuje hru hráč, který nejvic nesnaši okurky.

Důležité: Štych nesmíte zahájit kartou s 5 okurkami (č. 5, 15, 25, 35, 45 nebo 55), pokud máte na výběr z jiných karet.

Druhá karta štychu

Po zahrání úvodní karty zahrají ostatní hráči po směru hodinových ručiček po jedné kartě dle vlastního výběru. Druhá zahraná karta určuje **pravidlo kola** a tím i to, kdo štych vyhraje.

1 **Pokud je druhá karta vyšší než první, platí pravidlo vyšší karty:**
Otočte žeton štychu na stranu s „+“.
Štych vyhrává nejvyšší karta.
Od této chvíle musí být všechny další karty v tomto kole být vyšší než úvodní karta.



Příklad: První karta je 17. Druhá karta je 24. Protože 24 je vyšší než 17, všechny další karty musí být vyšší než 17.



2 **Pokud je druhá karta nižší než první, platí pravidlo nižší karty:**
Otočte žeton štychu na stranu s „–“.
Štych vyhrává nejnižší karta.
Od této chvíle musí být všechny další karty v tomto kole nižší než úvodní karta.



Příklad: První karta je 38. Druhá karta je 35. Protože 35 je nižší než 38, všechny další karty musí být nižší než 38.

Vyhrané štychy si hráči odkládají lícem dolů na hromádku před sebe.

Porušení pravidla

- Pokud platí pravidlo vyšší karty, ale vy vyšší kartu nemáte, smíte zahrát nižší. Jakmile zahrajete nižší kartu, pravidlo je porušeno: otočte žeton štychu na opačnou stranu. Od této chvíle vyhrává nejnižší karta a další hráči mohou hrát jakoukoli kartu bez omezení.

- Pokud platí pravidlo nižší karty, nižší kartu nemáte, ale vy smíte zahrát vyšší. Tím se pravidlo poruší, vítězí opět nejvyšší karta a další hráči mohou hrát jakoukoli kartu bez omezení.



PŘÍKLAD 1

Richard začíná a zahraje kartu 22.
Marta zahraje kartu 30 a tím určí pravidlo: všichni následující hráči musí zahrát kartu vyšší než první karta (22). Ondřej zahraje 27, Štěpán zahraje 26, Šimon zahraje 34 a Ela zahraje 23. Všichni dodrželi pravidlo vyšší karty. Šimon zahrál nejvyšší kartu, vyhrává štych, vezme si všechny karty a položí je lícem dolů před sebe.







PŘÍKLAD 2

Šimon vyhrál předchozí štych a zahajuje další kartou 38. Ela zahraje 31 – následující hráči tedy musí zahrát kartu nižší než 38. Richard to nemůže splnit a zahraje kartu 39.

Pravidlo je porušeno: Richard otočí žeton štychu. Od této chvíle vyhrává nejvyšší karta. Marta odhodí svou kartu 15 (5 okurek) s jistotou, že štych nevyhraje. Ondřej zahraje 1, což se mu později nemusí vyplatit.

Štěpán nemá žádnou kartu nižší než 39, a tak zahraje svou nejvyšší kartu – 59. Štěpán vyhrává štych a bere si všechny karty.





KONEC ROZDÁNÍ

Rozdání končí po desátém štychu. Každý hráč si sečte okurky na získaných kartách a zapíše výsledek do bodovacího bločku.

Poté zamíchejte všechny karty a znovu rozdejte každému hráči 10 karet dle postupu „Jak hrát“.

VYHLÁŠENÍ VÍTĚZE

Po čtyřech rozdáních si každý hráč sečte své body. Vítězem se stává hráč s nejmenším množstvím okurek! Při shodě rozhoduje nejnižší skóre v jednom rozdání. Pokud trvá shoda i nadále, vítězství se sdílí.



HERNÍ VARIANTY

Jakmile se s hrou seznámíte, můžete vyzkoušet následující varianty – lze je hrát jednotlivě, nebo je libovolně kombinovat.

OKURKA S PŘEKVAPENÍM

Doporučeno zejména pro hru ve třech hráčích, ale lze použít při libovolném počtu hráčů.

Příprava hry

1. Zamíchejte balíček a rozdejte každému hráči 10 karet lícem dolů (v šesti hráčích pouze 8 karet – hraje se jen 8 kol).
2. Zbytek balíčku položte doprostřed stolu.
3. Vedle něj umístěte žeton štychu.

Pravidla

Použijte následující úpravy základních pravidel:

- Úvodní karta každého štychu se vyloží z balíčku a odhalí.
- První hráč hraje kartu z ruky a určuje pravidlo (jako by byl druhým hráčem ve standardní hře).
- Vítěz štychu získá všechny zahrané karty, včetně té úvodní.
- Vítěz štychu zahajuje další štych: nejprve otočí novou úvodní kartu a poté zahraje druhou kartu, kterou stanoví pravidlo.

POŘÁDNÁ NAKLÁDAČKA

Příprava hry

1. Odložte stranou šest karet s 5 okurkami (č. 5, 15, 25, 35, 45 a 55) a zbytek zamíchejte.
2. Vytvořte balíček s 10 náhodnými kartami na hráče (např. při hře tří hráčů to bude 30 karet). Zbylé karty vraťte do krabičky.
3. Z balíčku vyjměte šest náhodných karet (bez nahlížení) a nahraďte je kartami s 5 okurkami, které jste si dříve odložili stranou.
4. Znovu zamíchejte a rozdejte každému hráči 10 karet.

Pravidla

Pokud během rozdání získáte alespoň čtyři karty s 5 okurkami, nesčítáte okurky, ale zapíšete si do bodovacího bločku –5 bodů. A to je skvělé!



PŘI VÝROBĚ TÉTO HRY JSME NEVYDĚSILI ŽÁDNÉ KOČKY

PAMATUJTE: OKURKY JSOU K JÍDLU, KOČKY JIMI NESTRAŠÍME. VŠICHNI VÍME, ŽE SI TO NEZASLOUŽÍ.

Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny "Hry nás baví"!

Neoprávněná reprodukce, kopírování, šíření nebo jakékoli jiné použití celého tohoto produktu či jeho části je přísně zakázáno.

Autor: Michael Feldkötter
Ilustrace: Erika de Giglio
Vývoj: Luca Appolloni, Marta Ciaccasassi, Stefano Tristano
Grafika: Matteo Brustenghi
Překlad: Tereza Pádecká
Korektura: Kateřina Brouk

Copyright © MMXXV Všechna práva vyhrazena.
Vyrobila a vydala společnost daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna, 24 06132 Perugia, Itálie