



6+



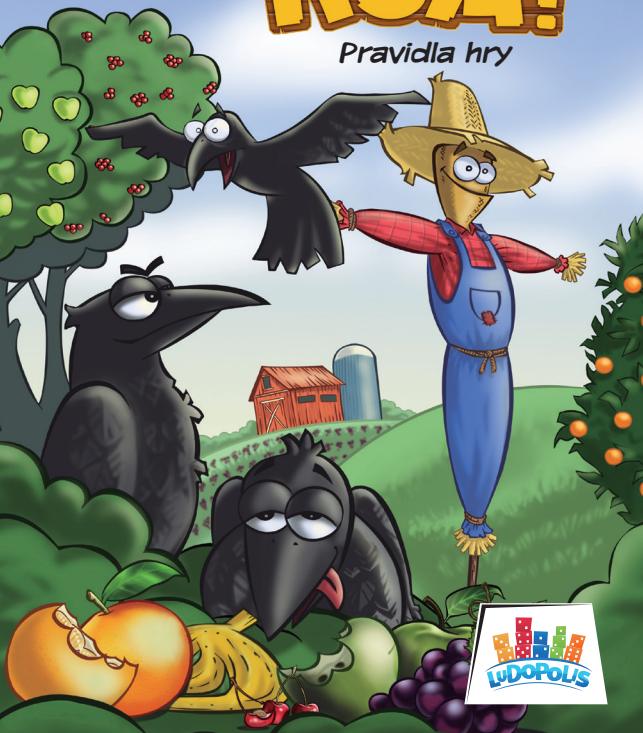
2-6



5-10 min

KŠÁ!

Pravidla hry



LUDOPOLIS

KŠÁ!

Počet hráčů: 2-6 Věk: 6+ Čas hraní: 10 minut

CÍL HRY

Ochraňte svůj ovocný sad strašáky a vyplašte vrány dřív než vám snědí všechno ovoce!

KŠÁ! je rychlá a zábavná karetní hra s jednoduchým cílem: na konci hry mít na svých stromech co nejvíce ovoce. Největší strom se počítá dvakrát!

PŘÍPRAVA HRY

Dobře zamíchejte balíček všech karet a každému hráči rozdejte 5 karet. Zbývající karty položte doprostřed stolu lícem dolů, budou se používat jako dobírací balíček. Začínajícím hráčem je ten, kdo naposled jedl ovoce (Jezte ovoce, je velmi zdravé!).

Varianta hry pro dva hráče

Pro hru dvou hráčů ještě před rozdáním karet odstraňte z balíčku následující karty:

- 1 kartu s vránami dvojčaty
- 2 karty s jednou vránou
- 2 karty strašáků
- 2 karty z každého druhu ovoce (karty přezrálých ovoce se neodstraňují)



TAH HRÁČE

1. Akce

Každý hráč vykoná v průběhu svého tahu jednu ze čtyř možných akcí:

- Vloží kartu/karty ovoce
- Zaútočí s vránami na ostatní hráče
- Použije strašáka na obranu nebo vyplašení vran
- Zahodí karty z ruky

2. Kontrola přítomnosti vrán

Po dokončení akce si hráč zkontroluje, jestli má na svých stromech vrány – pokud ano, vrány se nakrmí.

3. Doplnění karet

Na konci svého tahu si hráč dobere karty z dobíracího balíčku tak, aby měl opět 5 karet v ruce a pokračuje hráč po jeho levici.

PŘEHLED AKCÍ

1. Vložení karty/ karet ovoce

Hráč může vyložit jakýkoli počet karet s ovocem jednoho druhu do svého ovocného sadu (přezrálé i normální ovoce).

Normální ovoce vykládá hráč na tahu viditelně vždy do svého ovocného sadu (pro sebe) a dodržujte tyto podmínky:

- Všechny karty jednoho druhu ovoce se ukládají do sloupce, který začne tvořit ovocný strom.
- Každý ovocný strom musí obsahovat jen jeden druh ovoce.
- Z každého druhu ovoce může mít hráč jen jeden strom.
- Další karty ovoce se nemohou vykládat na strom, který je chráněný strašákem nebo na kterém sedí vrána.

Kartu přezrálého ovoce může hráč vyložit na svůj nebo i na soupeřův strom.

- Karta přezrálého ovoce vždy přiláká jednu kartu vrány, pokud je nějaká vyložená ve hře. Takto hráč může kartu přezrálého ovoce použít na odlákání vrány ze svého stromu k jinému hráči. Pokud je vyložených karet vrán víc, hráč na tahu vybere, kterou vránu přezrálé ovoce přilákalo.



*Příklad karty
přezrálého ovoce*

- Pokud nejsou ve hře žádné vrány, přezrálé ovoce nepřiláká žádnou z nich a hráč může toto ovoce vyložit na svůj strom.
- Přezrálé ovoce přiláká vránu jen v tom kole, ve kterém je vyložené. V dalších kolech už neláká žádné vrány.

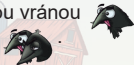
2. Útok s vránami na ostatní hráče



Každý z hráčů může ve svém tahu vyložit jakýkoli počet vran a dát je na soupeřovy stromy. Na jednom stromě může být jen jedna karta vrány.

Hráč, který dostane vránu, má čas do konce svého tahu na to, aby vránu/vrány odplašil. Vrány lze odlákat vyložením přezrálého ovoce na jiný strom, nebo je odehnat strašákem. Pokud se mu to nepodaří, vrány se na konci jeho tahu nakrmí.

Hra obsahuje karty s jednou vránou a karty s vránami dvojčaty



Pokud na stromě zůstane karta s jednou vránou, tato sežobe jednu kartu ovoce. Pokud na stromě zůstává aspoň jedno další ovoce, vrána neodlétá, ale zůstává sedět na stromě tak dlouho, dokud ji hráč nevyplaší nebo dokud nesežobe i poslední ovoce.

Karta vran dvojčat sežobe všechno ovoce ze stromu, na kterém sedí.

Vrány vždy po sežobání posledního ovoce ze stromu odlétají na odhazovací hromádku.





3. Obrana strašákem

Ve svém tahu může hráč použít všechny strašáky v ruce na ochranu svých ovocných stromů. Každý strašák může být vyložený dvěma způsoby: Na ochranu stromů před budoucím útokem vrán nebo na odplašení vrány sedící na stromě.

- **Ochrana stromů před útokem vrány.**

Hráč vyloží strašáka na svůj strom, na který vrány nezaútočily, a tím ho ochrání před možnými útoky v dalších kolech. Tento strom však zůstává do konce hry blokován, tzn. že na něj nemůže přidávat další ovoce (toto ovoce hráč může vyměnit přes akci zahazení karet z ruky, nebo si je nechá v ruce do konce hry jako nepoužitelné karty).

- **Vyplašení útočící vrány.**

Pokud na hráčův strom útočí vrána, vyložením strašáka vránu vyplaší (je možné vyplašit i vránu na soupeřově stromě). Strašák při této akci odchází na odkládací hromádku a hráč má dvě možnosti, co udělat s odplašenou vránou:



- **Protiútok:** aktivní hráč přemístí odplašenou vránu na jiný strom kteréhokoli hráče. Efekt vrány bude stejný, jako by ji hráč klasicky vyložil z ruky. Po umístění vrány akce končí.
- **Odhození vrány:** Pokud se hráč rozhodne místo protiútku vránu ze svého stromu odhodit na odhazovací hromádku, může po této akci vykonat ještě jednu bonusovou akci.

Bonusová akce je libovolná akce z možností:

- Vyloží kartu/karty ovoce
- Zaútočí s vránami na ostatní hráče
- Zahodí karty z ruky

Pokud hráč vyloží více karet strašáků, vždy může zahrát maximálně jednu bonusovou akci.

Pokud hráč použije aspoň jednu odplašenou vránu na protiútok, jeho akce končí a nemá nárok na žádnou bonusovou akci, a to ani v tom případě, kdy jiného strašáka použil na odhození vrány.



4. Zahození karet z ruky

Hráč se může ve svém tahu rozhodnout odhodit jakýkoli počet karet. V tomto případě nevykonává žádnou další akci. Dokončí svůj tah kontrolou přítomnosti vran a dobráním karet do pěti.

KONEC HRY

Pokud v dobíracím balíčku nezůstane žádná karta, hráči dohrávají pouze s kartami v rukou (přeskočí fázi dobrání si karet). Hra končí pokud hráč na tahu:

- už nemá v ruce žádné karty
nebo
- se svými kartami už nemůže vykonat žádnou akci

Hra v obou případech končí dokončeným tahem předcházejícího hráče před tím, než nastane jedna z výše uvedených možností. Hráč, který má v ruce karty, ale nemůže s nimi vykonat žádnou platnou akci, není povinen tento stav vyhlásit dopředu (v momentě, kdy na něj přijde řada, složí karty a ohlásí konec hry – jeho tah se vůbec nekoná a hra končí).

Po ukončení hry už vrány ani strašáci nemají žádný efekt a spočítají se body.



BODOVÁNÍ

Každý hráč si spočítá body jako součet všech karet ovoce, které má před sebou plus počet karet na jeho největším stromě (pokud má víc největších stromů, vybere si jen jeden z nich).

Vítězem je hráč s nejvyšším celkovým součtem bodů.

Při rovnosti bodů dvou nebo více hráčů rozhoduje rozmanitost ovocného sadu (více druhů ovoce). Pokud remíza i přesto stále trvá, je nutná odveta!



Distributor pro SR a ČR:
f4s, s.r.o., Seberíniho 14,
821 03 Bratislava
www.ludopolis.sk



Vyrobené na Slovensku

Autor hry:
Paco Yánez
Ilustrace:
Pablo Tomás
Český překlad:
Ivana Képesová
Grafická sazba:
Ondrej Pudmerický