



Friedemann Fries

FELIX

Mačka vo vreci

Cieľ hry

Hráči sa snažia pomocou myši získať tú najkrajšiu mačku z vreca. Vo vreci sú však aj škaredé mačky. Navyše, každý môže do vreca namiesto mačky nastrčiť psa alebo králika a tým ostatných oblafnúť. Na konci hry majú tie najkrajšie mačky a zvyšné myši kladnú bodovú hodnotu, naopak, za zlé a škaredé mačky sa body odčítavajú.

• **50 kariet** (5 sád po 10 kariet s mačkami -8, -5, 3, 5, 8, 11, 15, králikom 0, veľkým a malým psom)



• **4 myšie karty** (2, 3, 4 a 6 myší)



• **1 karta „Mačka vo vreci“** • **1 žetón začínajúceho hráča** • **76 žetónov myši**
(68 čiernych s hodnotou 1, 8 zelených s hodnotou 5)

Príprava hry

Nižšie je popísaná príprava hry pre **4 a 5 hráčov**. Zvláštne pravidlá **pre hru 3 hráčov** sú popísané na konci týchto pravidiel.

Všetci hráči dostanú sadu 10 kariet. Každý si potom vytiahne od svojho suseda po pravej ruke náhodne jednu kartu a bez pozretia ju odhodí späť do škatule.

Ďalej každý hráč dostane žetóny myši v hodnote **15 bodov** (1x 5 a 10 x 1).

Zvyšné myši vytvoria bank: pri hre 5 hráčov použite 33 myši a k hre 4 hráčov 27 myši. Nepoužité myši vráťte do škatule.

Karty myši položte **v poradí podľa čísel** (od najnižšieho po najvyššie) do jedného radu na stôl tak, aby na ne každý dobre videl a dosiahol. Pri hre 4 hráčov vráťte kartu „3 myši“ do škatule, k tejto hre nebude potrebná. Kartu „Mačka vo vreci“ položte naľavo od karty „2 myši“.

Teraz položte na každú myšiu kartu z banku **tolko myši**, koľko ukazuje **číslo na karte** (teda napr. na kartu s číslom 6 položte z banku šesť myši).

Nepoužité karty odložte naspäť do škatule.

Hraní hry

Hrá sa na 9 kôl. V každom kole je vydražených niekoľko kariet obrázkom nadol (mačky vo vreci).

Každý hráč si vyberie z ruky jednu svoju kartu a položí ju obrázkom nadol doprostred stola. Začínajúci hráč ako prvý a potom ostatní, postupne, v smere hodinových ručičiek. Začínajúci hráč položí svoju kartu celkom vľavo pod kartu „mačka vo vreci“, ďalší hráč ju položí pod kartu „2 myši“ a tak ďalej, až kým nie je vytvorený kompletný rad kariet. **Tento rad predstavuje mačky v vreci, ktoré sú práve na predaj.**

Rozloženie hry pre 4 hráčov



začínajúci
hráč

hráč 2

hráč 3

hráč 4

Keď už všetci hráči položili na stôl jednu kartu, **začínajúci hráč otočí svoju položenú kartu** (prvú v rade) obrázkom nahor. **Začínajúci hráč zahájí aukciu** tým, že buď ponúkne ľubovoľné množstvo myší (nie však 0), ktoré položí pred seba na stôl, alebo sa vzdá ponuky

(pasuje). **Ďalší hráč potom musí buď prihodiť do aukcie** (ponúknuť viac myší) **alebo sa vzdať ponuky** (pasovať) a tak sa pokračuje ďalej v smere hodinových ručičiek.

Keď zasa príde rad na hráča, ktorý už ponúkol nejakú čiastku, ten musí buď zvýšiť svoju ponuku pridaním ďalších myší, alebo pasovať.

Kedykoľvek niektorý hráč pasuje, berie si späť všetky myši, ktoré v danej aukcii doteraz ponúkol a navyše **si vezme myši z karty s najnižším číslom**, ktorá ich ešte obsahuje. Ak hráč pasuje, nemôže sa už v danom kole aukcie zúčastniť.

Príklad: začínajúci hráč pasuje, vezme si teda späť svoju ponuku a 2 myši, ktoré ležia na prvej karte myší v rade.

Vždy keď niektorý hráč pasuje, **otočte obrázkom nahor ďalšiu kartu** v rade ponúkaných kariet, aby si zostávajúci hráči mohli rozmyslieť, či chcú kúpiť to, čo je vo vreci.

Keď sú otočené všetky ponúkané karty obrázkom nahor, zostal v aukcii jediný hráč, ktorý ešte nepasoval. **Tento hráč zaplatí svoju ponuku do banku** a vezme si celý obsah vreca: všetky karty (s kladným i záporným bodovým ohodnotením) a umiestni ich pred seba obrázkom nadol. **Hráči musia mať vždy oddelené karty vyhrané v aukciách** a karty, ktoré im ešte zostávajú na ruke. Hráč, ktorý vyhral aukciu, sa stáva začínajúcim hráčom pre ďalšie kolo.

Každý pes (malý alebo veľký), ktorý sa objaví medzi získanými kartami, odoženie jednu mačku skôr než je obsah vreca položený pred hráča. Ak je medzi vyhranými kartami **veľký pes**, odhodí sa späť do škatule spolu s mačkou s najvyšším kladným bodovým ohodnotením. Ak je medzi vyhranými kartami **malý pes**, odhodí sa späť do škatule spolu s mačkou s najvyšším záporným bodovým ohodnotením.



Príklad: Malý pes odoženie mačku s ohodnotením -5 a hráč získa 11 bodov. Ak by to bol veľký pes, získa hráč -5 bodov, pretože pes by odohnal mačku s ohodnotením 11 bodov.

Poznámka: Ak je medzi odkrytými kartami viac než jeden pes, pobijú sa tieto medzi sebou a mačky si nevšimnú. Všetky karty psov sa odhodja do škatule. Na veľkosti psov nezáleží.

Nakoniec sa doplnia na karty myši myši z banku (zasa podľa čísla zobrazeného na každej karte) a začína ďalšie kolo hry. **Všetky ďalšie kolá sa odohrajú rovnakým spôsobom.**

Koniec hry a bodovanie

Hra končí po deviatej aukcii, **keď nikto nemá v ruke žiadne zvyšné karty**. Víťaz poslednej aukcie musí zaplatiť do banku svoju ponuku a vziať si získané karty, rovnako ako v ostatných kolách.

Teraz všetci hráči spočítajú bodovú hodnotu svojich mačiek, ktoré získali v aukciách (žlté čísla na kartách mačiek sú kladné a červené čísla sú záporné). Potom k výsledku pripočítajú hodnotu všetkých svojich zvyšných myší. Králiky majú nulovú hodnotu a všetky psy sú preč z hry.

Hráč s najvyšším počtom bodov sa stáva víťazom hry!

V prípade remízy víťazí hráč s vyšším počtom bodov za karty mačiek.

Pravidlá pre 3 hráčov

Použite len karty myši s číslami **3 a 6**. **Kartu** „mačka vo vreci“ položte naľavo od karty myši s číslom 3. Do banku dajte 21 myši a zvyšok vráťte do škatule.

Vezmite štvrtú sadu kariet a zamiešajte ich obrázkom nadol. Náhodne vytiahnite jednu kartu a bez pozerania ju vráťte do škatule. Zo zvyšku kariet vytvorte kôpku – „balíček falošného hráča“ a položte ju lícom nadol pod kartu „mačka vo vreci“.



Na začiatku aukcie, predtým než začínajúci hráč ponúkne prvú čiastku, **otočte vrchnú kartu z balíčka „falošného hráča“ obrázkom nahor**.

Keď prvý hráč v aukcii pasuje, otočte ďalšiu kartu v rade obrázkom nahor tak, aby zostali dve karty obrázkom nahor a dve obrázkom nadol. Keď zostane len jediný hráč, otočte obrázkom nahor obe zostávajúce karty.

Zvláštne prípady

- Ak na začiatku aukcie **všetci hráči okrem jedného pasujú**, otočte poslednú kartu obrázkom nahor (v hre troch hráčov posledné dve karty) a tento posledný hráč si tak môže, ak chce, prezrieť celý rad a **kúpiť mačky za jedinú myš**.
- Ak posledný hráč tiež pasuje, odstráňte z radu všetky karty a začnite nové kolo s rovnakým začínajúcim hráčom, avšak **bez myši na kartách**.
- Ak má veľký pes odohnať mačku a v rade nie sú žiadne mačky s kladným ohodnotením, odoženie z radu namiesto toho mačku s najnižším záporným ohodnotením. Ak má odohnať mačku malý pes a v rade nie sú žiadne mačky so záporným ohodnotením, odoženie z radu namiesto toho mačku s najnižším kladným hodnotením.
- Hráči si môžu **kedykoľvek** podľa potreby rozmeniť myši v banku.
- Ak na konci kola **nie je v banku dostatok myši**, aby ich bolo možné umiestniť na všetky karty, **neumiestňujte na karty žiadne myši**. V tejto aukcii tak hráč, ktorý ju vyhrá, získa len karty a všetci hráči, ktorí pasujú, nezískajú nič.
- Hráči v priebehu hry **držia svoje myši v tajnosti**.

Taktická poznámka

Ak hráč pasuje v kole ako posledný, získa 6 myší. To je veľmi cenné, pretože tak hráč získa myši do aukcií v ďalších kolách. Navyše týchto 6 myší predstavuje tiež 6 bodov. Ak hráč v nejakej aukcii minie všetky svoje myši, v ďalšej aukcii bude musieť pasovať ako prvý a získa tak len 2 myši. To väčšinou nie je dobrý nápad. Ak všetci hráči, okrem jedného, dražia za veľké počty myší, môže tento hráč pokojne vyhrať hru, bez toho aby zvíťazil v niektorej aukcii.

Autor hry: Friedemann Frieze

Grafické spracovanie: Maura Kalusky

Pravidlá: Henning Kröpke & Friedemann Frieze

Slovenský preklad: Ružena Žilková

© 2007, 2F-Spiele, Friedemann Frieze



Rio Grande Games

PO Box 1033

Placitas, NM 87043, USA

www.riograndegames.com

RioGames@aol.com