

BOBŘÍ KLAN

Hra od Jörga von Rüdena s ilustracemi Björna Pertofta

Pro: 2–6 hráčů

Od: 7 let

Délka hry: cca 20 minut

Obsah: 66 hracích karet: 52 karet čísel od 0 po 9 (7× 0; 6× 1/2/3; 5× 4/5/6; 4× 7/8/9)
14 akčních karet (5× „Úklid“, 9× „Otočení“)
6 bobřích hradů s místem pro 5 karet

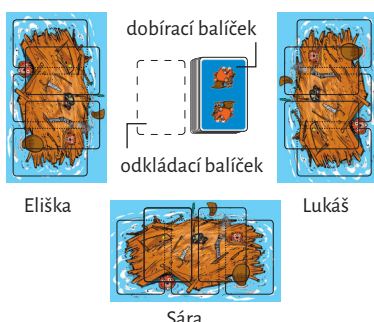
HERNÍ PRINCIP

Každý hráč má svůj vlastní bobří hrad. Během hry se hráči snaží získat na svůj hrad karty s co nejvyššími čísly. Ale i karty s nízkými čísly mohou přinést body navíc v případě, že budete mít dvě stejná čísla. Není to však jednoduché dobré karty s čísly udržet. Karty ve hře se rychle mění, takže za chvíli už nic není na svém místě.

Jakmile některý z hráčů položí na svůj bobří hrad pátou kartu, odehrají ostatní hráči svůj poslední tah. Po této bláznivé výměně karet hráči sečtou své body. Kdo má po 5 kolech nejvíce bodů, vítězí a stává se bobřím náčelníkem.

PŘÍPRAVA HRY

Každý hráč dostane kartu bobřího hradu a položí si ji před sebe. Zamíchejte karty a položte je lícem dolů (modrou stranou), takto utvoříme dobírací balíček. Vedle něj později vznikne odkládací balíček, na který se budou pokládat karty odkryté (lícem vzhůru).



Bobří hrady

Každý hrad má na sobě vyznačeno pět míst pro karty, tři v dolní a dvě v horní řadě. Do horní řady je možné vyložit kartu, až když jsou obě místa pod ní zaplněna.

PRŮBĚH HRY

Hru začíná nejstarší hráč, poté se pokračuje ve směru hodinových ručiček. Hráč na tahu si vezme kartu z dobíracího balíčku, podívá se na ni, ale neukazuje ji ostatním hráčům. Může to být buď karta s číslem 0 až 9, nebo akční karta.

Poznámka: V případě, že dobírací balíček dojde, zamíchejte odkládací balíček a vytvořte z něho nový dobírací balíček.

Položení karty s číslem do bobřího hradu

Pokud si vezmete kartu s číslem, musíte ji přidat do svého hradu podle následujících pravidel:

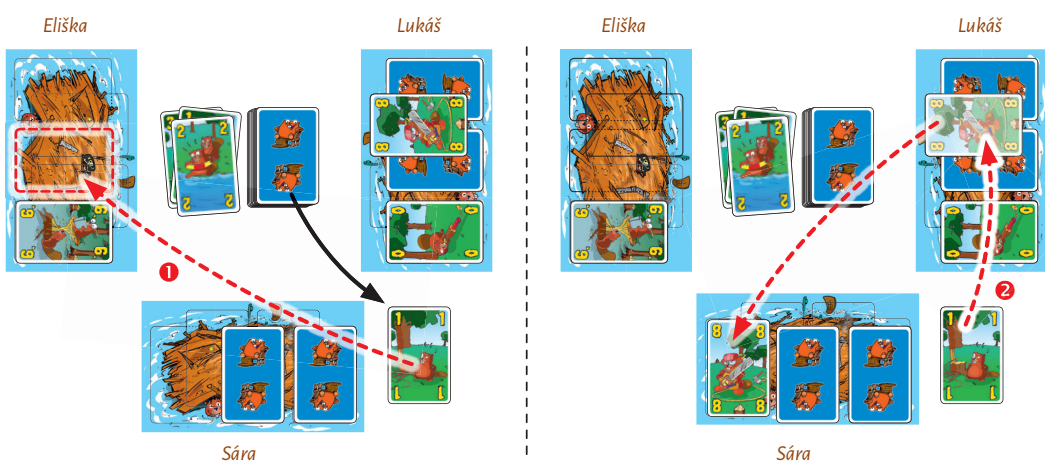
- Kartu můžete vyložit na svůj hrad **nebo** na hrad jednoho z ostatních hráčů.
- Kartu můžete položit na volné místo v hradu **nebo** ji za nějakou již vyloženou vyměnit a tu odhodit.
- Můžete ji vyložit veřejně **nebo** zakryté.

Poté tah končí.

Pokud hráč mění kartu z ruky za kartu z hradu jiného hráče, musí nově získanou kartu umístit na některé volné místo na svém hradě. Je na hráči, zda ji položí lícem nahoru či dolů. I v případě, že soupeřova karta byla položena lícem dolů, může se na ni hráč podívat a poté se rozhodnout, jak ji na svůj hrad položí.

Pokud kartu z ruky měníte na svém hradě, položte odebranou kartu lícem vzhůru na odkládací balíček.

Poznámka: Není dovoleno se dívat na zakryté karty na vašem hradě ani na hradech soupeřů.



Příklad:

Sára si vzala kartu z dobíracího balíčku. Je to karta s číslem 1. Chce se této karty zbavit, má tedy dvě možnosti:

[1] Může tuto kartu položit na volné místo na Eliščině hradě lícem nahoru či dolů.

[2] Nebo může líznutou kartu vyměnit za kartu s číslem osm na Lukášově hradě. Tuto cennou kartu si Sára položí na volné místo na svém hradě lícem vzhůru.

Chránění karet s čísly

V určitých případech je možné karty na svém hradě chránit, aby byly v bezpečí před výměnou od soupeřů.

Karty ve spodní řadě jsou chráněné v případě, že je na nich položena karta v horní řadě. Tato ochrana se zruší ve chvíli, když zmizí karta v horní řadě, která je překrývá.

Karta je chráněna před soupeři také v případě, že je na bobřím hradě jako **jediná otočená lícem nahoru**. Pouze ve vlastním hradu můžete tuto kartu vyměnit či se jí pomocí akčních karet zbavit. Ochrana se zruší ve chvíli, kdy se na témže hradě otočí další karta lícem nahoru.



Příklad:

Dvě karty v dolní řadě na hradě Elišky jsou chráněné, protože je na nich položena karta v horní řadě. Devítka je také chráněná, protože je jediná na Lukášově hradě otočená lícem vzhůru.

Akční karty

V případě, že si doberete akční kartu, proveďte odpovídající akci a kartu dejte stranou do krabičky. Karta se v tomto kole již nepoužije.

Jakmile provedete tuto akci, **vezměte si další kartu z dobíracího balíčku.**

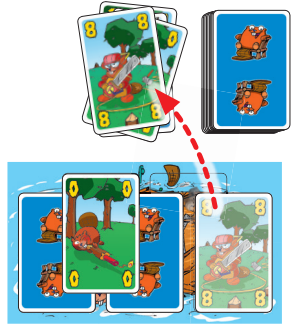
Je možné, že si takto vezmete více akčních karet za sebou. Váš tah skončí až ve chvíli, kdy umístíte kartu na nějaký bobří hrad.



Úklid:

Vezměte **nechráněnou** kartu z **libovolného** hradu a odložte ji na odkládací balíček. Nezáleží na tom, zda je vybraná karta lícem nahoru či dolů.

Příklad: Sára si vzala „osmičku“ z Lukášova hradu a odhodila ji na odkládací balíček.



Lukáš



Odhalení:

Otočte **nechráněnou** kartu na **libovolném** hradě. Pokud byla lícem nahoru, tak lícem dolů a naopak

Příklad: Lukáš otočil kartu na Eliščině hradě. Nyní má Eliška na svém hradě dvě karty lícem nahoru a její sedmička již není chráněná.



Eliška

Důležité: Ve velmi výjimečných případech se může stát, že nemůžete akci provést. V tomto případě se tato akce ruší a hráč si dobere novou kartu. Je-li ale možné akci provést, musí ji hráč provést, i kdyby na hráče měla negativní dopad.



Eliška

Konec kola

Kolo končí ve chvíli, kdy někdo z hráčů umístí na svůj hrad pátou kartu. Ostatní hráči poté provedou ještě jeden tah.

Důležité: Poslední pátou kartu na svůj hrad může položit pouze jeho **majitel**. **Karty na hradě s pěti kartami jsou všechny chráněné**, ostatní hráči s nimi v posledním tahu nemohou nijak manipulovat.

Sčítání bodů

Na konci kola hráči otočí své karty lícem nahoru a sečtou čísla na kartách, což jsou pak vítězné body.

Bonus: Pokud se hráči podaří nasbírat **tři** karty od stejného čísla, získává **15 bodů**. Pokud někdo z hráčů nasbírá **čtyři** karty stejného čísla, získává **25 bodů**. Podaří-li se někomu nasbírat **pět** karet stejného druhu, okamžitě vyhrává celou hru!

Odečet: Hráč, který jako první umístí pátou kartu na svůj hrad, by si měl být jistý tím, že nasbírá nejvíce bodů v daném kole. V případě, že se někomu z ostatních hráčů podaří nasbírat více bodů než on (po přičtení bonusů), je hráč, který umístil pátou kartu, penalizován **odečtením 10 bodů** z jeho celkového skóre.

Příklad:

Sára umístila na svůj hrad 5. kartu a spustila tím konec kola.

Eliška a Lukáš ještě odehráli svůj poslední tah. Nyní si všichni sečtou své body.

Eliška získala 9 bodů (1 + 1 + 1 + 6) plus bonus 15 bodů za tři stejné karty (3 jedničky), celkem má tedy 24 bodů.

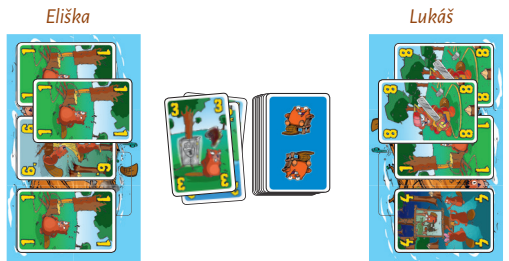
Lukáš má 21 bodů (1 + 4 + 8 + 8).

Sára nasbírala 23 bodů (3 + 4 + 4 + 5 + 7).

Jelikož Sára spustila konec kola a nezískala v součtu kola nejvíce bodů, musí ještě 10 bodů od svého skóre odečíst. V tomto kole tedy získá pouze 13 bodů.

Hráči si zapíší získané body na papír, zamíchají se dohromady všechny karty a další kolo může začít.

Hráč, který spustil konec minulého kola přidáním páté karty, začíná další kolo.



Eliška

Lukáš



Sára

KONEC HRY

Hra končí po pátém kole. Vítězí hráč, který má nejvíce bodů. V případě remízy je více vítězů.

KOMBINOVÁNÍ SE HROU BOBŘÍ BANDA

Pokud máte hru Bobří banda, můžete ji kombinovat s Bobřím klanem. Použijte všechny karty Bobřího klanu a následující karty z Bobří bandy:

4 karty od každé z hodnot 0–9.

7 ks od každé z akčních karet Výměna a Špehuj.

Hrajte podle pravidel Bobřího klanu s následujícími dodatečnými pravidly pro akční karty:



Karta Výměna

Musíte vyměnit dvě **nechráněné** karty ze dvou **libovolných** hradů dvou různých hráčů. Můžete vyměnit kartu ze svého hradu s kartou z hradu jiného hráče nebo mezi hrady dvou jiných hráčů.

Poznámka: Pokud jsou karty při výměně otočené lícem dolů, **nesmíte** se na ně podívat. Tzn. karty otočené lícem dolů zůstanou otočené lícem dolů, karty otočené lícem nahoru zůstanou otočené lícem nahoru.



Karta Špehuj

Podívejte se na **nechráněnou** kartu otočenou lícem dolů na libovolném bobřím hradě. Kartu neukazujte ostatním hráčům.