

Ty KRÁVO!

Reiner Knizia

Sedlák Max a selka Ema mají obrovský statek. To člověk rychle ztratí přehled co kde najde. Patří třešně do kurníku, může spát kůň v posteli, trčí vidle zapíchnuté v másle? Můžete Maxovi a Emě ukázat kam věci patří?

Hrací materiál:



Obr. 1

O co jde?
Každý hráč se pokusí posbírat většinu karet dvora. Hráči si musí zapamatovat, co se na sedmi různých místech právě nachází. Předměty na těchto místech se totiž neustále mění. Hráč, kterému se daří nazvat předměty co nejrychleji, má dobré šance na výhru.

Příprava hry:

7 tematických karet se položí lícem nahoru.

Karty dvora se nejprve položí lícem nahoru, hráči si je zapamatují a pak je otočí!

Obr. 2: Položte 7 tematických karet lícem nahoru vedle sebe doprostřed stolu. Poté položte pod každou tematickou kartu libovolnou avšak barevně odpovídající kartu dvora lícem nahoru. Tyto si hráči zapamatují a pak obrátí lícem dolů.

Hromádka zbylých karet dvora se zamíchá.

Průběh hry:
Tak, všechno je otočeno. Zapamatovali jste si všechno dobře? Protože teď to vypukne. Hráč, který jedl naposledy rajče, vezme balíček karet a odkryje horní kartu tak, aby ji všichni hráči uviděli **současně**.



Obr. 3: Z balíčku byla odkryta červená karta dvora. Nyní jde o motiv karty, která leží zakrytá pod červenou tematickou kartou. Kdo jako první zavolá „kůň“ položí si před sebe kartu koně jako vítězný bod. Na místo koně se nyní lícem nahoru položí kohout. Hráči si zapamatují kohouta a pak se karta otočí.

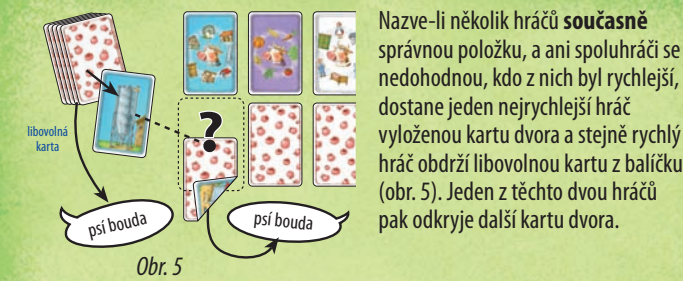
Tip: Dříve než položíte kartu na stůl lícem dolů, nazvěte nahlas předmět, který je na ní znázorněn. Takto si všichni hráči zapamatují správný název.

Hráč, který získal poslední kartu dvora, vezme balíček karet a odkryje další kartu tak, aby ji všichni viděli.



Obr. 4: Byla odkryta modrá karta se sílem. Kdo si ještě pamatuje, že se hledá psí bouda?

Každý hráč smí nazvat vždy jen **jednu položku**. Pak se zakrytá karta odkryje, aby se zjistilo, který hráč měl pravdu.



Obr. 5

Nenazve-li žádný hráč správnou položku, zasune se vyložená karta dvora nazpět do balíčku karet. I v tomto případě se karta vytažená z balíčku položí na uvolněné místo (obr. 6). Hráč, který odkryl poslední kartu dvora, odkryje i další.



Obr. 6

Konec hry:
Když se spotřebují všechny karty z balíčku karet, vyhrává hráč s největším množstvím karet dvora.



© 2007 Zoch GmbH
Autor: Reiner Knizia
Illustration: Gabriela Silveira

Hru **...TY KRÁVO!**, ale také mnoho dalších zajímavých stolních a karetních her distribuuje firma **CORFIX DISTRIBUTION s.r.o.**

Bližší informace o těchto hrách najdete na webových stránkách www.corfix.cz
Pokud máte nápady, návrhy, či poznámky ke hře, kontaktujte nás:

CORFIX DISTRIBUTION s.r.o.
Komárovské nábřeží 1, 617 00 Brno
Tel: + 420 545 423 100
Fax: + 420 545 423 110
Mobil: + 420 605 247 622
E-mail: corfix@corfix.cz