

KARNEVAL HŘÍCHŮ



U prostřed Karnevalu hříchů v New Orleansu se pod maskami neskrývají jen tváře, ale i touhy a plány těch, kdo chtějí stanout na vrcholu této smetánky. Každý hod kostkou i každá zahraná karta vás může přiblížit vítězství – nebo vás o něj připravit. V tomhle městě svodů přežijí jen ti, kteří umí zkrotit své touhy a využít štěstí i lest ve svůj prospěch. Vítejte na Karnevalu hříchů, kde se kola osudu točí stejně nevyzpytatelně jako hříšná ruleta.

• HERNÍ KOMPONENTY •

- 7 různých typů kostek (6 černých a 1 bílá)
- 35 karet hříchů (7 pro každého hráče)
- 1 karta dábla a 5 přehledových karet
- bodovací bloček



4stěnná kostka
(d4)



6stěnná kostka
(d6)



8stěnná kostka
(d8)



10stěnná kostka
(d10)



12stěnná kostka
(d12)



20stěnná kostka
(d20)

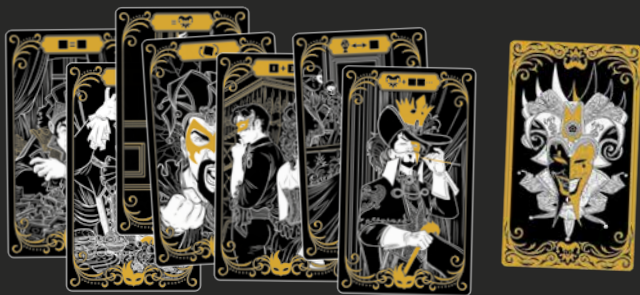
•CÍL HRY•

Hru *Karneval hříchů* budete hrát na **7 kol**. V každém kole hráč s **kartou ďábla** hodí všemi kostkami na stůl. Poté si tajně vyberte jednu ze svých **karet hříchů** a položte ji před sebe lícem dolů. Jakmile si všichni zvolíte svůj hřích, v pořadí od hráče s kartou ďábla a dále ve směru hodinových ručiček, postupně odhalte svou kartu. Při odhalení karty proveďte efekty ze své karty hřichu, berte kostky, škodte svým soupeřům a snažte se získat co největší množství bodů. Na konci 7. kola se hráč s nejvyšším počtem bodů stane vítězem.

•PŘÍPRAVA HRY•

Na jeden list z bodovacího bločku запиšte jména všech hráčů. Tento list budete používat pro zaznamenávání bodů v jednotlivých kolech.

Každému hráči rozdejte **jednu sadu 7 karet hříchů** představujících 7 smrtelných hříchů. Každá sada se liší od ostatních díky masce na zadní straně. Hráč, který se jako první přizná ke svému poslednímu nebo největšímu hřichu, obdrží **kartu ďábla**. V nepříliš pravděpodobném případě, kdy u stolu sedí skupinka nevinných duší, ji přiřadíte náhodně.



•PRŮBĚH HRY•

Na začátku každého kola hodí hráč s **kartou ďábla** všemi kostkami doprostřed stolu. **Kostky vždy ponechte ležet na místě, kde dopadly.** Spadne-li některá kostka ze stolu, musí všemi kostkami hod zopakovat. Dopadne-li některá kostka nejasně (např. nakřivo nebo opřená o jinou kostku či balíček karet), musí danou kostku přehodit samostatně. **Jakmile hod ukončí, nesmíte už s kostkami nijak manipulovat.**

Po prohlédnutí výsledků hodu si každý zvolte **jednu ze svých karet hříchů** a vyložte ji před sebe **lícem dolů**.

Jakmile si všichni zvolíte svůj hřích, v pořadí od hráče s kartou dábla a dále **ve směru hodinových ručiček**, postupně odhalujte své karty a vyhodnoťte jejich efekty.

Většina hříchů vám umožní vzít si jednu nebo více **černých kostek** ze stolu. Když si **berete kostky**, položte je na svou kartu hřichu a ponechte jim hodnotu, která na nich padla, tzn. že hodnotu kostky po jejím odebrání **nesmíte změnit**. Kostky umístěné na kartách hříchů jsou **uzamčené** a ostatní hráči je nemohou brát, ledaže zahrají kartu **Chťiče** (viz Efekty hříchů na straně 5).

Jakmile všechny hřichy odhalíte a vyhodnoťte, zaznamenejte body získané jednotlivými hráči. Body odpovídají součtu hodnot kostek umístěných na jejich kartách hříchů a případně hodnotě určené efektem dané karty. Hráč či hráči s **nejnižším bodovým ziskem** si navíc připočtou hodnotu **bílé kostky**.

	1	2	3	4	5	6	7	♣
Martin	13	8	2					
Lenka	8	6	18					
Honza	16	10	2					
Roxana	2	9	5					
Pavel	4	3	18					

Nakonec určete, kdo získá kartu dábla pro další kolo. Pokud nikdo nezahrál kartu **Pýchy**, obdrží ji hráč s nejnižším bodovým ziskem v daném kole (po započtení efektu bílé kostky). V případě shody ji získá hráč, který odhalil svůj hřích jako poslední.

Zahrané karty hříchů neberte zpět do ruky a ponechte je ležet na stole před sebou. Další kartu vyložte na kartu z předchozího kola. Novou kartou musíte tu předchozí kompletně překrýt!

Pamatovat si zahrané hřichy není hřích, takže paměť využijte ve svůj prospěch!

•KOSTKY•

Na začátku každého kola hráč s kartou ďábla hodí všemi 7 kostkami. Šest z nich je **černých** a liší se tvarem i počtem stěn, což ovlivňuje pravděpodobnost jednotlivých výsledků.



Hodnoty
od 1 do 4



Hodnoty
od 1 do 6
(černá i bílá)



Hodnoty
od 1 do 8



Hodnoty
od 1 do 10
(0 = 10 bodů)




Hodnoty
od 1 do 12



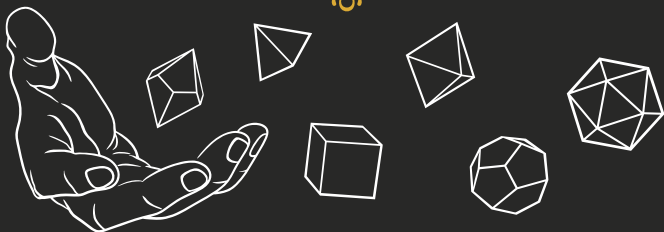
Hodnoty
od 1 do 20

Černé kostky jsou ty, které si hráči berou ze stolu pomocí efektů svých hříchů.

Symbol  představuje „libovolnou černou kostku“, bez ohledu na její tvar.

Bílá kostka je výjimečná – **nikdo ji nesmí vzít**, a to bez ohledu na efekty hříchů.

Hráč či hráči s nejnižším bodovým ziskem na konci kola si připočtou hodnotu bílé kostky. Tento bonus může ovlivnit, kdo získá kartu ďábla pro další kolo.



·EFEKTY HŘÍCHŮ·

·CHAMTIVOST·



Vezměte si ze stolu **2 kostky se stejnou hodnotou**. Nejsou-li na stole dvě kostky se stejnou hodnotou, **nevezmete si žádnou**.

·OBŽERSTVÍ·



Vezměte si ze stolu **kostku s nejvyšší hodnotou**. Leží-li jich se stejnou hodnotou na stole více, **vyberte si jednu z nich**.

·ZÁVIST·



Získejte **stejný počet bodů jako hráč s kartou ďábla**.

·CHTÍČ·



Vezměte si **1 lichou a 1 sudou kostku**. Jedna z nich musí pocházet ze stolu, druhou si **můžete vzít z uzamčených kostek jiného hráče**. Není-li již k dispozici platná lichá-sudá dvojice, **nevezmete si žádnou kostku**.

·PÝCHA·



Tento hřích vyhodnoťte **na konci kola**.

Vezměte si všechny zbývající kostky ze stolu (pokud nějaké zůstaly) a také **kartu ďábla** pro příští kolo.

Zahraje-li kartu Pýchy **více hráčů**, berou si kostky **střídavě**, počínaje hráčem, který ji odhalil jako první.

Kartu ďábla pro příští kolo získá hráč, který zahrál Pýchu jako poslední.

• LENOST •



Vezměte si kostku, která leží **nejblíže k vám**. Nesmíte však brát uzamčené kostky jiných hráčů.

• HNĚV •



Vezměte **libovolnou kostku** (ze stolu nebo z uzamčených kostek jiného hráče) a **přehodte ji**. Pokud ji vezmete jinému hráči, vraťte ji zpět na jeho kartu hříchu s novým výsledkem. Vezmete-li ji ze stolu, ponechte ji ležet na místě, kde dopadne po přehození.

Můžete se pokusit hodit a zasáhnout jiné kostky a tím změnit jejich hodnotu. Trefíte-li jednu či více kostek, které leží na kartě jiného hráče, položte je zpět na jejich kartu hříchu s novým výsledkem. Buďte však opatrní – **spadne-li některá kostka ze stolu**, započítejte si její hodnotu jako **záporné body** a poté ji znovu opatrně přehodte na stole.

Hněv vám neumožňuje uzamknout žádné černé kostky na vaší kartě hříchu, takže v kole, kdy ho zahrajete, můžete získat body pouze z bílé kostky.

• VŠEOBECNÁ PRAVIDLA •

- Spadne-li při hodu některá kostka ze stolu, hráč s kartou dábla musí **všemi** kostkami hod zopakovat.
- Dopadne-li kostka na kartu hříchu, **posuňte** ji mírně mimo kartu, aniž byste změnili její výsledek.
- Dopadne-li kostka v nejasné pozici, hráč s kartou dábla ji přehodí **samostatně**.
- **DOPORUČENÍ:** Hrajete-li na zapuštěném herním stole, kde kostky nemohou spadnout, považujte za pád ze stolu situaci, kdy se kostka dotkne nebo narazí do bočnice stolu.



·KONEC HRY·

Na konci 7. kola sečtete body všech hráčů. Hráč s nejvyšším celkovým počtem bodů se stává vítězem hry a „**Králem či královnou Karnevalu hříchů**“.

V případě shody vyhrává ten, kdo dosáhl nejvyššího bodového zisku v jediném kole. Pokud shoda přetrvá, o vítězství se hráči podělí.



• STRUČNÝ PŘEHLED IKONOGRAFIE •



Libovolná černá kostka na stole.



Hráč, který zahrál daný hřích.



Karta ďábla.

• REALIZAČNÍ TÝM •

Autor hry: Alex Nogués
Ilustrace: Vicente Cifuentes
Redakce: David Vaquero
Grafický design a sazba:
Iñigo Maestro
Produkce: Álex Garcigregor



• ČESKÁ VERZE •


Editor: Martin Herman
Překlad: Pavel Illichmann
Korektury:
Vratislav Postl, Václav Němý
Grafický design a sazba:
Pavel Illichmann



Old Dawg s.r.o.
Tábor 534/50D,
602 00 Brno,
Česká republika.

 old-dawg.cz

  [olddawgcz](https://www.facebook.com/olddawgcz)

 info@old-dawg.cz



Výrobce: © 2026 Tranjis Games, S.L. (B-87478038)

Calle Clavo 14, 28522, Rivas Vaciamadrid, Madrid, Španělsko.

tranjisgames.com

| [@tranjisgames](https://www.instagram.com/tranjisgames)

