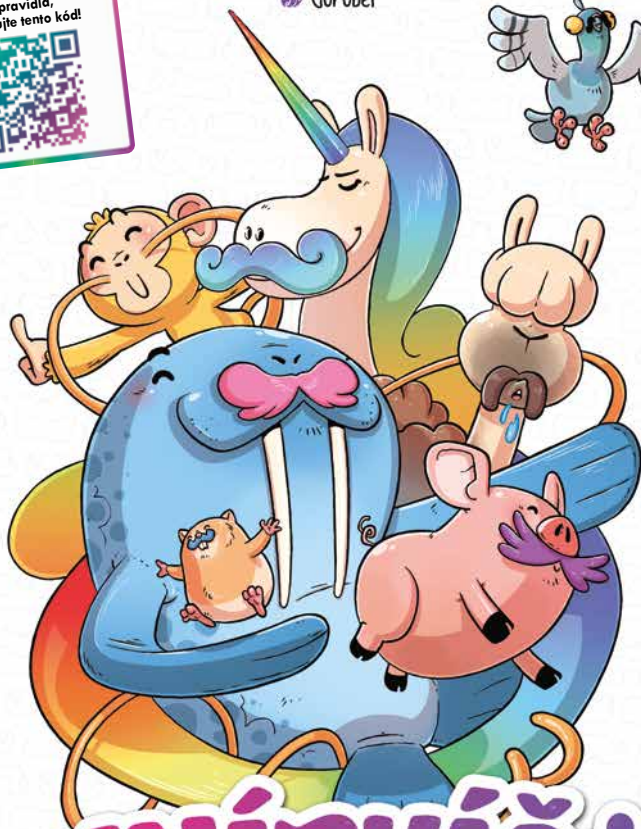


Pokud se vám nechce
číst pravidla,
naskenujte tento kód!



Alexandre Aguilar a Jules Messaud
Gorobei



KNÍRKÁČI

PRAVIDLA

KNÍRKÁČI

Hra od Alexandre Aguilara a Julese Messauda
Pro 3 až 6 hráčů • od 10 let • přibližně 20 minut

PŘEHLED a CÍL HRY

Knírkáči jsou štychová karetní hra hraná v týmech. **Pravidla hry se v průběhu partie postupně mění.** V každém kole náhoda určí, kdo bude vašim spoluhráčem a jaké nové pravidlo vstoupí do hry. Po čtyřech kolech se vítězem stává hráč s nejvyšším počtem bodů.

CO JE ŠTYCHOVÁ HRA?

Ve štychové hře každý z vás vyloží **jednu** kartu z ruky lícem vzhůru doprostřed stolu. Hráč s nejsilnější kartou získá všechny zahrané karty. **Tomu se říká vyhrát štych.**

KOMPONENTY

- a** 47 karet zvířat
(karet s hodnotami 0 až 10 ve 4 různých barvách (zelená, růžová, oranžová a modrá) a 3 žolíkové karty (jednorozec, opice a holub))
- b** 6 karet týmů
- c** 6 přehledových karet
- d** 16 karet pravidel, rozdělených do 2 balíčků (bílé a černé)
- e** 12 žetonů pohárů (3 žetony na každé kolo)



PŘÍPRAVA HRY

- 1** Připravte 4 karty pravidel pro tuto hru. Náhodně vezměte 2 **bílé** a 2 **černé karty pravidel** a položte je vedle sebe lícem dolů. Karty v této řadě budete postupně odhalovat na počátku jednotlivých kol.



Hrajete-li svou první hru, odstraňte karty úprav pravidel se symbolem 🍷. Po několika odehraných hrách je klidně vraťte zpět do hry.

- 2** Žetony pohárů položte lícem dolů (tak, aby bylo viditelné číslo kola) nad **karty pravidel**.



I. KOLO



II. KOLO



III. KOLO



IV. KOLO

- 3** Každý si vezměte jednu **přehledovou kartu**.



Ukázka přípravy hry pro hru ve 4 hráčích.

1 PŘÍPRAVA KOLA

- Otočte levou krajní **kartu pravidel** v řadě. Jakmile **kartu pravidel** odhalíte, její efekt platí až **do konce hry**. V každém kole přidáte k již platným pravidlům nové pravidlo. (Ano, přesně tak!)
- Podle počtu hráčů vezměte **karty týmů** uvedené na zadní straně **přehledové karty**. Každému z vás rozdejte 1 náhodnou kartu. Poté své karty odhalte a zjistěte, kdo je v tomto kole vašim **spoluhráčem**.



	3 HRÁČI	4 HRÁČI	5 HRÁČŮ	6 HRÁČŮ
	12	10	8	7

- Vezměte všechny **karty zvířat** a vytvořte balíček, který zamíchejte. Na základě počtu hráčů rozdejte každému z vás počet karet uvedený na zadní straně **přehledové karty**. Zbývající karty pro toto kolo odložte stranou.

Poznámka: Své karty nesmíte spoluhráčům ukazovat ani je nijak komentovat.

SPECIÁLNÍ ÚPRAVY PRO HRU 3 NEBO 5 HRÁČŮ

Při rozdávání karet obdrží hráči v menším týmu také **žolíkové karty** (jejich efekt si vysvětlíme později):

- **Ve hře 3 hráčů**, dostane samostatně hrající hráč 9 **karet zvířat** a všechny 3 **žolíkové karty**.
- **Ve hře 5 hráčů**, dostanou 2 hráči v menším týmu každý 7 **karet zvířat** a 1 náhodně dobranou **žolíkovou kartu** (aniž by věděli, kterou žolíkovou kartu obdržel jejich spoluhráč).



2 PRŮBĚH KOLA

Zahrávejte jednotlivé štychy, dokud **všem** hráčům nedojdou karty v rukou. První štych v daném kole zahájí hráč držící **kartu týmu s korunou**.



3 PRŮBĚH HRANÍ ŠTYCHU



- Začínající hráč vyloží 1 kartu lícem vzhůru doprostřed stolu. Poté, ve směru hodinových ručiček, všichni postupně vyložíte 1 kartu **stejně barvy**, máte-li takovou (musíte tzv. „ctít barvu“). Nemáte-li kartu požadované barvy (a to pouze v tomto případě), smíte vyložit kartu libovolné barvy.
- Jakmile všichni vyložíte po 1 kartě, hráč s **nejsilnější** kartou získá všechny karty ve štychu (aktuálně zahrané karty) a položí je před sebe lícem dolů.

Nejsilnější kartu určete nejprve podle barvy a poté podle hodnoty:

ZELENÉ karty jsou nejslabší, následují **RŮŽOVÉ** karty, poté **ORANŽOVÉ** karty a nakonec **MODRÉ** karty (přehledové karty vám toto pořadí připomenou). Pokud jste zahráli více karet nejsilnější barvy, štych vyhrává karta s nejvyšší hodnotou dané barvy.



- Hráč, který štych vyhrál, zahájí následující štych.



Příklad štychu ve hře 4 hráčů:

Maruska zahájila štych a vyložila **růžové prase** s hodnotou 2. Petřa musela ctít barvu a vyložila **růžové prase** s hodnotou 8. V tuto chvíli měla nejsilnější kartu. Matej, protože neměl žádná růžová prasata (a zřejmě tento štych nechtěl vyhrát silnější barvou), vyložil **zeleného křečka** s hodnotou 3. Martin také neměl žádné růžové karty, proto vyložil **modrého mrože** s hodnotou 1 a díky tomu štych vyhrál.

KONEC KOLA



- Po posledním štychu, kdy odehrajete **všechny** karty, si jako tým spočítejte **všechny hvězdy** na kartách získaných všemi členy týmu a zohledněte přitom všechna **odhalená pravidla**.

- Tým s **nejvyšším počtem hvězd vyhrává kolo**. V případě shody vyhrává tým, který získal kartu s **korunou** 👑.

- Každý hráč** vítězného týmu obdrží 1 **žeton poháru**, který si náhodně vezme ze 3 žetonů



odpovídajících aktuálnímu kolu. Na své žetony se smíte podívat, ale neukazujte je jiným hráčům, a až do konce hry je ponechte před sebou **lícem dolů**. Zbývající žetony vraťte do krabice, aniž byste se na ně podívali.

NOVÉ KOLO

- Podle výše uvedených pravidel přípravy zahajte nové kolo. Nezapomeňte odhalit novou **kartu pravidel** pro toto kolo. **Přidejte ji** k již odhaleným kartám pravidel, budou platné všechny.

KONEC HRY

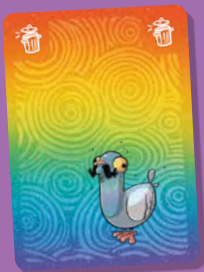
Na **konci 4. kola** si všichni již samostatně spočítejte celkovou hodnotu svých **žetonů pohárů**. Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem bodů. V případě shody si zahrajte další hru. 😊



ŽOLÍCI

Při hře 3 nebo 5 hráčů smíte zahrát **žolíkovou kartu** místo **karty zvířete**, a to i v případě, že máte na ruce kartu požadované barvy.

Ve hře se vyskytují 3 žolíkové karty a všechny ovlivňují aktuální štych:



Holub

Na konci štychu odhod'te všechny karty z tohoto štychu na samostatnou hromádku a jejich body na konci kola nezapočítávejte. Hráč, který štych vyhrál, přesto zahajuje následující štych.

Jednorožec

Jednorožec vždy vyhrává štych bez ohledu na ostatní zahrané karty. Nicméně, pokud někdo zahrál v daném štychu i holuba, všechny karty z tohoto štychu musíte odhodit. S holuby si prostě není radno zahrávat.



Opice

Na konci štychu si opice vybere 1 kartu z tohoto štychu a ukradne ji. Přidá ji k hromádce svého týmu. Pokud jste vyhráli štych, nemá opice co ukrást.

Poznámka: Zahaji-li někdo štych žolíkovou kartou, barvu štychu určí karta následujícího hráce.



Vysvětlení ke KARTÁM PRAVIDEL

Bílé karty



Hvězdy na zelených kartách považujte za záporné.

Každá hvězda na vašich zelených kartách vám 1 hvězdu odečte místo toho, abyste ji získali.



Vyložte před sebe růžové karty ze své ruky licem vzhůru.

Tyto karty zůstávají součástí vaší ruky, ale vaši soupeři nyní budou znát některé vaše karty.



DŮLEŽITÉ PRAVIDLO: Karty pravidel vyhodnocujte vždy zleva doprava.



Na začátku kola předejte 3 karty z ruky hráči po vaši levici.

Všichni si vyberte 3 karty ze své ruky a předejte je hráči po své levici. **Musíte je předat dříve než se podíváte na karty, které obdržíte od hráče po své pravici.**



Tým s nejvyšším počtem modrých karet na konci kola ztratí 5 hvězd.

V případě shody ani jeden z týmů o žádné hvězdy nepřijde.

Černé karty



Karty s hodnotou 2 vyhrávají štych, bez ohledu na jejich barvu.

Zahraje-li se ve stejném štychu více karet s hodnotou 2, rozhodne nejnižší barva. Zahrál-li však někdo jednorozce, štych vyhrává on.



Karty se stejnou hodnotou odhodte před vyhodnocením štychu.

Při vyhodnocování štychu tyto karty neberte v potaz a po jeho vyhodnocení je nezískáte. Pokud jste odhodili všechny karty ze štychu, následující štych zahajuje hráč, který tento štych zahájil.



Obrátte pořadí barev.

Od tohoto okamžiku jsou modré karty nejslabší, následují oranžové, poté růžové a nakonec zelené karty.



Zahraje-li někdo kartu s hodnotou 3, vyhrává štych karta s nejnižší hodnotou.

Zahraje-li někdo kartu s hodnotou 3, štych vyhrává karta s nejnižší hodnotou (nejnižší barvy).



Nejste-li schopni číst barvu, barva vámi zahrané karty se stává novou vynesenu barvou.

Nedokáže-li hráč číst barvu (tj. nemůže vyložit kartu požadované barvy), barva jeho karty se stává novou vynesenu barvou (tu, kterou musíte číst). To znamená, že vynesená barva se může během jednoho štychu i několikrát změnit.

Další informace o kartách pravidel:



REALIZAČNÍ TÝM

Autoři hry: Alexandre AGUILAR a Jules MESSAUD
Ilustrace: Garobei

© 2025 Lumberjacks Studio. Všechna práva vyhrazena.

Vývoj hry: Thomas Cosnefroy

Grafický design: Supacat Axel Mahé

Děkujeme všem testerům, ať už měli knír, nebo ne.

PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

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

Překlad: Pavel Illichmann

Korektury: Václav Němý, Vratislav Postl

Sazba a grafická práce: Pavel Illichmann

Editor: Martin Herman