

KOMÁŘI PRAVIDLA

FUUUUJ!
TADY ALE LÍTÁ HROZNĚ MOC
KOMÁŘŮ!

NEDÁ SE TU VŮBEC SPÁT!

Komáři jsou karetní rodinná hra zaměřená na postřeh a rychlou reakci. Vaším úkolem je chytat komáry tím, že na správnou kartu co nejrychleji položíte svou ruku. Kartu si pak vezmete – spolu se všemi, které leží pod ní. Na konci hry vyhrává hráč, který pochytil nejvíce karet komárů.

HERNÍ KOMPONENTY



PŘÍPRAVA HRY

Najděte kartu repelentu a položte ji stranou. Z karet komárů vytvořte balíček a pečlivě ho zamíchejte. Poté z balíčku náhodně vyraďte 5 karet a vraťte je do krabice, aniž byste se na ně dívali.

Následně vyložte 1 kartu z balíčku lícem vzhůru doprostřed herní plochy a všechny zbývající karty rozdejte rovným dílem všem hráčům. Zbylé karty vraťte do krabice.

Všichni si vezměte svůj balíček karet a položte ho lícem dolů. Během hry se na karty nesmíte dívat, dokud je nevyložíte.

PRŮBĚH HRY

Hráč, kterého naposledy štípl komár (nebo jiná podobná havěť), se stává začínajícím hráčem. Počínaje začínajícím hráčem a dále ve směru hodinových ručiček se střídáte ve svých tazích.

Ve svém tahu vždy vyložte vrchní kartu ze svého balíčku lícem vzhůru nad svůj balíček (tedy směrem do středu stolu), čímž vytvoříte vlastní odhazovací hromádku. Podle druhu karty můžete spustit určitou akci (viz Popis druhů karet).

Hra končí, jakmile všichni postupně odehrajete všechny karty.

POPIS DRUHŮ KARET

ZELENÁ

Jsou to obyčejní komáři – **nemají žádný zvláštní efekt**. Hromadí se na vašich hromádkách, kde jste je otočili, dokud si ji někdo nevezme.



RŮŽOVÁ ↑

Když vyložíte růžovou kartu, **VŠICHNI** se snažte co nejrychleji **dotknout karty s nejvyšším číslem**. Může to být vrchní karta odhazovací hromádky kteréhokoli hráče nebo karta uprostřed stolu. Dotknete-li se jí dříve než jiný hráč, vezměte si celou hromádku a položte ji lícem dolů **vedle** svého balíčku – takto budete tvořit svůj bodovací balíček.



Tímto způsobem můžete odstranit i karty uprostřed stolu. Když nastane tato situace, vezměte z krabice jednu z karet, které jste před začátkem hry odložili stranou, a položte ji lícem vzhůru doprostřed stolu. Uprostřed stolu zůstane jedna karta.

MODRÁ ↻

Když vyložíte modrou kartu, pokusíte se (**pouze vy**) ukrást hromádku některému soupeři. Musíte se **dotknout hromádky libovolného hráče** dřív, než ji stihne zakrýt rukou. Dotknete-li se dřív než ji překryje, vezměte si celou hromádku a položte ji lícem dolů **vedle** svého balíčku. Jestliže ostatní své karty přikryjí dřív, nezískáte nic. Kartu uprostřed stolu touto akcí ukrást nesmíte.



ORANŽOVÁ ✖

Když vyložíte oranžovou kartu, **VŠICHNI** se snažte co nejrychleji **dotknout karty uprostřed stolu**. Kdo bude poslední, obdrží dva postihy:

- Pokud má ve svém bodovacím balíčku nějaké karty, o jednu přijde a položí ji navrch hromádky uprostřed stolu.
- Musí si vzít **kartu repelentu**. **Hráč, který bude mít na konci hry kartu repelentu**, nemůže vyhrát, i kdyby se mu podařilo získat nejvíce bodů.



DŮLEŽITÉ!

Dotknout se karty znamená položit na ni nějakou část ruky. Pokud se stejné karty dotkne víc hráčů současně, vyhrává ten, jehož ruka je nejvíce dole – stačí i jeden prst. Jestliže se ruce nepřekrývají, vítězí ten, kdo zakryl větší část karty. Zůstane-li výsledek nejasný, kartu si nevezme nikdo a komár uletí.

PŘÍKLAD

1 **Máří** vyložila oranžovou kartu ✖ a všichni se snažili co nejrychleji dotknout karty uprostřed stolu. Poslední byla **Esmée**, která proto získala kartu repelentu. Jelikož si ještě nevytvořila bodovací balíček, nemusela odhodit žádnou kartu na hromádku uprostřed stolu.

2 **Gabča** vyložila zelenou kartu s obyčejným komárem.

3 **Esmée** vyložila růžovou kartu ↑ a **Alenka** byla nejrychlejší, kdo se dotkl karty s číslem 73 – karty s nejvyšší hodnotou na stole. Získala celou **Gabčinu** hromádku.

4 **Alenka** také vyložila zelenou kartu s obyčejným komárem.

KONEC HRY

Když odehrajete všechny karty, nastává konec hry. Hráč s kartou repelentu ze hry vypadává. Následně spočítejte karty v bodovacích balíčcích všech zbývajících hráčů. Hráč, který nasbíral největší počet karet, se stává vítězem. Dojde-li k remíze, vyhrává ten, kdo ulovil kartu s nejvyšším číslem.

REALIZAČNÍ TÝM

Autor hry: Nando Coria
Ilustrace: Diego Vaisberg

Výrobce:
Rocket Lemon Games S.L.
(B-01994433) Alicante
rocketlemongames.com



Česká verze: Old Dawg s.r.o.

Překlad: Pavel Illichmann
Korektury: Vratislav Postl, Václav Němý
Sazba a grafické práce: Pavel Illichmann
Editor: Martin Herman



© 2024 Neptuno Games. Všechna práva vyhrazena.
Neptuno Games je registrovaná značka společnosti
Tsumari & Damacci S.A., Argentina.