

Autor hry: Maxime Rambourg
Ilustrace: Ben Renaut

ZNAMENÍ

PRAVIDLA HRY

4 až 6 hráčů – 30 min.

**BUDOUCNOST MÁTE VE SVÝCH RUKOU.
DOKÁŽETE JI VYUŽÍT NAPLNO?**

🔮 PŘEHLED HRY

Ve hře Znamení hrajete v týmech a snažíte se zbavit svých karet tak, aby jednomu z členů vašeho týmu zůstala v ruce pouze jedna karta. Karty, které hrajete, interagují nejen s kartami vašich spoluhráčů, ale i s kartami soupeřů. Nezapomeňte, že klíčem k vítězství je správné načasování.

🎴 HERNÍ KOMPONENTY



35 karet **Tajemna** v hodnotě od 1 do 35.
Karty s hodnotami 30 až 35 se nazývají «Absolutno».



7 **přehledových** karet
2× | 2× | 3×

🎯 CÍL HRY

Vášim cílem je společně se svými spoluhráči docílit toho, aby na konci štychu zůstala některému z vás v ruce už jen jedna karta. Jakmile nastane tato situace, váš tým vyhrává kolo. **Tým, který jako první vyhraje dvě kola, vyhrává celou hru.**

🔧 PŘÍPRAVA HRY

- 1 Z balíčku vyjměte všech 6 karet **Tajemna** s hodnotami 30–35 (těchto 6 karet se nazývá «Absolutno»), zamíchejte je a každému hráči dejte po jedné kartě lícem nahoru. Hrajete-li ve 4 nebo 5 hráčích, zbylé karty **Absolutna** vraťte do krabice, ve hře je už nevyužijete.

- 2 Podle níže uvedeného popisu se rozdělíte do týmů:

✦ **Ve hře 4 nebo 5 hráčů:**

Hráč s nejvyšší hodnotou karty «Absolutna» vytvoří tým s hráčem s nejnižší hodnotou karty «Absolutna». Zbylí 2 nebo 3 hráči tvoří druhý tým.

✦ **Ve hře 6 hráčů:**

Vytvořte 3 týmy po dvou, podle vašich karet «Absolutna» v rukou. Karta s hodnotou 30 tvoří pár s kartou hodnoty 35, karta 31 s kartou 34 a konečně karta 32 s kartou 33.

- 3 Každému hráči dejte jednu přehledovou kartu. Kartu si položte do své herní oblasti otočené vavříny dolů. Symboly , a představují symboly týmů, proto rozdejte vždy týmu přehledové karty se stejným symbolem. Stranu s vavříny kolem symbolu týmu později využijete, jako ukazatel výherce kola.

Poznámka: Ve hře 5 hráčů musí tým o 3 lidech využívat přehledové karty se symbolem .

DŮLEŽITÉ: V průběhu hry nesmíte měnit složení jednotlivých týmů.

PŘÍKLAD:

Lenka dostala kartu «Absolutna» s hodnotou 35, takže vytvoří tým s Roxanou, která má kartu «Absolutna» s hodnotou 30. Zbylí 3 hráči vytvoří druhý tým. Lenka a Roxana si vezmou přehledové karty se symbolem , a ostatní si vezmou karty se symbolem . Všichni je položí vavříny dolů.

- 4 Všichni si vezměte svou kartu «Absolutna» do ruky. Zbylé karty **Tajemna** zamíchejte a dle počtu hráčů:

✦ **4 hráči:** Každému hráči rozdejte 4 karty (každý bude mít celkem 5 karet).

✦ **5 hráčů:** Každému hráči z 3členného týmu rozdejte 4 karty (každý bude mít celkem 5 karet) a každému hráči z 2členného týmu 3 karty (každý bude mít celkem 4 karty).

✦ **6 hráčů:** Každému hráči rozdejte 3 karty (každý bude mít celkem 4 karty).

✨ PRŮBĚH HRY

Hra se skládá z kol a každé kolo z jednotlivých štychů. Konec kola nastane v okamžiku, kdy některému z hráčů na konci štychu zůstane v ruce pouze 1 karta. Během štychu, počínaje začínajícím hráčem a dále ve směru hodinových ručiček, vyložte z ruky před sebe po jedné kartě **Tajemna**. Jestliže zahrajete kartu s efektem, ještě předtím než zahraje kartu další hráč, okamžitě ji vyhodnotte.

Na začátku hry se stává začínajícím hráčem hráč s nejvyšší hodnotou karty «Absolutna». Další štychy zahájí vždy vítěz předchozího štychu. Jakmile některý tým vyhraje dvě kola, stává se vítězem hry.

DŮLEŽITÉ: Když zahrajete kartu, musíte všem sdílet její efekt.

KDYŽ VŠICHNI ZAHRAJETE PŘED SEBE JEDNU KARTU, ŠTYCH KONČÍ.

Na konci štychu vyhodnotte všechny efekty na zahrnutých kartách.

- Pokud efekt karty ve hře neříká něco jiného, vyhrává štych hráč, který zahrál kartu **Tajemna** s nejvyšší hodnotou. Vítěz svou kartu odhodí.
- Jestliže nějaký efekt umožňuje odhodit nějaké karty ve hře, učiňte tak.

Pokud nebyla vaše karta odhozena, vezměte si ji zpět do ruky.



DŮLEŽITÉ: Karty s efektem vyhodnocujete všechny zároveň na konci štychu. I pokud vás efekt přiměje kartu odhodit, efekt odhazované karty vždy provedete! Všechny karty odhozené efekty odhodte ve stejném okamžiku jako vítěznou kartu štychu.

Poznámka: Vždy odhodíte alespoň jednu kartu (tu vítěznou), ale může se stát, že v jednom štychu odhodíte několik karet více hráčů!

Pokud žádný tým zatím nevyhrál kolo tím, že jeden z jeho členů má na konci štychu v ruce jen 1 kartu, začíná další štych. Vítěz předchozího štychu se stává začínajícím hráčem pro další štych.

PŘÍKLAD:



Na konci štychu, v kterém jste zahráli výše uvedené karty, odhodíte tyto karty:

- ✦ «Tajemství», protože je nejvyšší zahrnutou a tedy vítěznou kartou štychu, ale i díky efektu karty «Den» odhazujícímu nejvyšší červenou kartu.
- ✦ «Poklid», protože je ve hře alespoň jedna červená karta, a také protože efekt karty «Smrt» odhazuje nejnižší zelenou kartu.
- ✦ «Léto», protože její efekt říká, že tak musíte učinit, jestliže je jedinou žlutou kartou ve hře.

Zbylé tři karty vraťte zpět do ruky zahrávajícím hráčům, protože žádný efekt je nedovoluje odhodit.

KONEC KOLA / KONEC HRY

- Jakmile má nějaký hráč na konci štychu v ruce jen 1 kartu, jeho tým vyhrává.



Pokud je na konci štychu více hráčů, kterým zbyla v ruce pouze 1 karta, **vyhrává v kole tým, jehož hráči zbyla v ruce karta s nejvyšší hodnotou.**

Všichni hráči z týmu, který kolo vyhrál, otočí své přehledové karty na opačnou stranu, aby byla vidět strana s vavříny.

PŘÍKLAD :

Lenka a Maruška mají obě na konci štychu v ruce jen jednu kartu. Lenka má kartu «Absolutno» s hodnotou 31, a Maruška kartu «Lež» s hodnotou 9. Lenčina karta je vyšší, a Lenka tedy svému týmu vyhrává kolo.

- Pokud žádný tým nevyhrál dvě kola, zahajte nové kolo.

Zamíchejte všechny karty Tajemna včetně zbylých karet v rukou hráčů a všechny karty «Absolutna» z předchozího kola. Složení týmů se nemění.

Na základě počtu hráčů rozdejte daný počet karet:

- ♦ **4 hráči:** Každému hráči rozdejte 5 karet
- ♦ **5 hráčů:** Každému hráči z 3členného týmu rozdejte 5 karet a každému hráči z 2členného týmu 4 karty.
- ♦ **6 hráčů:** Každému hráči rozdejte 4 karty.

Poznámka: Protože jste všechny karty «Absolutna» použité v předchozím kole zamíchali do balíčku, může se nyní stát, že některý z hráčů jich bude mít v ruce více a jiný žádnou.

Hráč, který svému týmu vyhrál předchozí kolo, se stává začínajícím hráčem a zahájí první štych nového kola.

V okamžiku, kdy některý z týmů vyhraje 2 kola (tedy když vyhraje kolo a v daném okamžiku již mají přehledové karty vavříny vzhůru), vyhrávají jeho hráči hru!



DŮLEŽITÉ: Znamení jsou týmová hra, ale zcela bez vzájemné komunikace! Nesmíte s nikým komunikovat, radit mu jak hrát a dávat mu informace o svých kartách, pokud vám to explicitně nedovolí efekt karty.

DETAILNÍ POPIS EFEKTŮ

- Efekt karty musíte vždy uplatnit.
- Pokud jej uplatnit nelze, můžete kartu stále zahrát, ale efekt nic neudělá.
- Okamžité efekty musíte vyhodnotit ihned po zahrání karty.
- Efekt musíte vyhodnotit celý a beze zbytku, než zahraje svou kartu další hráč v pořadí.



ZRCADLO

Tato karta mění vítěznou podmínku štychu z nejvyšší karty na nejnižší. Odhozena coby vítěz je karta s nejnižší hodnotou. Efekt «Smutku» ignorujte, pokud je karta ve stejném štychu jako «Zrcadlo», protože nejvyšší karta tak jako tak vyhrát štych nemůže.



ŠTĚSTÍ

Pokud máte na konci štychu díky štěstí v ruce 0 karet, vyhráváte kolo pro svůj tým, i kdyby měl jiný hráč na konci štychu v ruce 1 kartu. Strach nemůže být zahazen efektem štěstí.



STRACH

Ignorujte veškeré efekty říkající, že máte «Strach» odhodit, protože se vždycky vrací na konci štychu do ruky. Jediný způsob, jak «Strach» odhodit, je vyhrát s jeho pomocí štych.



ZÁKON

Pokud nemáte v ruce kartu umožňující respektovat volbu hráče, který «Zákon» zahrál, můžete zahrát kartu dle vaší volby jako obvykle.



SEN

Pokud zahrajete «Sen» před sebe, nemá žádný efekt. Pokud jej hrajete před jiného hráče, musí to být hráč, který v daném štychu ještě nehrál. Ten musí okamžitě položit kartu před vás. Je-li to karta s efektem , okamžitě efekt uplatněte.



ŽÁRLIVOST

Pokud má vyměněná karta efekt , už jej znovu neprovádějte (karta již považujte za zahranou).



SMUTEK

Když určujete vítěze štychu, ignorujte kartu s nejvyšší hodnotou. Vyhrává tedy druhá nejvyšší zahraná karta. Ignorována je pouze hodnota karty, efekt musíte stále provést!



HŇEV

Pokud je vrácena do ruky karta «Zákon», její omezení pro zbytek štychu přestává platit. Pokud má nová karta efekt , okamžitě ho uplatněte.



ZRADA

Poté, co zahrajete tuto kartu před sebe, vezměte si kartu, kterou již někdo před sebe zahrál, do své ruky. Pak zahrajte kartu ze své ruky před daného hráče. Pokud má karta nějaký efekt, hráč jej okamžitě vyhodnotí. Pokud jste si vzali «Zákon», po zbytek štychu jeho omezení přestává platit.



ABSOLUTNO

Vyměňte karty najednou a skrytě. Oba položte jednu kartu na stůl lícem dolů a následně si oba zároveň vezměte kartu toho druhého.

♥ SPECIÁLNÍ PODĚKOVÁNÍ

Spiral Editions by rádi poděkovali svým hlavním herním testerům: Cécile, Chloé, Côme, Elodie, Lana, La Ligue des Gentlemen, Max, Pocheb, Robin & Takako. Díky Maximovi, že nám svěřil svůj nádherný projekt, a díky Benovi, za jeho výtvarné zhmotnění a vtištění jedinečné podoby!

A nesčetné díky Dorine za její nedocenitelnou pomoc s každodenním provozem Spirálu.



REALIZAČNÍ TÝM



SPIRAL
EDITIONS

Vydavatel: **Spiral Éditions**
Autor hry: **Maxime Rambourg**
Ilustrace: **Ben Renaut**



OLD
DAWG

Old Dawg s.r.o.
Tábor 534/500,
602 00 Brno,
Česká republika.

old-dawg.cz
 olddawgcz
 info@old-dawg.cz

Překlad: **Jan Adam**
Korektury: **Pavel Illichmann,**
Václav Němý, Vratislav Postl
Editor: **Martin Herman**
Sazba a grafická práce:
Pavel Illichmann