

POWER CARDS PRAVIDLA (CZ)

CÍL HRY

Ukořistit všechny karty.

PŘÍPRAVA

Zamíchejte karty a všechny rozdejte hráčům, aby měl každý stejný počet. Případná zbývající karta se položí na stůl mezi hráče a dostane ji výherce prvního kola. Držte svoje karty jako balíček tak, aby byla vždy vidět pouze vrchní karta s vlastnostmi a viděli jste ji jen vy. Nejmladší hráč začíná.

JAK HRÁT

Hráč, který je na řadě, vybere jednu ze čtyř vlastností na své vrchní kartě (nikoliv hodnotu katapultu) a přečte její hodnotu (**obrázek A**). Ostatní hráči pak přečtou hodnotu stejné vlastnosti na svých vrchních kartách. Hráč s nejvyšší hodnotou vyhrává a všichni hráči mu dají své vrchní karty. Pokud je stav nerozhodný, položte vrchní karty na stůl. Další kolo si zahrají pouze hráči, mezi nimiž se má rozhodnout. Hraje se se stejnou vlastností a výherce bere i tyto karty!

STAVBA

V průběhu hry se každý hráč snaží vytvářet z vyhraných karet trojdílné „konstrukce“ (**obrázek B**). Každá konstrukce je tvořena třemi kartami a musí obsahovat pouze jeden materiál (dřevo, kámen nebo led) Když vyhrájete kolo, podívejte se na zadní stranu vyhraných karet (včetně vlastní výherní karty), jestli je můžete pro svoji konstrukci použít. Nejprve potřebujete dvě svislé karty (**1**) a pak vodorovnou kartu, která přijde nahoru (**2**). Když najdete jednu nebo více karet, které hledáte, položte je na stůl a zbytek dejte dospod svého balíčku. Poté, co začnete stavět jeden typ konstrukce, již ji musíte dokončit. Nelze si karty z konstrukce vyměňovat. Jakmile položíte vodorovnou kartu nahoru, hleďte na kartách, které vyhrájete (nebo jste právě vyhráli), prasátka. Když najdete prasátko, umístěte ho nahoru na konstrukci (**3**). Nyní je na řadě katapultovací kolo!

KATAPULTOVACÍ KOLO

Jakmile někdo přidá na svou konstrukci prasátko, přečte tento hráč hodnotu katapultu na kartě s prasátkem a ostatní hráči přečtou hodnotu katapultu na svých vrchních kartách (**obrázek C**). Výhercem kola je hráč s nejvyšší hodnotou katapultu.

- Jestliže vyhraje prasátko na konstrukci, vyhrává tento hráč všechny karty na stole včetně konstrukcí ostatních hráčů a přidá je dospod svého balíčku. Hra potom pokračuje od prázdného stolu.
- Jestliže vyhraje některý z ostatních hráčů, bere pouze prasátko a běžné vrchní karty. Všechny konstrukce zůstávají beze změny na stole. Hra pokračuje jako obvykle.

NOVÉ KOLO

Výherce předchozího kola vždy začíná nové kolo tím, že přečte novou hodnotu ze své vrchní karty.

VYČERPÁNÍ KARET

Když vám dojdou karty, ale ještě máte karty ve své konstrukci, jednu si vyberte, přičemž postupujte odshora, a hrajte dál. Když vyčerpáte i tyto karty, skončili jste.

VÍTĚZ HRY

Poslední hráč s kartami vyhrává!

VARIANTA HRY S RYCHLEJŠÍM KONCEM

Když ve hře zbývají už jen dva hráči a na stole nejsou žádné karty, můžete hru ukončit podle následujících pravidel:

Hraje se bez katapultovacího kola a stůl se nevyprazdňuje. Hra končí, když jeden hráč postaví dvě konstrukce s prasátkem navrchu. Výhercem se pak stává hráč s nejvyšším celkovým počtem karet. Žádný z hráčů nesmí postavit víc než dvě konstrukce. Pro vyčerpání karet platí stále stejná pravidla.

POWER CARDS PRAVIDLÁ (SK)

CIEĽ HRY

Ukorigiť všetky karty.

PRÍPRAVA

Zamiešajte karty a všetky rozdajte hráčom tak, aby mal každý rovnaký počet. Prípadná zvyšná karta sa položí na stôl medzi hráčov a dostane ju výherca prvého kola. Držte svoje karty ako balíček tak, aby bola vždy vidieť len vrchná karta s vlastnosťami a videli ste ju len vy. Začína najmladší hráč.

AKO HRÁŤ

Hráč, ktorý je na rade, vyberie jednu zo štyroch vlastností na svojej vrchnej karte (nie hodnotu katapultu) a prečíta jej hodnotu (**obrázok A**). Ostatní hráči potom prečítajú hodnotu rovnakej vlastnosti na svojich vrchných kartách. Hráč s najvyššou hodnotou vyhráva a všetci hráči mu dajú svoje vrchné karty. Ak je stav nerozhodný, poloďte vrchné karty na stôl. Ďalšie kolo si zahrajú len hráči, medzi ktorými sa má rozhodnúť. Hrá sa s rovnakou vlastnosťou a výherca berie aj tieto karty.

STAVBA

V priebehu hry sa každý hráč snaží vytvárať z vyhraných kariet trojdielne konštrukcie (**obrázok B**). Každú konštrukciu tvoria tri karty a musí obsahovať len jeden materiál (drevo, kameň alebo ľad).

Keď vyhráte kolo, pozrite sa na zadnú stranu vyhraných kariet (vrátane vlastnej výhernej karty), či ich môžete použiť vo svojej konštrukcii. Najskôr potrebujete dve zvislé karty (**1**) a potom vodorovnú kartu, ktorá bude hore (**2**). Keď nájdete jednu alebo viac kariet, ktoré hľadáte, položte ich na stôl a zvyšok dajte naspodok svojho balíčka. Keď začnete stavať jeden typ konštrukcie, už ho musíte dokončiť. Karty z konštrukcie nemožno vymieňať. Len čo položíte vodorovnú kartu nahor, hľadajte na vyhratých kartách prasiatka. Keď nájdete prasiatko, umiestnite ho nahor na konštrukciu (**3**). Teraz je na rade katapultovacie kolo.

KATAPULTOVACIE KOLO

Len čo niektorý hráč pridá na svoju konštrukciu prasiatko, prečíta hodnotu katapultu na karte s prasiatkom a ostatní hráči prečítajú hodnotu katapultu na svojich vrchných kartách (**obrázok C**). Výhercom kola je hráč s najvyššou hodnotou katapultu.

- Ak hráč vyhrá prasiatko na konštrukciu, vyhráva všetky karty na stole vrátane konštrukcií ostatných hráčov a pridá ich naspodok svojho balíčka. Hra potom pokračuje s prázdny stolom.
- Ak vyhrá niektorý z ostatných hráčov, berie len prasiatko a bežné vrchné karty. Všetky konštrukcie zostávajú bezo zmeny na stole. Hra pokračuje ako obvykle.

NOVÉ KOLO

Výherca predchádzajúceho kola vždy začína nové kolo tým, že prečíta novú hodnotu zo svojej vrchnej karty.

MINUTIE KARIET

Keď sa vám minú karty, ale ešte máte karty v konštrukcii, jednu si vyberte. Postupujte zhora a hrajte ďalej. Keď miniete aj tieto karty, skončili ste.

VÍŤAZ HRY

Posledný hráč s kartami vyhráva.

VARIANT HRY S RÝCHLEJŠÍM KONCOM

Keď v hre zostávajú už len dvaja hráči a na stole nie sú žiadne karty, môžete hru ukončiť podľa nasledujúcich pravidiel.

Hrá sa bez katapultovacieho kola a stôl sa nevyprázdňuje. Hra končí, keď jeden hráč postaví dve konštrukcie s prasiatkami navrchu. Výhercom sa stáva hráč s najvyšším celkovým počtom kariet. Žiadny z hráčov nesmie postaviť viac než dve konštrukcie.

Pri minútí kariet platia rovnaké pravidlá.