

# Rychlé šípy

duel



2 hráči



15 min



7+ let

Rychlé šípy a Bratrstvo kočičí pracky se doslechly o cennostech nacházejících se ve Stínadlech a hned se za nimi vypravily. Oba kluby spolu soupeří a vysílají své členy do souboje, aby protivníka přelstily. Uspěje Červenáček s Jarkou Metelkou proti Dlouhému bidlu? Bude vítězná taktika Bratrstva, nebo je Šípy doběhnou a získají ježka a další předměty pro sebe?

## Obsah hry



18 karet  
tajemství Stínadel



22 karet  
Rychlých šípů



22 karet Bratrstva  
kočičí pracky



2 přehledové  
karty

## Cíl hry

Hráči soupeří o **šedé** karty tajemství Stínadel. Některé karty jsou cennější než jiné a vyhraje ten, kdo na konci hry bude držet šedé karty tajemství s vyšší celkovou hodnotou než jeho soupeř.

## Příprava

Jeden hráč obdrží **červený** balíček, druhý zase **modrý**. Své karty důkladně zamíchejte a lízněte si 5 karet do ruky. Před začátkem hry můžete jednou libovolný počet karet odložit a líznout si místo nich karty nové. Odložené karty zamíchejte zpět do svého balíčku. Začíná hráč s červeným balíčkem.

Zamíchejte **šedý** balíček tajemství a uprostřed stolu z něj vytvořte tři hromádky následujícím způsobem:

1. hromádka obsahuje jednu kartu lícem vzhůru.
2. hromádka obsahuje vespod jednu kartu lícem dolů a navrchu jednu kartu lícem vzhůru.
3. hromádka obsahuje vespod dvě karty lícem dolů a navrchu jednu kartu lícem vzhůru.



## Průběh hry

Hra probíhá ve **třech kolech**, ve kterých budete přikládat vlastní karty k vybraným hromádkám karet tajemství, abyste o ně soupeřili. V tazích se střídáte, dokud jeden z hráčů kolo neukončí. Pak následuje vyhodnocení kola. Každý hráč má balíček vlastní barvy lícem dolů, prostor pro odhazovací balíček a prostor pro vyhrané šedé karty tajemství.

Jakmile skončí kolo, vyhodnotíte postupně všechny tři souboje o hromádky karet tajemství. Hromádku šedých karet získá ten hráč, který k ní přiložil vlastní karty s větší hodnotou než soupeř.



- 1 Hodnota karty
- 2 Schopnost

## Jak hrát

**Výjimka pro první tah!** Začínající hráč ve svém prvním tahu kola zahraje pouze jednu kartu. Ve zbývajících tazích hráči hrají běžně **po dvou kartách**. Ve svém tahu musíte provést jednu z těchto možností:



zahrát dvě karty z ruky

nebo



zahrát jednu kartu z ruky a ukončit kolo

**Na konci svého tahu si doplňte karty v ruce do celkového počtu 5.** Pokud ve vašem dobíracím balíčku karty již nejsou, nové si nedobírejte.

## Zahrát kartu

Vyberte kartu z ruky. Zahrajte ji skrytě (lícem dolů) do vybraného sloupce před hromádku karet tajemství. Pokud však hodnota této karty (číslo v levém horním rohu) odpovídá hodnotě vrchní karty v hromádce tajemství, **můžete** ji místo toho zahrát odhaleně lícem vzhůru a provést Průzkum. **Během jednoho kola může každý hráč zahrát k jedné hromádce karet tajemství maximálně 3 karty.**

## Průzkum

Při provedení Průzkumu můžete otočit libovolnou protivníčovu skrytě vyloženou kartu NEBO se tajně podívat na skryté karty v **libovolné** hromádce šedých karet tajemství.

## Ukončit kolo

Místo hraní dvou karet z ruky můžete zahrát pouze jednu a ukončit kolo. **Konec můžete vyvolat jen ve chvíli, kdy oba hráči mají u každé hromádky alespoň jednu kartu.**

*Pokud ve svém tahu nemáte v ruce 2 karty, musíte kolo ukončit (i pokud u některých hromádek není ani jedna karta). Zahrajte zbývající kartu (pokud máte) a přejděte k vyhodnocení kola.*

Karel



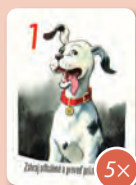
Mirek

Příklad rozehrané partie: Mirek hraje za Šípy a vykládá karty tímto směrem. Karel sedí naproti a hraje karty z protilehlé strany stolu orientované opačně.



Zahráním stejné hodnoty provedete Průzkum.

# Schopnosti karet / Rychlé šípy a Bratrstvo kočičí pracky



**1:** Kdykoliv ji můžete zahrát lícem vzhůru a provést Průzkumem.



**2:** Pokud je vaši jedinou kartou v souboji o hromádku, má hodnotu 4.



**3:** Pokud soubor o tuto hromádku nevyhraje, karta se vám vrátí do ruky. Díky tomu můžete mít v ruce více než 5 karet.



**4:** Pokud nastane v tomto souboji remíza, soubor vyhráváte.



**6:** Pokud je v tomto souboji karta sama a vyhraje, přidáte ji ke sbírce vyhraných šedých karet. Její hodnotu připočtete k vítězným bodům.



**9:** Pokud je tato karta odhalena Průzkumem, odhodte ji.



**Přeskupení:** Vraťte až 2 své karty do ruky. Vyložte stejný počet karet. Kartu přeskupení odhodte. Čápe se jako zahrání jedné karty.



**Odhození:** Vyberte jednu protihráčovu zahraniční kartu, odhalte ji a odhodte. Kartu odhození odhodte.



**1:** Kdykoliv ji můžete zahrát lícem vzhůru a provést Průzkumem.



**2:** Pokud vyhraje tento soubor, přidejte ji ke sbírce vyhraných šedých karet. Její hodnotu připočtete k vítězným bodům.



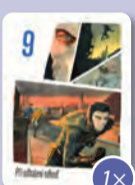
**3:** Pokud tento soubor nevyhraje, posuňte kartu k další hromádce. Tam bojuje znovu. Díky tomu můžete mít u hromádky více než 3 karty.



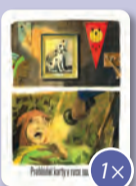
**4:** Tuto kartu nelze odhodit. Pokud na ni soupeř použije Odhození, je promrháno.



**6:** Pokud je v tomto souboji karta sama a dojde k remíze, soubor vyhráváte.



**9:** Pokud je tato karta odhalena Průzkumem, odhodte ji.



**Špehování:** Prohlédněte si karty v ruce soupeře. Kartu špehování odhodte.



**Odhození:** Vyberte jednu protihráčovu zahraniční kartu, odhalte ji a odhodte. Kartu odhození odhodte.



## Konec kola

Na konci kola postupně vyhodnotte každý soubor o hromádku šedých karet. Začněte u hromádky s jednou kartou, pokračujte k souboji o dvě karty a skončete v souboji o tři karty. Při vyhodnocení souboje otočte všechny hráčské karty v souboji a zjistěte, který z hráčů má převahu dle součtu hodnot zahraničních karet. Ten danou hromádku šedých karet získá. Nezapomeňte vyhodnotit schopnosti karet.

Pokud je u některé hromádky **remíza**, hromádku nechte ležet na místě a její vrchní kartu otočte lícem dolů. V dalším kole se k ní přidají nové karty a bude jich tak v dané hromádce dvojnásobek. Získané karty tajemství slouží jen pro počítání skóre. Do konce hry je držte v tajnosti na vlastní hromádce šedých karet.

Odhodte všechny zahraniční hráčské červené a modré karty a vytvořte tři nové hromádky karet tajemství (1, 2 a 3 karty) přesně jako během přípravy.

Hráč, který vyvolal konec kola bude prvním hráčem kola nového. Ve svém prvním tahu smí zahrát pouze jednu kartu.



### Příklad konce kola

**První hromádku** vyhrává červený, protože jeho samotná 2 má hodnotu 4.

**Druhou hromádku** vyhrává modrý.

**Třetí hromádku** končí remízou a karty 3 a 2 tak neprovedou svou schopnost. Ani jeden hráč tyto šedé karty nezíská.



## Upřesnění

Při vyhodnocení, zda karta je, nebo není sama, se myslí pouze na vaši straně boje o hromádku.

Při remíze nevyhráváte ani neprohráváte.

Pokud oba hráči v jednom souboji o hromádku zahrají stejný počet karet vyhrávajících remízy (4 a 6), remíza trvá.

## Konec hry

Na konci třetího kola hráči sečtou hodnoty všech získaných karet tajemství. Hráč s vyšším součtem je vítěz.

Při remíze vyhrává hráč s menším počtem získaných karet tajemství.

Chcete zjistit kdo je skutečně lepší? Vyměňte si balíčky karet a zahrajte si ještě jednou!



Modrý hráč získal celkem 29 bodů.