

Balíme!

ZVÍŘATA PROTI TÁBORNÍKŮM

Zrovna táboříte v horách a chystáte se odpočívat, když vtom vám houf lesních zvířátek začne dělat v tábořišti paseku!

Odkládejte karty zvířat ze svého tábořiště a z tábořiště svého spoluhráče (či spoluhráčů), abyste je co nejrychleji uklidili. Pokud vám zbývá už jen pár karet a myslíte si, že jsou vaše tábořiště uklizenější než tábor soupeřů, je čas začít *balit*. Některé karty ale budou ležet lícem dolů, takže nebudete s jistotou vědět, jak velký nepořádek způsobují...

Herní materiál

70 karet (po 5 v hodnotách 1–13 a 5 karet [=]).

Příprava hry

Balíme! Lze hrát ve 4 nebo 6 tábornících (hráčích). Následující pravidla vysvětlují přípravu hry pro skupiny 4 nebo 6 táborníků. **Přípravu hry a zvláštní pravidla pro 3 táborníky najdete na str. 26.**

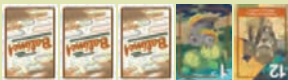
Určete týmy: Rozdělte se rovnoměrně do dvou týmů a posadte se kolem stolu tak, aby každý táborník seděl mezi 2 soupeři.

Herní materiál: Vezměte si tužku a papír, na který budete zaznamenávat skóre každého týmu, nebo **si stáhněte bezplatnou aplikaci Balíme!.** Pokud hrajete ve 4 tábornících, vraťte do krabice po jedné kartě od každé hodnoty (1–13) a jednu kartu [=]. Balíček by měl obsahovat 56 karet při hře 4 táborníků a 70 karet při hře 6 táborníků.

Rozdejte karty: Náhodně vyberte táborníka, který bude začínat. Táborník po jeho pravici zamíchá balíček a rozdá **3 karty lícem dolů a 2 karty lícem vzhůru** do řady před každého táborníka, které budou tvořit hráčovo tábořiště. Karty otočené lícem dolů si neprohlížejte.

Dobírací balíček: Zbytek balíčku karet umístěte lícem dolů doprostřed stolu, poté z něj otočte lícem vzhůru vrchní kartu a položte ji vedle balíčku. Bude tvořit základ odkládací hromádky.

Tábořiště 3. táborníka



Tým A

Tábořiště 2. táborníka



Tým B

Dobírací
baliček



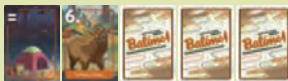
Odkládací
hromádka

Tým B

Tábořiště 4. táborníka



Tým A



Tábořiště 1. táborníka

Připravená hra pro 4 táborníky.



Tábořiště 4. táborníka



Tým B

Tábořiště 3. táborníka

Tým A



Tábořiště 5. táborníka

Tým A



Dobírací
balíček



Odkládací
hromádka

Tábořiště 2. táborníka

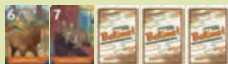
Tým B



Tým B

Tábořiště 6. táborníka

Tým A



Tábořiště 1. táborníka

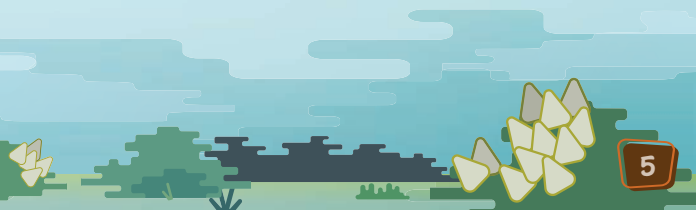
Připravená hra pro 6 táborníků.

Cíl hry

Karty ležící lícem vzhůru a lícem dolů před vámi a vašimi spoluhráči (tábořiště) představují zvířata, která pronikla do tábořišť vašeho týmu. Každá karta má hodnotu od 1 do 13, která představuje, kolik nepořádku zvíře způsobilo. Součet hodnot všech karet v tábořištích vašeho týmu představuje vaše skóre. Čím nižší je vaše skóre, tím uklizenější je váš tábor.

Cílem týmu je **mít uklizenější tábořiště (mít nižší skóre) než soupeři**. To znamená, že musíte z tábořišť svého týmu odkládat karty s vysokými hodnotami, abyste před koncem kola co nejvíce uklidili.

Každé kolo končí, když buďto dojde dobírací balíček, nebo se některý z táborníků rozhodne zvolat „Balíme!“ (čímž každý další táborník získá 1 poslední tah). Po 4 kolech **vyhrává tým s nejnižším celkovým skóre!**



Průběh hry

Táborníci se střídají v tazích po směru hodinových ručiček, počínaje začínajícím táborníkem. Když jste na tahu, vyberte si a proveďte 1 z následujících 3 akcí:

Dobraní vrchní karty z dobíracího balíčku

Dobraní vrchní karty z odkládací hromádky

Balíme!

Dobraní karty

Ve většině tahů si doberete 1 kartu a ihned ji zahrajete. **Můžete se rozhodnout, zda si kartu doberete buď z dobíracího balíčku, nebo z odkládací hromádky.**

Pokud si doberete kartu z dobíracího balíčku, **tajně se na ni podívejte a poté se rozhodněte, jak ji zahrajete.** Můžete buď **provést efekt karty, nahradit jí karty ve svém tábořišti** (viz dále), **nebo ji jednoduše odložit.** Spoluhráčům nemůžete ukázat ani říct, jakou kartu jste si dobrali, leda byste ji díky efektu kartu umístili lícem vzhůru nebo ji odložili.

Pokud si doberete vrchní kartu z odkládací hromádky, můžete ji použít pouze k nahrazení karet ve svém tábořišti (*nemůžete* provést její efekt). Jelikož už leží lícem vzhůru, nemusíte ji před nikým tajit.

V průběhu hry se také může stát, že v tábořišti nemáte žádné karty. Když jste v takovém případě na tahu, můžete si dobrat kartu pouze z dobíracího balíčku (a buď provést efekt dobrané karty, nebo ji odložit), nikoli z odkládací hromádky.

Hodnota:
body na
konci hry



Efekt karty:
Můžete jej provést,
pouze když si kartu
dobere z balíčku
a ihned ji odložíte.

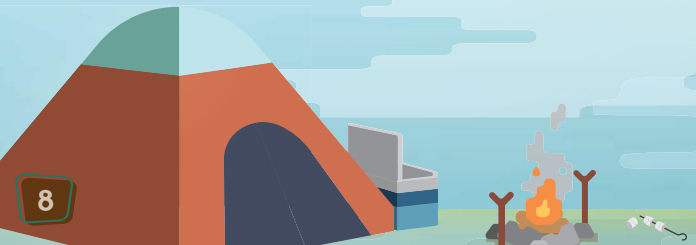
Popis karty.

Provedení efektu karty

Karty s hodnotami 5 až 13 mají různé efekty. Když si z dobíracího balíčku doberete kartu s efektem, můžete tento efekt provést místo nahrazení karet v tábořišti. **Efekt karty provedete tak, že ji odložíte na odkládací hromádku** a poté zcela vyhodnotíte uvedený efekt.

Efekty karet například umožňují prohlédnout si karty ležící lícem dolů, otočit karty lícem vzhůru, odložit karty nebo vyměňovat karty mezi tábořišti. Pokud není u efektu uvedeno jinak, **můžete efekt použít na libovolné tábořiště, NEBO můžete efekt použít na vrchní kartu (či karty) z dobíracího balíčku.**

Viz **upřesnění na str. 23**, kde jsou podrobně vysvětleny konkrétní efekty.





Marie si z dobíracího balíčku dobere kartu s hodnotou 6 a rozhodne se provést její efekt „Prohlédni si 2 karty.“ (A). Kartu s hodnotou 6 odloží lícem vzhůru na odkládací hromádku (B). Marie si tajně prohlédne kartu ve svém tábořišti (C) a poté si tajně prohlédne kartu v tábořišti svého spoluhráče Aleše (D). Poté, co si karty prohlédne, je vrátí lícem dolů na původní místa.

Nahrazování karet v tábořišti

Bez ohledu na to, zda jste si dobrali kartu z dobíracího balíčku nebo odkládací hromádky, **můžete nahradit 1 nebo více karet v tábořištích svého týmu tím, že na odkládací hromádku odložíte karty stejné hodnoty** a právě dobranou kartu umístíte do svého tábořiště. Můžete se tak zbavit karet v tábořištích svého týmu, a tím snížit své skóre.

Pokud chcete kartu dobranou z dobíracího balíčku použít k nahrazení 1 nebo více karet, nemůžete provést její efekt.

Vždy můžete **odložit libovolnou jednu kartu ze svého tábořiště a nahradit ji dobranou kartou**. Pokud ovšem chcete nahradit více než 1 kartu najednou (a pokud chcete zahrnout karty z tábořišť svých spoluhráčů), musíte správně určit skupinu karet **se stejnou hodnotou**. (Mohou mít libovolnou hodnotu, bez ohledu na hodnotu dobrané karty.)

Vzhledem k tomu, že bude spousta karet otočená lícem dolů, může to být složitější, než se zdá. A pokud **vyberete skupinu karet, které nemají stejnou hodnotu, čeká vás postih!** Blíže viz str. 13.



Když nahrazujete karty v tábořišti, říd'te se těmito kroky:

- 1. Doberte si kartu z dobíracího balíčku nebo odkládací hromádky, kterou si chcete nechat v tábořišti.**
- 2. Vyberte libovolnou kartu ve svém tábořišti** (ležící lícem vzhůru nebo lícem dolů) a vysuňte ji trochu dopředu, aniž byste ji odebrali z tábořiště.
- 3. Poté můžete vysunout dopředu libovolné množství dalších karet ve svém tábořišti a v tábořích svých spoluhráčů.** Přitom se nesmíte dívat na žádné karty ležící lícem dolů.
- 4. Otočte lícem vzhůru všechny vysunuté karty a zkontrolujte, zda mají stejnou hodnotu.** Pokud mají VŠECHNY stejnou hodnotu, odložte je lícem vzhůru. Pokud má být jedna z nich jinou hodnotu, nepodařilo se vám nahradit karty. V takovém případě je všechny vraťte lícem vzhůru do původních tábořišť.
- 5. Přidejte dobranou kartu do svého tábořiště, lícem dolů, pokud byla z dobíracího balíčku, nebo lícem vzhůru, pokud byla z odkládací hromádky.** Pokud se vám podařilo odložit nějaké karty stejné hodnoty, vyplňte dobranou kartou libovolné prázdné místo ve svém tábořišti a poté posuňte své karty k sobě, abyste zaplnili prázdná místa. Totéž udělají vaši spoluhráči. Pokud se žádné karty odložit nepodařilo, přidejte dobranou kartu na kterýkoli konec svého tábořiště.



Marie si z dobíracího balíčku dobere kartu s hodnotou 4 (A) a rozhodne se nahradit karty ve svém tábořišti. Má před sebou 8 otočenou lícem vzhůru a ví, že kartu s touto hodnotou má i její spoluhráč Aleš, protože se v předchozím tahu na tuto kartu podívala. Vysune obě karty dopředu (B, C) a poté otočí Alešovu kartu lícem vzhůru (D). Protože mají obě hodnotu 8, odloží je (E, F) a dobranou 4 umístí lícem dolů do svého tábořiště (G). Před Alešem nyní leží lícem vzhůru karty 2 a 4 a Marie má před sebou 4 lícem dolů, jejíž hodnotu zná jen ona.

6. Pokud se vám nepodařilo odložit žádné karty, zkontrolujte, zda vás čeká postih:

- Pokud karty vysunuté dopředu měly 3 různé hodnoty, doberte si z dobíracího balíčku 1 kartu navíc a umístěte ji lícem dolů na kteroukoli stranu svého tábořiště, aniž byste se na ni dívali.
- Pokud měly 4 různé hodnoty, doberte si 2 karty navíc a přidejte je lícem dolů do svého tábořiště.
- Pokud měly 5 nebo více různých hodnot, doberte si 3 karty navíc a přidejte je lícem dolů do svého tábořiště.





Čenda má kartu s hodnotou 11 a myslí si, že jedna z karet jeho spoluhráčky Radky má stejnou hodnotu. Na odkládací hromádce je 7, takže si ji dobře (A) a vysune dopředu svou 11 (B) a kartu své spoluhráčky (C). Otočí ji lícem vzhůru – a je to 10 (D)! Ale ne! Aniž by jakoukoli kartu odložil, přidá dobranou 7 lícem vzhůru do svého tábořiště (E) a zasune svoji 11 zpátky (F), Radčinu 10 nechá lícem vzhůru a také ji zasune zpátky (G).

Odložení karty

Ve hře se může stát, že si dobranou kartu nechcete nechat *ani* nechcete provést její efekt. V takovém případě **můžete kartu prostě odložit** navrch odkládací hromádky a ukončit svůj tah.

Karty [=]

Karta se znaménkem rovná se [=] namísto čísla se **vždy shoduje s hodnotami ostatních karet**, které vyberete. První karta, kterou vyberete, na sobě může mít [=] (pokud všechny ostatní vybrané karty mají stejnou hodnotu).

Kdykoli odložíte 1 nebo více karet [=], **musíte odkládané karty [=] umístit pod ostatní právě odkládané karty**.





Marie vybírá karty, které nahradí kartou dobranou z dobíracího balíčku (A). Vysune náhodnou kartu z tábořiště svého spoluhráče (B) a svoji kartu [=] (C). Otočí Alešovu kartu a odhalí 10 (D). Protože se její [=] shoduje s jakoukoli hodnotou, může odložit svoji kartu [=] (E) a Alešovu 10 (F), přitom kartu [=] dává na odkládací hromádku pod 10, a nechá si právě dobranou kartu (G).

Balíme!

Pokud máte na začátku tahu ve svém tábořišti **2 nebo méně karet** (a věříte, že váš tým má nižší skóre), můžete se rozhodnout zvolat „Balíme!“ a spustit konec kola.

Když zvoláte „Balíme!“, **váš tah ihned končí** (před prohlášením „Balíme!“ ani po něm nemůžete dobírat ani hrát karty). Každý další táborník odehraje jeden poslední tah, poté skončí kolo a spočítáte skóre. Jakmile táborník zvolá „Balíme!“, ostatní táborníci během svého posledního tahu již „Balíme!“ zvolat nesmí.

Pozor! Pokud zvoláte „Balíme!“, ale váš tým nebude mít nižší skóre než soupeři, čeká vás při bodování postih!



Konec kola

Konec kola může být vyvolán dvěma způsoby:

- Pokud táborník zvolá „Balíme!“, **všichni ostatní táborníci odehrají poslední tah** a poté kolo skončí.
- Pokud je na začátku tahu kteréhokoli táborníka **dobírací balíček prázdný, kolo ihned končí.**

Na konci kola každý táborník odhalí všechny své karty ležící lícem dolů a poté každý tým **sečte hodnoty na všech svých kartách**, čímž se určí skóre týmu za aktuální kolo.

Pokud kolo skončilo, protože byl prázdný dobírací balíček, oba týmy si spočítají své skóre a přičtou je k výsledkům z předchozích kol. Pokud ovšem táborník ukončil kolo tím, že zvolal „Balíme!“, je skóre ještě potřeba upravit:

- Pokud tým, který zvolal „Balíme!“, má nižší skóre nebo stejné skóre jako druhý tým, je jeho skóre za toto kolo **0 bodů**.
- Pokud tým, který zvolal „Balíme!“, má vyšší skóre než druhý tým, ke svému výsledku za toto kolo **přičte 10 bodů**.



- Tým, který nezvolal „Balíme!“, si jednoduše zapíše dosažené skóre.

Tým, který za toto kolo dosáhl nižšího skóre, kolo vyhrává, a **táborník z tohoto týmu s nejnižším individuálním skóre bude v následujícím kole začínat**. V případě shody bude začínat ten z táborníků ve shodě, který je blíže po směru hodinových ručiček od táborníka, který začínal v předchozím kole.

Ve hře 4 táborníků odehrajte 4 kola. Ve hře 6 táborníků odehrajte 3 kola.

Bodování karet [=]

Během bodování má každá vaše karta [=] **stejnou hodnotu jako karta s nejnižší hodnotou** ve vašem tábořišti. Pokud máte pouze karty [=], získáte za každou z nich 0 bodů.



Aleš



1 bod

Tým A

Čenda

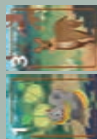
0 bodů

Tým B



Odkládací
hromádka

Tým B



4 body

Radka

Tým A



4 body

Marie

Na konci kola **tým A získá 5 bodů** (Mariina karta [=] má hodnotu 1 bodu) a **tým B získá 4 body**. Protože tým B za toto kolo dosáhl nižšího skóre a Čenda měl z tohoto týmu nejnižší individuální skóre, **Čenda bude v následujícím kole začínat**.

Konec hry

Na konci posledního kola **z vítězí tým s nejnižším celkovým skóre** (tj. součtem skóre za jednotlivá kola)!

V případě shody vítězí tým s nižším skóre za poslední kolo.

Pokud je stále shoda, vítězí tým s nižším skóre za předchozí kolo a tak dále.

Pokud by ve všech kolech došlo ke shodě, zvířata převzala vládu nad celým táborem a všichni prohráváte.



Komunikace

Nesmíte mluvit o tom, co je na kartách otočených lícem dolů, které jste viděli (včetně karty, kterou jste si právě dobrali), i když si myslíte, že ji vaši spoluhráči také viděli. **Spoluhráčů se nesmíte ptát, co je na kartě ležící lícem dolů.**

Nesmíte spoluhráči ukazovat ani naznačovat, kterou kartu má vybrat při nahrazování karet provádění efektu.

Můžete se bavit o tom, které karty jste viděli a které ne. Můžete například ukázat na kartu a říct: „Znám její hodnotu.“

Můžete se bavit o kartách ležících lícem vzhůru a jejich hodnotách.

Můžete probírat strategii, pokud tím neodhalíte ani nenaznačíte žádnou informaci o hodnotách karet ležících lícem dolů.



Upřesnění a připomenutí

Nahrazování karet v tábořišti

Právě dobranou kartu nesmíte odložit spolu s ostatními kartami.

Když odkládáte karty, musíte vybrat alespoň jednu kartu ze svého tábořiště. Pokud odkládáte pouze jednu kartu, musí být z vašeho tábořiště.

Všechny karty, které chcete nahradit, musíte vysunout dopředu *předtím*, než kteroukoli z nich otočíte lícem vzhůru.

Pokud odložíte nějaké karty [=], umístěte je *pod* ostatní odkládané karty, je-li to možné.



Provádění efektů karet

Když si prohlížíte kartu otočenou lícem dolů, vždy se na ni dívejte skrytě.

Když otočíte kartu lícem vzhůru, odhalíte ji pro všechny a **zůstane lícem vzhůru až do konce kola.**

Když odkládáte karty, umísťujte je lícem vzhůru na odkládací hromádku. Nepoužívejte na ně žádné efekty. Když použijete kartu s hodnotou 9 k odložení dvou karet s různými hodnotami, kartu s vyšší hodnotou odložte jako první a tu s nižší hodnotou odložte na ni. **Pokud je jedna z odkládaných karet [=], vždy ji odložte jako první, pod ostatní karty.**

Když vyměňujete karty, můžete vybrat karty ležící lícem vzhůru a/nebo lícem dolů. Každá karta, kterou táborník obdrží, musí být umístěna na stejné místo jako karta, kterou nahrazuje. Karty otočené lícem dolů zůstávají lícem dolů i po výměně. Když zahrajete kartu s hodnotou 12, můžete si „prohlédnout“ kartu otočenou lícem vzhůru a poté ji vyměnit.

Když umísťujete kartu do tábořiště (karty 9 a 13), umístěte ji lícem vzhůru na libovolný konec tábořiště místo toho, abyste ji odložili.



Tipy a rady

Jedním z nejlepších způsobů, jak si zapamatovat karty otočené lícem dolů, které jste viděli, je opakovat si v duchu jejich hodnoty zleva doprava. Pokud jste například zjistili, že vaše první tři karty mají hodnoty 1, 8 a 1, opakujte si v duchu několikrát „jedna, osm, jedna“.

Může být výhodné **vzít si kartu, která má stejnou hodnotu jako karta spoluhráče**, abyste je mohli v pozdějším tahu společně odložit.

Efekty karet 11 a 12 lze použít k výměně vrchní karty dobíracího balíčku za kartu z kteréhokoli tábořiště.

Efekty karet 7 a 8 lze použít k prohlédnutí vrchních karet dobíracího balíčku.

Efekt karty 12 můžete využít tak, že si prohlédnete vrchní dvě karty dobíracího balíčku a poté prohodíte jejich pořadí.

Zvolání „Balíme!“ je bezpečnější, když v dobíracím balíčku nezbývá příliš karet s hodnotami 11, 12 a 13.



Pravidla pro 3 táborníky

Když hrajete ve 3 tábornících, přiďte 2 táborníky do jednoho týmu („dvojice“) a 1 táborníka do druhého týmu („sólista“) a usadte sólistu mezi oba táborníky z dvojice.

Vraťte do krabice po jedné kartě od každé hodnoty (1–13) a jednu kartu [=] (ve hře bude 56 karet). **Rozdejte 3 karty lícem dolů a 2 karty lícem vzhůru před každého táborníka z dvojice a 6 karet lícem dolů a 2 karty lícem vzhůru před sólistu.** Sólista bude v prvním kole začínat.

V průběhu hry bude sólista na tahu po každém soupeři.

Pokud sólista zvolá „Balíme!“, již žádný tah neodehraje. Místo toho pouze táborníci z dvojice odehrají po jednom posledním tahu po směru hodinových ručiček.

Pokud jeden z dvojice táborníků zvolá „Balíme!“, sólista odehraje dva poslední tahy a druhý táborník z dvojice odehraje jeden poslední tah.

Odehrajte 3 kola. Pokud je na konci hry shoda v celkovém skóre, vítězí sólista!

Tábořiště 2. táborníka



Tým B

Dobírací
balíček



Odkládací
hromádka

Tým B



Tábořiště 3. táborníka

Tým A



Tábořiště 1. táborníka

Připravená hra pro 3 táborníky.

Pořadí tahů bude následující:

*Táborník 1, táborník 2, táborník 1, táborník 3, táborník 1,
táborník 2, táborník 1 atd., přičemž sólista odehraje
svůj tah vždy po tahu každého z dvojice.*



Playtesteři

Dakota Alspach, Gage Alspach, Toni Alspach, Jonathan Casper, Ryan Clapp, Anissa Dunaway, Carissa Dunaway, Jacob Dunaway, Josie Dunaway, Angela Godel, Lila Godel, Trip Godel, Ally Gold, Bryan Grubaugh, Renée Harris, Alanna Kelsey, Pattie Lee, Rich Lee, Nathan McKeehan, Ryan Moore, Kevin Padula, Robin Pair, Sam Pair, Manny Rodriguez, Steve Samson, David Satterfield, Lindsay Schlessler, Greg Schloesser, Adam Schubert, John Shafer, Sue Shafer, kpt. Mark Sliwoski, Mark Smith, Chris Wray

Autor hry

Ted Alspach je autor spousty her, včetně titulů jako *Zámky šíleného krále Ludvíka*, *Vlkodlaci za úplňku*, *Suburbia*, *Silver*, *Maglev Metro*, *Ultimate Werewolf* nebo *Werewords*, finalista Spiel des Jahres z roku 2019.

Ilustrátor

Moeqit je 2D digitální ilustrátor na volné noze pocházející z Indonésie. Sledujte @moeqit na sociálních sítích.



Generální ředitel: Ted Alspach

Provozní ředitel: Toni Alspach

Vývoj aplikace:

Steven Melton a Erik Coburn

Vedoucí zákaznické podpory:
Ryan Moore

Vedoucí licencování a koordinace:
Renée Harris

Vedoucí marketingu: Jay Bernardo

Vedoucí veletrhů: Kevin Padula

Bezier Games, Inc., PO Box 730,
Louisville, TN 37777. USA.
info@bezi ergames.com

České vydání

Překlad: Daniel Knápek

Grafická úprava: Jakub Matlovič

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce:

Vladimír Smolík a Jan Březina

Pokud by vám ve hře nějaká
součást chyběla, napište
na reklamace@rex hry.cz
a my vám ji pošleme.