

Nahrazování karet

Pokud máte ve své mřížce lícem dolů tři nebo více **karet stejné hodnoty**, můžete je všechny nahradit za kartu, kterou jste si dobrali na začátku svého tahu, takže budete mít v mřížce méně než šest karet.



V případě (černých) **akčních karet** stačí mít dvě stejné karty.



V obou případech nahrazené karty odložte na odkládací hromádku jako obvykle. Nahrazující kartu, bez ohledu na její druh, poté položte lícem dolů do své mřížky. Pokud ovšem uděláte chybu a pokusíte se nahradit **karty různých hodnot**, musíte si je nechat spolu s dobranou kartou (jako postih) a umístit je zpátky lícem dolů do své mřížky.

Pozor! Karty různých hodnot se ve hře nachází v různém počtu!

Akční karty

Efekt na akční kartě můžete využít, pouze pokud si ji doberete z **dobíracího balíčku**. Pokud si doberete akční kartu a chcete využít její efekt, musíte to ihned po dobrání oznámit a poté kartu odložit na odkládací hromádku. Když využijete efekt akční karty, nemůžete jí nahradit kartu ze své mřížky ani ji nelze zároveň odložit pro zablokování jiné karty. Ve hře jsou tři různé akční karty:

Špionáž: Podívejte se na libovolnou kartu ležící lícem dolů, svoji vlastní nebo jiného hráče. Na karty v dobíracím balíčku se nelze dívat.



Výměna: Vyměňte jednu ze svých karet ležící lícem dolů za kartu ležící lícem dolů jiného hráče. Zablockované karty nelze vyměňovat.



Dva tahy navíc: Ihned odehrajte další dva tahy.



Varianta pro děti od 7 let

Pro rychlejší a jednodušší hry s mladšími hráči doporučujeme hrát pouze se 4 kartami namísto 6.

Ilustrace a grafický návrh

Hans Sebastian Thomae

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@rexhry.cz a my vám ji pošleme.



DENKRIESEN



SLADKÉ PRDELKY

Na velikosti záleží

Herní materiál:

Hra obsahuje 62 hracích karet:

1x hodnoty -4 a -2

4x hodnoty 0 až 7

8x hodnoty 8 až 10

4x hodnota 11

Cíl hry

Získejte co nejméně bodů! Kdo má na konci kola nejnižší součet hodnot karet, vyhrává kolo. Kdo má po **šesti** kolech nejnižší celkové skóre, vyhrává hru.



Příprava hry

Nejprve dobře zamíchejte všechny karty. Poté každému hráči rozdejte 6 karet lícem dolů na stůl. Každý hráč své karty rozloží do mřížky 3x2, **aniž by se na ně podíval!** Na začátku kola se každý hráč může jednou podívat na **dvě** ze svých karet. Zbytek karet položte v hromádce lícem dolů doprostřed stolu jako dobírací balíček. Otočte vrchní kartu balíčku a položte ji lícem vzhůru vedle balíčku. Bude tvořit základ odkládací hromádky.



Poté se již hráči nesmí na své karty znovu podívat ani měnit jejich umístění!

Průběh hry

Hráči se střídají v tazích po směru hodinových ručiček. Hráč, který si jako poslední dal něco dobrého k snědku, bude začínat. Ve svém tahu si buď doberete vrchní kartu z dobíracího balíčku (a podíváte se na ni), **nebo** si doberete vrchní, lícem vzhůru otočenou kartu z odkládací hromádky. Poté si můžete vybrat jednu z následujících možností:

- 1 Dobranou kartou můžete nahradit jednu ze svých lícem dolů ležících karet. Dobranou kartu vždy umístíte lícem dolů. Nahrazenou kartu odložte lícem vzhůru na odkládací hromádku.
- 2 Dobranou kartu můžete odmítnout a odložit lícem vzhůru na odkládací hromádku, **poté ale musíte odhalit jednu ze svých karet ležících lícem dolů**, která tak bude po zbytek kola **zablokovaná**. Zablokované karty zůstávají ve vaší mřížce až do konce kola.

- 3 Pokud si **z dobíracího balíčku** (nikoli z odkládací hromádky) doberete akční kartu, můžete ji odložit a využít efekt, který je na ní uvedený, nebo provést možnost (1) či (2).

Jakmile se rozhodnete a odložíte kartu na odkládací hromádku, váš tah končí a na tahu je další hráč po směru hodinových ručiček.

Pokud je dobírací balíček prázdný, zamíchejte odkládací hromádku a položte ji lícem dolů na stůl, čímž vytvoříte nový dobírací balíček. Opět z něj otočte vrchní kartu a položte ji lícem vzhůru na stůl jako základ odkládací hromádky.



Konec kola

Pokud si na konci svého tahu myslíte, že máte ve své mřížce **nejnižší součet hodnot**, můžete se rozhodnout zvolat „Sladké prdelky!“, a tím spustit konec kola. Konec kola se také spustí, když hráči na konci tahu v mřížce zůstanou pouze lícem vzhůru ležící (zablokované) karty. Jakmile je spuštěn konec kola, všichni ostatní hráči odehrají poslední tah. Hráč, který spustil konec kola, musí mít ve své mřížce nejnižší součet hodnot ze všech hráčů. V opačném případě se **skóre za kolo** (součet hodnot na kartách) tohoto hráče jako postih **zdvojnásobí**.

Pokud hráč, který spustil konec kola, skončí se záporným součtem hodnot (např. -2), ale jiný hráč má součet ještě nižší (např. -3), skóre za kolo tohoto hráče se nezdvounásobí. Hráč s nejvyšším skóre za kolo bude v následujícím kole začínat.

Body

Na konci kola otočte všechny karty na stole lícem vzhůru, sečtěte hodnoty karet („stupně opečení“) každého hráče a запиšte je jako skóre za kolo na kousek papíru. Kdo má na konci šestého kola nejnižší celkové skóre (součet skóre za jednotlivá kola), vyhrává!