



Pravidla hry



Obsah balení

108 karet:

- 98 karet s čísly od 1 do 49,
- 4 karty s 0,
- 4 karty s 50,
- 2 univerzální karty Z.

Cíl hry

Cílem hry je odhodit všechny karty ze své ruky jako první hráč ve hře. Jakmile se jednomu z hráčů podaří dosáhnout tohoto cíle, hra končí.

1

Příprava hry

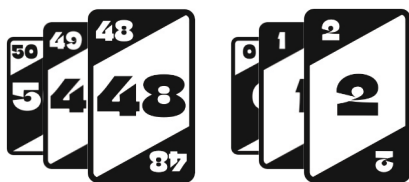
Před zahájením hry se hráči domluví, kdo bude rozdávat karty, a určí se pořadí hráčů (zda budou postupovat po/proti směru hodinových ručiček). Pak se každému hráči rozdá počet karet podle následující tabulky:

| Počet hráčů | Počet karet/hráč |
|-------------|------------------|
| 2 | 10 |
| 3 | 9 |
| 4 | 8 |
| 5 | 7 |
| 6 | 6 |
| 7 | 5 |
| 8-10 | 4 |

2

Zbýlé karty utvoří dobíací balíček. Hra začíná vyložem vrchní karty z dobíacího balíčku lícem nahoru, čímž se založí odhazovací balíček. Tato karta určí počáteční směr hry.

Pokud je vyložena karta s číslem 26 nebo vyšším, odhazují se karty s čísly nižšími až k 0, v opačném případě se pokračuje výše až k 50.



3

Hráči postupně odhazují jednu kartu ze své ruky podle aktuálního směru hry - nahoru/vzestupně nebo dolu/sestupně. Jsou dva možné režimy hry, které si hráči zvolí ještě před zahájením hry:

Plynulý - musí být odhozena jedna karta s číslem, které je nejbližší vyložnému číslu (Příklad: pokud je vyloženo číslo 30, je určen sestupný směr a v ruce máme karty s čísly 27, 16 a 5, **tak musíme odhodit 27 jakožto číslo nejbližší tomu na aktuálně vyložené kartě**).

4

Taktický - lze odhodit jednu kartu s jakýmkoliv číslem, které spadá do aktuální množiny (Příklad: Pokud je vyloženo číslo 30, je určen sestupný směr a v ruce máme karty s čísly 27, 16 a 5, **můžeme odhodit jakoukoliv kartu z ruky**).

Pokud hráč nemá v ruce žádnou kartu, kterou by v danou chvíli mohl odhodit (tedy nevyhovuje aktuálnímu směru a režimu hry), musí si jednu dobrat z dobíacího balíčku. Výjimku tvoří karty s čísly 0, 50 a Z, které lze odhodit kdykoliv během tahu hráče.

5

Typy karet

1. **S běžnými čísly, 1 až 49**



2. **50, nejvyšší číslo hry, které obnovuje sestupný směr hry (čísla od 50 k 0)**



3. **0, nejnižší číslo hry, které obnovuje vzestupný směr hry (čísla od 0 do 50)**



4. **Z, univerzální karta, kterou lze použít jako 0 nebo 50**



6

5. Dvočísla se symbolem "+2."

Karty s čísly 11, 22, 33 a 44, po jejichž odhození si musí následující hráč dobrat dvě karty nebo odhodit kartu se stejným symbolem, aby se efekt přenesl na dalšího hráče a zvýšil počet karet, které je nutné si dobrat, o dvě.

(Příklad: Hráč A odhodí kartu s číslem 33 s efektem na hráče B; Hráč B může přebít tuto kartu odhozením čísla 44, čímž posune efekt obou karet na dalšího hráče).



7

Konec hry

Hru nelze ukončit kartou s číslem 0, 50 a Z.

Hru vyhraje a ukončí hráč, jenž ze své ruky odhodí poslední kartu do odhazovacího balíčku. Zbýlí hráči si spočítají své, karty v ruce podle následujícího bodování:

- Karty Z jsou za **3 body**;
- Karty s dvoucifernými čísly (včetně 50) jsou za **2 body**;
- Karty s jednocifernými čísly (včetně 0) jsou za **1 bod**.

8

Na posledním místě tedy bude hráč **s nejvyšším počtem bodů.**

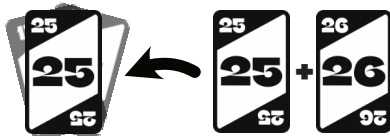
Pokud někteří hráči dosáhnou shodného počtu bodů, vyhrává ten s nižším počtem karet. Jestliže budou mít i stejný počet karet, prohrává ten, který má více karet s vyššími čísly. A pakliže dojde i k této patové situaci, rozhodnou čísla, která si každý dobere z vrchu dobíracího balíčku. Vyšší číslo prohrává.

9

Mechanismy

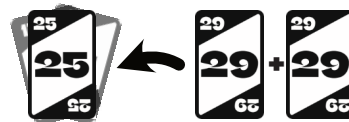
Hráči mohou (nemusí) ze své ruky odhodit kartu s číslem, které je aktuálně vyložené v odhazovacím balíčku, společně s druhou kartou vyhovující aktuálnímu směru a režimu hry.

Příklad: Pokud je vyloženo číslo 25 a aktivní vzestupný směr hry, můžeme odhodit kartu s číslem 25 a hned potom i 26



10

Pokud má v ruce hráč 2 stejné karty, může je zahrát současně (včetně 0, 50, Z i "+2" karet).

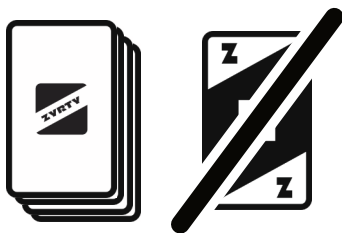


Nesmí se ale zahrát 3 stejná čísla po sobě

(Příklad: pokud je vyložena karta s číslem 50, nemůžeme potom odhodit dvě karty s číslem 50). V případě "+2" karet se počítají jako dvě karty, tedy následující hráč si musí vzít čtyři karty nebo přesunout cíl karet na dalšího hráče.)

11

V případě, že první vyloženu kartou hry je Z karta, **neplatí** a musí se vyložit nová z dobíracího balíčku.



12

Pokud je první vyloženu "+2" karta, **neplatí**. Avšak **její efekt lze aktivovat** odhozením další "+2" karty, kdy se další hráč stane cílem obou těchto karet

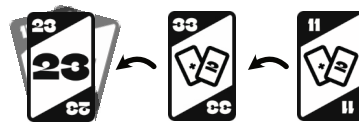
(Příklad: Je vyloženo číslo 11, které neplatí na hráče A; ten však odhodí 22, čímž hráče B přepadne touto kartou i tou předchozí; musí si proto vzít čtyři karty nebo přesunout cíl karet na dalšího hráče.)



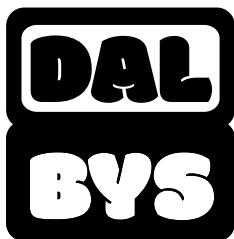
13

Karty s efektem "+2" lze přebíjet i bez dodržení aktuálního směru hry

(Příklad: Je vyloženo číslo 23 a vzestupný směr hry; Hráč A odhodí kartu s číslem 33 s efektem na hráče B; Hráč B může přebít tuto kartu odhozením čísla 11, čímž posune efekt obou karet na dalšího hráče.)



14



Zyrty hra, verze 1.0

Autor: Vojtěch Vích

www.dalbys.cz/projects/zyrty