



Pravidla hry



Obsah balení

110 karet:

- 98 karet s čísly od 1 do 49,
- 4 karty s 0,
- 4 karty s 50,
- 3 univerzální karty Z,
- 1 karta s návodem (QR/leták).

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

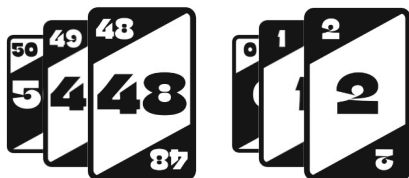
Před zahájením hry se hráči domluví, kdo bude rozdávat karty, a určí se pořadí hráčů (zda budou postupovat po/proti směru hodinových ručiček). Pak se každému hráči rozdá počet karet podle následující tabulky:

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

2

Zbylé karty utvoří dobírací balíček. Hra začíná vyložením vrchní karty z dobíracího balíčku lícem nahoru, čímž se založí odhazovací balíček. Tato karta určí počáteční směr hry.

Pokud je první 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

Průběh hry

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 vyloženému 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 dobíracího balíčku. Výjimku tvoří karty s čísly 0, 50 a Z, kterými lze obnovit směr hry během tahu hráče. **Když ani jeden z hráčů po dobu tří kol neodhodí žádnou kartu,** automaticky se otáčí směr hry (viz *Hard-reset* na str. 12).

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. Zbývající 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**.

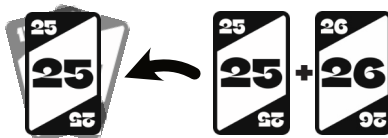
Pokud někteří hráči dosáhnou shodného počtu bodů, vyhrává ten s nižším počtem karet. Jestliže budou mít i stejný počet karet, prohrává ten, který má více karet s vyššími čísly. A pakliže dojde i k této patové situaci, rozhodnou čísla, která si každý dobere z vrchu dobíracího balíčku. Vyšší číslo prohrává.

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

Když tímto způsobem hráč odhodí i "+2" kartu, platí pouze ta druhá odhozená, případně pokud jsou obě dvě karty "+2" typu, platí obě.

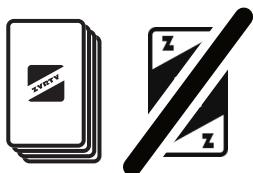
Pokud má v ruce hráč 2 stejné karty, může je zahrát současně (včetně 0, 50, Z i "+2" karet). Nesmí se ale zahrát 3 stejná čísla po sobě.



V případě "+2" karet se vždy počítají jako dvě karty, tedy následující hráč si musí vzít čtyři karty nebo přesunout cíl karet na dalšího hráče.

11

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



Hard-reset = situace, kdy si hráči dobírají karty z dobíracího balíčku, dokud někdo nepoužije speciální kartu 50, 0 nebo Z.

Příklad: V taktickém režimu hráč odhodí číslo 2, ale nikdo nemá menší; Místo dlouhého čekání se proto uplatní pravidlo Hard-reset.

12

Pokud je první vyloženou "+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 hráč B přepadne touto kartou i tou předchozí; musí si proto vzít čtyři karty nebo přesunout cíl karet na dalšího hráče.



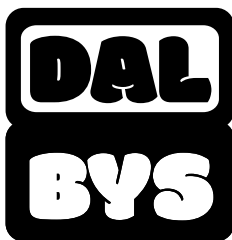
13

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 1.2

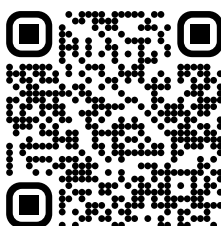
Autor: Vojtěch Vích

www.dalbys.cz/projects/zyrty

Mini-hry

Už tě omrzely oba dva režimy Zyrty? Nevadí! Můžete s partou vyzkoušet další mini-hry hratelné s těmito kartami. Klidně vyzkoušejte svoje vlastní, stačí se inspirovat!

Seznam miniher pro Zyrty najdeš tady:



Poznámky