

✦ DJECO Žlutý trpaslík ✦

DJ05237

Věk: 7 - 99 let

Počet hráčů: 2 - 4

Obsah: 1 herní deska, 1 krabička „Žlutý trpaslík“, 52 karet a 78 žetonů (12 žetonů hodnoty 5, 12 žetonů hodnoty 4, 12 žetonů hodnoty 3, 12 žetonů hodnoty 2, 30 žetonů hodnoty 1)



Cíl hry: Získat co největší kořist.

Příprava hry: Každý hráč dostane sadu žetonů celkové hodnoty 49:

- 3 žluté žetony hodnoty 5
- 3 červené žetony hodnoty 4
- 3 modré žetony hodnoty 3
- 3 zelené žetony hodnoty 2
- 7 hnědých žetonů hodnoty 1

Herní deska se položí doprostřed mezi hráče a krabička „Žlutý trpaslík“ se položí na střed desky.

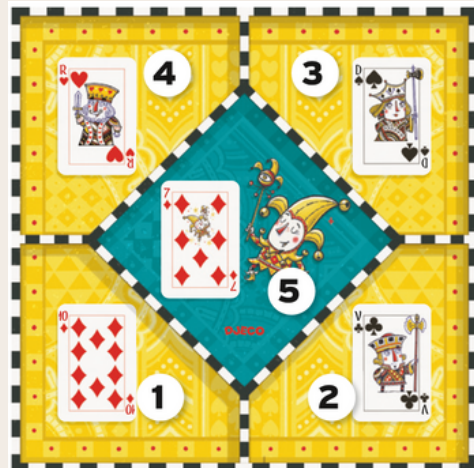
Hra probíhá v několika kolech.



Na začátku každého kola:

Každý hráč položí svoji sázku do každého pole na herní desce, jako např.:

- Sázka v hodnotě 1 na károvou 10
- Sázka v hodnotě 2 na křížového kluka
- Sázka v hodnotě 3 na pikovou královnu
- Sázka v hodnotě 4 na srdcového krále
- Sázka v hodnotě 5 na žlutého trpaslíka



Karty se zamíchají a rozdávající hráč je rozdělí mezi hráče:

- Při hře ve dvou dostane každý 22 karet.
- Při hře ve třech dostane každý 15 karet.
- Při hře ve čtyřech dostane každý 12 karet.

Ostatní karty se odloží stranou lícem dolů. Budou zařazeny opět v dalším kole.

Pravidla hry: Hráči jeden po druhém vyhazují karty ze své ruky na společný odhazovací balíček uprostřed stolu. Hra probíhá po směru hodinových ručiček. Hráč vlevo od rozdávajícího hráče začíná.

Položí první kartu doprostřed stolu a pokračuje i s dalšími karty, dokud může, tak, aby vytvořil rostoucí řadu bez přerušení, nehledě na barvu karet, které odhazuje. Není nutné začínat esem.

Např.: hráč má 2♦, 4♥, 5♣, 7♥, a 3♦. Může odhodit 2, poté 3, 4, a 5, ale nemůže pokračovat 7, protože mu chybí 6.

Jakmile hráč nemůže vyhodit další kartu v řadě, kterou začal, přestane a řekne hodnotu karty, která mu chybí: „bez ...“. V příkladu výše by hráč oznámil: „bez 6“.

A je tedy na hráči vlevo od něj, aby v řadě pokračoval. Pokud může a chce, může ve svém kole řadu karet (vždy bez přerušení) navázat na začatou řadu předchozího hráče tím, že doplní chybějící kartu.






V našem příkladu by hráč navázal položením karty 6.

Pokud nemůže hrát, je na řadě další hráč. A tak dále...

Pokud, po celém kole, nikdo nemůže hrát, hráč, který položil kartu jako poslední, může začít novou řadu.

Tip: v zájmu hráče je začít takovou kartou, která mu umožní vytvořit co nejdelší možnou řadu.

Speciální případ:

- Jakmile hráč položí krále, řekne: „Král a znovu začínám!“ a začne novou řadu kartou dle svého výběru.
- Jakmile hráč položí jednu z karet z herní desky (10 , kluk , královna , král  nebo 7 ) , řekne: „Karta bere!“ s upřesněním hodnoty karty a vezme žetony vsazené v poli odpovídajícímu této kartě.

Např.: hráč položí pikovou královnou: řekne: „Královna bere!“ a získá žetony položené v poli „piková královna“ na herní desce.

Pozn.: Pokud hráč zapomene říct, že karta bere, sázka je pro něj ztracená a zůstává na herní desce do příštího kola.

- Pokud se hráči během prvního kola povede zbavit se všech svých karet, provedl „Velkou operu“. Vezme si všechny sázky z herní desky (nehledě na to, zda je či není v poli karta).

Konec kola: Kolo končí, když jeden z hráčů se zbaví všech svých karet. Ostatní hráči mu dají 1 žeton hodnoty 1 za každou kartu, která jim zbyla v ruce. Zbylé žetony z herní desky zůstávají na ní. Všechny karty se zamíchají. Poté začíná nové kolo.

Konec hry: Hra končí, když některý z hráčů nemá žádné žetony na sázky na začátku hry. Vítězem je ten, který má nejvyšší součet hodnoty žetonů.
