

GUMP

JSME DVOJKA



Hra obsahuje:
60 karet s čísly od 1 do 9
1 hrací kostku se samolepkami

Rychlá karetní hra, která má jednoduchá pravidla, ale přesto vás donutí přemýšlet nad každým vaším tahem!

Svět je plný zvířat i lidí, kteří hledají spřízněné duše. Nezáleží na tom, zda jste člověk, pes, nebo třeba prasátko.

V karetní hře Gump Jsme dvojka se hráči snaží dostat všechny dobré lidi a zvířata k sobě, aby nikdo nebyl sám. Společné místo představuje odhazovací balíček karet a cílem každého z hráčů je dostat na něj všechny své lidi a zvířata (karty) dříve než ostatní.

Ale pozor! Nikdy nevíte, za kterým rohem se objeví zlý pániček Gumpovy sestřičky, který myslí jen na svůj prospěch a je ochoten mu obětovat i štěstí ostatních.



CÍL HRY

Cílem hry je zbavit se jako první všech svých karet.

PŘÍPRAVA HRY

Před první hrou nalepte samolepky s čísly a hvězdami na kostku.

Pečlivě zamíchejte balíček karet a každému hráči sedm rozdejte. Každý drží své karty v ruce tak, aby je protihráči neviděli.

Zbytek karet položte lícem dolů mezi hráče tak, aby na ně každý dobře dosáhl. Budou tvořit dobírací balíček. Vrchní kartu z dobíracího balíčku otočte lícem nahoru. Bude tvořit základ odhazovacího balíčku.

PRŮBĚH HRY

Hráči se pravidelně střídají v tazích ve směru hodinových ručiček. Začíná hráč, který má největšího psa nebo ten nejmladší.

Každý hráč ve svém tahu udělá právě jednu ze tří akcí.

- 1) Odhodí z ruky na odhazovací balíček **jednu kartu**, která má **hodnotu vyšší**, než je hodnota karty na vrchu odhazovacího balíčku.



2) Odhodí z ruky na odhazovací balíček **dvě nebo více karet**, které mají součet hodnot vyšší, než je hodnota karty na vrchu odhazovacího balíčku.

Ale pozor! Nemůžete odhazovat více karet, pokud vám stačí na překročení čísla na vršku balíčku jen část z nich.

Příklad: Na vrchu balíčku leží čtyřka. Zuzka má v ruce dvě dvojky a trojku.

Nebudou jí stačit dvě dvojky, protože dohromady nedají víc než čtyři. Může odhodit libovolnou dvojku a trojku, protože dají součet pět, který je vyšší než čtyři. Ale nemůže najednou odhodit všechny tři karty, protože na překonání čtyřky na vrchu balíčku jí stačí jen dvě. Jednu dvojku si musí nechat.



Pokud hráč odhodí dvě a více karet, **musí si hodit kostkou**. Když mu padne číslo, musí si z dobíracího balíčku vzít tolik karet, jaké mu padlo číslo na kostce. Pokud mu padne hvězdička, má štěstí a žádné karty si nebere.

Pokud hráč odhodí všechny své zbylé karty z ruky, končí hru a vítězí. V tomto případě si kostkou nehází i když jich odhodil dvě a více.

3) Pokud hráč **nemůže odhodit karty** z ruky podle předchozích dvou pravidel, musí si buď **hodit kostkou** a respektovat výsledek hodu, **nebo** si (bez házení kostkou) **vzít dvě karty** z dobíracího balíčku.

Pokud dojdou karty v dobíracím balíčku, zamíchejte odhazovací balíček (kromě vrchní karty) a použijte je jako nový dobírací balíček.

KONEC HRY

V okamžiku, kdy se první hráč zbaví všech karet, stává se vítězem.

SPECIÁLNÍ KARTY

Na dvou kartách (Gump a Křivák) je kromě čísla i **symbol, který dává kartě zvláštní schopnost.**



Gump – pokud hráč při odkládání karet položí jako vrchní kartu Gumpa, nehází si v tomto tahu kostkou, i kdyby odhazoval více karet.



Křivák – pokud leží na vrchu odhazovací balíčku tato karta, hráč, který je na tahu, nesmí ukončit hru. Nesmí odhodit všechny zbylé karty. Pokud by mohl hru v tomto okamžiku ukončit, musí si místo toho hodit kostkou nebo dobrat dvě karty.



MOŽNÁ VARIANTA HRY

Pokud se hráči dopředu dohodnou, mohou hru dohrát všichni. V takovém případě hra nekončí, když se první hráč zbaví všech karet.

GUMP

JSME DVOJKA



Hra obsahuje:
60 kariet s číslami od 1 do 9
1 hraciu kocku so samolepkami

Rýchla kartová hra, ktorá má jednoduché pravidlá, ale napriek tomu vás donúti premýšľať nad každým vašim ťahom!

Svet je plný zvierat aj ľudí, ktorí hľadajú spriaznené duše. Nezáleží na tom, či ste človek, pes alebo napríklad prasiatko.

V kartovej hre Gump Jsme dvojka sa hráči snažia dostať všetkých dobrých ľudí a zvieratá k sebe, aby nikto nebol sám. Spoločné miesto predstavuje odhadzovací balíček kariet a cieľom každého z hráčov je naň dostať všetkých svojich ľudí a zvieratá (karty) skôr ako ostatní.

Ale pozor! Nikdy neviete, za ktorým rohom sa objaví zlý majiteľ Gumpovej sestričky, ktorý myslí len na svoj prospech a je ochotný mu obetovať aj šťastie ostatných.



CIEĽ HRY

Cieľom hry je zbaviť sa všetkých svojich kariet ako prvý.

PRÍPRAVA HRY

Pred prvou hrou nalepte samolepky s číslami a hviezdami na kocku.

Starostlivo zamiešajte balíček kariet a každému hráčovi rozdajte sedem kariet. Každý drží svoje karty v ruke tak, aby ich protihráči nevideli.

Zvyšok kariet položte lícom dole medzi hráčov tak, aby na nich každý dobre dosiahol. Budú tvoriť doberací balíček. Vrchnú kartu z doberacieho balíčka otočte lícom nahor. Bude tvoriť základ odhadzovacieho balíčka.

PRIEBEH HRY

Hráči sa pravidelne striedajú v ťahoch v smere hodinových ručičiek. Začína hráč, ktorý má najväčšieho psa, alebo ten najmladší.

Každý hráč vo svojom ťahu urobí práve jednu z troch akcií.

- 1) Odhodí z ruky na odhadzovací balíček **jednu kartu**, ktorá má **hodnotu vyššiu**, než je hodnota karty na vrchu odhadzovacieho balíčka.



2) Odhodí z ruky na odhadzovací balíček **dve alebo viac kariet**, ktoré majú **súčet hodnôt vyšší**, než je hodnota karty na vrchu odhadzovacieho balíčka.

Ale pozor! Nemôžete odhadzovať viac kariet, pokiaľ vám stačí na prekročenie čísla na vrchu balíčka len časť z nich.

Príklad: Na vrchu balíčka leží štvorka. Zuzka má v ruke dve dvojky a trojku.

Nebudú jej stačiť dve dvojky, pretože ich súčet nie je väčší ako štyri. Môže odhodiť ľubovoľnú dvojku a trojku, pretože ich súčet je päť, ktorý je vyšší ako štyri. Ale nemôže zrazu odhodiť všetky tri karty, pretože na prekonanie štvorky na vrchu balíčka jej stačia len dve. Jednu dvojku si musí nechať.



Pokiaľ hráč odhodí dve a viac kariet, **musí si hodiť kockou**. Keď mu padne číslo, musí si z doberacieho balíčka vziať toľko kariet, aké mu padlo číslo na kocke. Pokiaľ mu padne hviezdička, má šťastie a žiadne karty si neberie.

Pokiaľ hráč odhodí všetky svoje zvyšné karty z ruky, končí hru a víťazí. V tomto prípade si kockou nehádzte aj keď ich odhodil dve a viac.

3) Pokiaľ hráč **nemôže odhodiť karty** z ruky podľa predchádzajúcich dvoch pravidiel, musí si buď **hodiť kockou** a rešpektovať výsledok hodu, **alebo** si (bez hádzania kockou) **vziať dve karty** z doberacieho balíčka.

Pokiaľ dôjdu karty v doberacom balíčku, zamiešajte odhadzovací balíček (okrem vrchnej karty) a použite ich ako nový doberací balíček.

KONIEC HRY

V okamihu, keď sa prvý hráč zbaví všetkých kariet, stáva sa víťazom.

SPECIÁLNI KARTY

Na dvoch kartách (Gump a Krivák) je okrem čísla aj **symbol, ktorý dáva karte zvláštnu schopnosť.**



Gump – ak hráč pri odkladaní kariet položí ako vrchnú kartu Gumpa, nehádza sa v tomto ťahu kockou, aj keby odhadzoval viac kariet.



Krivák – pokiaľ leží na vrchu odhadzovacieho balíčka táto karta, hráč, ktorý je na ťahu, nesmie ukončiť hru. Nesmie odhodiť všetky zvyšné karty. Pokiaľ by mohol hru v tomto okamihu ukončiť, musí si namiesto toho hodiť kockou alebo dobrať dve karty.



MOŽNÝ VARIANT HRY

Pokiaľ sa hráči dopredu dohodnú, môžu hru dohrať všetci. V takom prípade hra nekončí, keď sa prvý hráč zbaví všetkých kariet.

- © Filip Rožek
- Štěpán Peterka
a děti ze ZŠ Karla Čapka
- Irena "Kaori" Hynková
- Weronika Grey

Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.mojedino.cz
Made in Czech Republic.



97720485