



GUMP Jsme dvojka Rychlá karetní hra

Cestovní hra
No. 622548



Příběh psí pravdy, naděje a lásky

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) dřív než ostatní.

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

Doporučená MOC
279 Kč

© Filip Rožek

Autor: Štěpán Peterka

Ilustrace: Irena "Kaori" Hynková, Weronika Grey

Rozměr krabice: 130 × 130 × 40 mm

Váha: 0,19 kg

Herní materiál

60 karet

1 kostka se symboly

1 pravidla





GUMP Jsme dvojka Rychlá karetní hra

Cestovní hra
No. 622548

Popis hry:

CÍL HRY

Cílem hry je zbavit se jako první všech svých karet.

PŘÍPRAVA HRY

Pečlivě zamíchejte balíček karet a každému hráči sedm rozdejte. Zbytek karet položte lícem dolů mezi hráče, budou tvořit dobírací balíček. Vrchní kartu z dobíracího balíčku otočte lícem nahoru. Bude tvořit základ odhazovacího balíčku.


PRAVIDLA HRY


Hráči se pravidelně střídají v tazích ve směru hodinových ručiček. Každý hráč ve svém tahu udělá právě jednu ze tří akcí.

- 1) Odhodí z ruky jednu kartu, která má hodnotu vyšší, než je hodnota karty na vrchu odhazovacího balíčku.
- 2) Odhodí z ruky dvě nebo více karet, které mají součet hodnot vyšší, než je hodnota karty na vrchu odhazovacího balíčku. Nemůže však odhazovat více karet, pokud stačí na překročení čísla na vršku balíčku jen část z nich.
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 vzít dvě karty z dobíracího balíčku.

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.

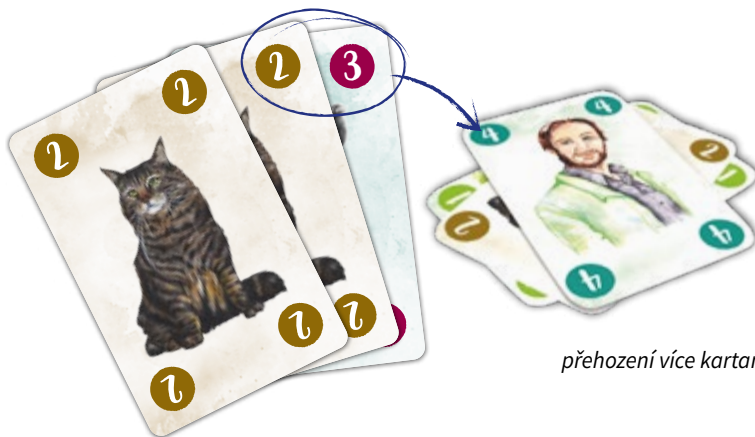
 **Křivák** – pokud leží na vrchu odhazovacího balíčku tato karta, hráč, který je na tahu, nesmí ukončit hru.

KONEC HRY

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



přehození jednou kartou



přehození více kartami



8 590878 622548

Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Česká republika
www.mojedino.cz