

ŠÍLENEJ PRÓFA

Piu Con
JOCS

Autoři:
Gregorio Morales
a Jordi Gene

Pro: 3–5 hráčů od 10 let **Délka hry:** cca 20 min.

OBSAH

95 štychových karet



Líc

20 skórovacích karet
(v 5 barvách)



Plusová
strana



Rub



Minusová
strana

CÍL HRY

V této karetní štychové hře budete potřebovat dobrou taktiku a trochu štěstí. Není důležité, kolik štychů vyhrajete, ale počítá se jejich obsah. Každý hráč získá minusovou barvu, které se bude snažit vyhýbat, protože mu přináší záporné body, a také si tajně zvolí plusovou barvu, která mu přinese kladné body. Hru vyhrává hráč s největším množstvím bodů za tyto dvě barvy na svých získaných kartách.

PŘÍPRAVA

Skórovací karty se roztřídí podle **minusových stran** a shromáždí se do pěti hromádek po čtyřech kartách. Každý hráč si vybere jednu hromádku a dá si ji před sebe minusovou stranou nahoru. Hromádku, kterou si každý hráč vybere, určuje jeho minusovou barvu.

Příklad hromádky po 4 kartách



*Minusová barva
(fialová)*



*Plusová barva
na druhé straně*

Zamíchejte **štychové karty** a každému hráči jich rozdejte **10**.

PRAVIDLA HRY

Každý hráč rozhodne, která barva mu přinese plusové body (tzn. určí svou plusovou barvu), a zároveň určí některé trumfové karty, které se při hře vytáhnou. Poté může hra začít.

1. Výběr plusové barvy

Hráči se podívají na štychové karty, které jim byly rozdány, a poté vezmou skórovací kartu s vybranou plusovou barvou. Tuto kartu položí před sebe minusovou barvou nahoru. Plusovou barvu hráč drží v tajnosti a odkryje ji až na konci hry.

2. Výběr trumfových barev

Hráči si tajně **vyberou** 2 ze zbývajících 3 skórovacích karet a položí je ke skórovacím kartám vybraným ostatními hráči na hromádku uprostřed stolu. Tato hromádka trumfových karet při hře určuje trumfovou barvu pro každý štych (viz sekce Štychy). Poslední trumfová karta není v aktuálním kole potřeba a vrátí se do krabičky.

Rozložení hry pro 3 hráče



Lucie



Tom



Hromádka
trumfových
karet



Hráčovy karty

Eva



Skórovací
karta

Při prvním hraní se výběrem plusových a trumfových barev příliš netrapte a vyberte je z vlastních skórovacích karet náhodně.

Bláznivá laboratoř pro 3 nebo 4 hráče

Při hře 3 či 4 hráčů vytáhněte 2 náhodné skórovací karty (nedívejte se na ně) z každé hromádky, které se v této hře nepoužívají, a přidejte je na hromádku trumfových karet. Hromádka trumfových karet tak bude vždy obsahovat 10 karet. Zbývající skórovací karty vraťte do krabičky.

3. Štychy

Zamíchejte hromádku trumfových karet a otočte vrchní kartu plusovou barvou nahoru. Tím určíte trumfovou barvu pro první štych. Nejstarší hráč zahájí kolo a odehraje první kartu prvního štychu. Následující štychy zahájí vždy hráč, který vyhrál předchozí štych.

Co jsou štychy a kdo je vyhrává?

Po směru hodinových ručiček každý hráč odehraje jednu kartu, a tyto karty dají dohromady štych. Každý hráč položí svou kartu před sebe lícem nahoru, aby ji všichni hráči viděli. Na rozdíl od mnohých jiných her se štychy můžete ve hře Šílenej prófa zahrát **jakoukoli kartou**, protože zde neplatí žádné podmínky.

Jakmile hráči zahrají svou kartu, zkontrolujte, kdo zahrál nejvyšší kartu v aktuální trumfové barvě. Tento hráč daný štych vyhrál a vezme všechny

štychové karty zahrané v tomto štychu a položí je před sebe lícem dolů.

1 Tom



2 Lucie



3
Eva



Příklad: Pro tento štych je trumfová barva žlutá. Jakmile každý hráč zahraje kartu, je jasné, že štych vyhrála Eva, protože zahrála nejvyšší žlutou kartu.

Co když několik hráčů zahrálo nejvyšší kartu stejné hodnoty v trumfové barvě?

V takovém případě štych vyhrává hráč, který zahrál kartu jako první. Může to být ten, kdo zahrál první kartu štychu, nebo některý následující hráč po směru hodinových ručiček.

2 Tom



3 Lucie



1
Eva



Příklad: Pro tento štych je trumfová barva modrá. Eva zahrála první kartu a Tom i Lucie

zahráli modrou kartu s hodnotou 5. Tom však zahrál kartu před Lucíí, takže štych vyhrává.

Co když nebyla zahrána žádná karta v aktuální trumfové barvě?

Pokud žádná ze zahranych karet není v trumfové barvě, vyhrává hráč, který zahrál nejvyšší kartu v jakékoli barvě. Pokud bylo zahráno několik karet s nejvyšší hodnotou, štych vyhrává hráč, který zahrál svou kartu jako první.

1 Tom



2 Lucie



3

Eva



Příklad: Pro tento štych je trumfová barva zelená. Tom zahrál kartu jako první, ale nikdo nezahrál kartu v zelené trumfové barvě. Štych vyhrává Eva, protože

zahrála kartu s modrou hodnotou 6, což je nejvyšší hodnota ze zahranych karet.

Další štych

Výherce štychu položí vyhrané karty lícem dolů na hromádku před sebou. Vyhodí trumfovou kartu předchozího štychu, obrátí další trumfovou kartu z hromádky a zahraje první kartu dalšího štychu.

KONEC HRY A SKÓRE

Hra končí po odehrání posledního desátého štychu. Každý hráč si poté spočítá body na kartách, které vyhrál ve své plusové barvě a sečte body na kartách ve své minusové barvě, které odečte od plusových bodů. Hru vyhrává hráč s největším počtem zbylých (plusových) bodů.

Samozřejmě si můžete zahrát několik kol hry Šílenej prófa a v takovém případě hru začíná vždy jiný hráč. Skóre se zapisuje po každém kole a po předem určeném počtu kol se spočítá celkový počet bodů a určí vítěz.

Hru **Šílenej prófa** spolu s mnoha dalšími zajímavými hrami distribuuje firma **CORFIX DISTRIBUTION s. r. o.**

Bližší informace o těchto hrách naleznete na webových stránkách:

www.corfix.cz

Budete-li mít nápady, návrhy, či poznámky ke hře, kontaktujte nás:



CORFIX DISTRIBUTION s.r.o.

Komárovské nábřeží 1, 617 00 Brno

tel.: +420 545 423 100, fax: +420 545 423 110

e-mail: info@corfix.cz, www.corfix.cz

ŠIALENÝ PROFÁK

Piu Con
JOCS

Autori:
Gregorio Morales
a Jordi Gene

Pre: 3–5 hráčov od 10 rokov **Dĺžka hry:** cca 20 min.

OBSAH

95 zdvihových kariet



Líce

20 skórovacích kariet
(v 5 farbách)



Plusová
strana



Rub



Mínusová
strana

CIEĽ HRY

V tejto zdvihovej kartovej hre budete potrebovať dobrú taktiku a trochu šťastia. Nie je dôležité, koľko zdvihov vyhráte, ale počíta sa ich obsah. Každý hráč získa mínusovú farbu, ktorej sa bude snažiť vyhýbať, pretože mu prináša záporné body, a tiež si tajne zvolí plusovú farbu, ktorá mu prinesie kladné body. Hru vyhráva hráč s najväčším množstvom bodov za tieto dve farby na kartách, ktoré získal.

PRÍPRAVA

Skórovacie karty sa roztriedia podľa **mínusových strán** a zhromaždia sa do piatich kôpok po štyroch kartách. Každý hráč si vyberie jednu kôpku a dá si ju pred seba mínusovou stranou nahor. Kôpka, ktorú si každý hráč vyberie, určuje jeho mínusovú farbu.

Príklad kôpky po 4 kartách



*Mínusová farba
(fialová)*



*Plusová farba
na druhej strane*

Zamiešajte **zdvihové karty** a každému hráčovi ich rozdajte **10**.

PRAVIDLÁ HRY

Každý hráč rozhodne, ktorá farba mu prinesie plusové body (tzn. určí svoju plusovú farbu), a zároveň určí niektoré tromfové karty, ktoré sa pri hre vytiahnu. Potom môže hra začať.

1. Výber plusovej farby

Hráči sa pozrú na zdvihové karty, ktoré im boli rozdané, a potom vezmú skórovaciu kartu s vybranou plusovou farbou. Túto kartu položia pred seba mínusovou farbou nahor. Plusovú farbu hráč drží v tajnosti a odkryje ju až na konci hry.

2. Výber tromfových farieb

Hráči si tajne **vyberú** 2 zo zvyšných 3 skórovacích kariet a položia ich ku skórovacím kartám vybraným ostatnými hráčmi na kôpku uprostred stola. Táto kôpka tromfových kariet pri hre určuje tromfovú farbu pre každý zdvih (pozri časť Zdvihy).

Posledná tromfová karta nie je v aktuálnom kole potrebná a vráti sa do krabičky.

Rozloženie hry pre 3 hráčov



Lucia



Tom



Kôpka
tromfových
kariet



Hráčove karty

Eva



Skórovacia
karta

Keď hráte prvýkrát, výberom plusových a tromfových farieb sa príliš netrápate a vyberte ich z vlastných skórovacích kariet náhodne.

Bláznivé laboratórium pre 3 alebo 4 hráčov

Pri hre 3 či 4 hráčov vyťahnite 2 náhodné skórovacie karty (nepozerajte sa na ne) z každej kôpky, ktorá sa v tejto hre nepoužíva, a pridajte ich na kôpku tromfových kariet. Kôpka tromfových kariet tak bude vždy obsahovať 10 kariet. Zvyšné skórovacie karty vráťte do krabičky.

3. Zdvihy

Zamiešajte kôpku tromfových kariet a otočte vrchnú kartu plusovou farbou nahor. Tým určíte tromfovú farbu pre prvý zdvih. Najstarší hráč zahájí kolo a odohrá prvú kartu prvého zdvihu. Nasledujúce zdvihy zahájí vždy hráč, ktorý vyhral predchádzajúci zdvih.

Čo sú zdvihy a kto ich vyhráva?

Postupne každý hráč v smere hodinových ručičiek odohrá jednu kartu a tieto karty dajú dokopy zdvih. Každý hráč položí svoju kartu pred seba lícom nahor, aby ju ostatní hráči videli. Na rozdiel od mnohých iných hier so zdvihmi môžete v hre Šialený profák zahrať **akúkoľvek kartu**, pretože tu neplatia žiadne podmienky.

Keď hráči zahrajú svoje karty, skontrolujte, kto zahral najvyššiu kartu v aktuálnej tromfovej farbe. Tento hráč daný zdvih vyhral a vezme všetky zdvihové

karty zahrané v tomto zdvihy a položí ich pred seba lícom dolu.

1 Tom



2 Lucia



3
Eva



Príklad: Pre tento zdvih je tromfová farba žltá. Potom, ako každý hráč zahral kartu, je jasné, že zdvih vyhrala Eva, pretože zahrala najvyššiu žltú kartu.

Čo keď niekoľko hráčov zahralo najvyššiu kartu rovnakej hodnoty v tromfovej farbe?

V takom prípade zdvih vyhráva hráč, ktorý zahral túto kartu ako prvý. Môže to byť ten, kto zahral prvú kartu zdvihy, alebo niektorý nasledujúci hráč v smere hodinových ručičiek.

2 Tom



3 Lucia



1
Eva



Príklad: Pre tento zdvih je tromfová farba modrá. Eva zahrala prvú kartu a Tom i Lucia

zahráli modrú kartu s hodnotou 5. Tom však zahrál kartu pred Luciou, takže zdvih vyhráva.

Čo keď nebola zahraná žiadna karta v aktuálnej tromfovej farbe?

Ak žiadna zo zahráných kariet nie je v tromfovej farbe, vyhráva hráč, ktorý zahrál najvyššiu kartu v akejkolvek inej farbe. Ak bolo zahráných niekoľko kariet s najvyššou hodnotou, zdvih vyhráva hráč, ktorý zahrál svoju kartu ako prvý.

1 Tom



2 Lucia



3

Eva



Príklad: Pre tento zdvih je tromfová farba zelená. Tom zahrál kartu ako prvý, ale nikto nezahrál kartu v zelenej tromfovej farbe. Zdvih vyhráva Eva, pretože

zahrála kartu s modrou hodnotou 6, čo je najvyššia hodnota zo zahráných kariet.

Ďalší zdvih

Výherca zdvihu položí vyhrané karty lícom dolu na kôpku pred sebou. Odloží tromfovú kartu predchádzajúceho zdvihu, obráti ďalšiu tromfovú kartu z kôpky a zahrá prvú kartu ďalšieho zdvihu.

KONIEC HRY A SKÓRE

Hra končí po odohraní posledného, desiateho zdvihu. Každý hráč si potom spočíta body na kartách, ktoré vyhral, vo svojej plusovej farbe, sčíta body na kartách vo svojej mínusovej farbe a tie potom odčíta od plusových bodov. Hru vyhráva hráč s najväčším počtom zvyšných (plusových) bodov.

Samozrejme si môžete zahrať niekoľko kôl hry Šialený profák a v takom prípade hru začína vždy iný hráč. Skóre sa zapisuje po každom kole a po dopredu určenom počte kôl sa spočíta celkový počet bodov a určí sa víťaz.

Hru **Šialený profák** spolu s mnohými ďalšími zaujímavými hrami distribuuje firma **CORFIX SLOVAKIA s. r. o.**

Bližšie informácie o týchto hrách nájdete na webových stránkach:

www.corfix.sk

Ak máte nápady, návrhy, či poznámky ku hre, kontaktujte nás:



CORFIX SLOVAKIA s.r.o.

Boženy Nemcovej 8, 811 04 Bratislava

tel.: +421 220 283 034

e-mail: info@corfix.sk, www.corfix.sk