

Kdo švindluje líp?

# Svatoúšek

Markus Wagner



společenské hry

# Svatoušek

Markus Wagner

Hráči: 2-8 osob • Věk: od 8 let • Délka hry: cca. 30 minut

## Herní materiál



70 očíslovaných karet v hodnotách od 1 do 10



26 karet andělů



8 karet ďáblů



8 karet propadnutí peklu

## Myšlenka hry

Stejně jako v běžném životě, tak i v této hře se často za andělskou tvářičkou skrývá malý ďáblík, který své karty vynese na světlo až v ten pravý čas. Hrát můžete ve stanovený čas pouze karty určitých hodnot a proces zbavování se karet se tak může nepřijemně protáhnout. Nic vám ale nebrání v tom na chvíli zapomenout na své svědomí a zkusit si taky trochu zahřesit. Jen pozor na to, aby vás neodhalili ostatní. Prokázaná lež vám totiž přináší karty navíc, které rozhodně nechcete. První hráč, kterému se podaří zbavit se všech karet, se totiž stane vítězem kola. Jeho bodový zisk určí počet a hodnota karet, které zbyly v rukách jeho protihráčů. Hráč, kterému se podaří dosáhnout součtu alespoň 500 bodů, se stane celkovým vítězem.



## Příprava hry

Všechny karty nejprve dobře zamíchejte a každému hráči rozdejte 10 karet na ruku. Zbylé karty se otočí lícem dolů a položí jako dobírací balíček doprostřed stolu. **Pozor:** Každý hráč musí své karty držet tak, aby byl vždy vidět jejich celkový počet.

## Průběh hry

Hru začíná nejmladší hráč. Ten, kdo je na řadě, vynese jednu nebo více karet ze své ruky na odkládací balíček doprostřed stolu. Nebo si místo toho může dobrat vrchní kartu z dobíracího balíčku, tedy pasovat. Poté je na tahu další hráč ve směru hodinových ručiček.

## Vynášení karet

Karty se odkládají zásadně lícem dolů na odkládací balíček. Začíná se od karet s hodnotou „1“. Hráč, který je na řadě, vynese postupně tolik karet s číslem „1“, kolik chce. U každé vykládané karty však musí nahlas říci: „Jedna!“ Při tom je pouze na něm, zda bude odhazovat skutečně pouze karty vyřčených hodnot, nebo bude blafovat. Za blafování se tak považuje odhození jedné nebo více karet jiné hodnoty, než je ta, kterou hráč nahlas říká. Svůj tah zakončuje každý hráč zvoláním „Pravda nebo lež?“.

Další hráč na řadě smí nyní vynášet pouze karty hodnoty „2“. Následující hráč karty hodnoty „3“ a tak dále až do „10“. Pro lepší přehled o tom, které karty kdo na stůl vynesl, umísťují hráči střídavě karty orientované na výšku a na ležato.



Dobírací balíček



Odkládací balíček

*Příklad: Na tahu je Arnošt, ten vykládá „pětky“. Vynesete tedy jednu kartu a řekne: „Pět!“. Poté vynesete další kartu a znovu zvolá: „Pět!“. Jelikož Arnošt vykládá karty obrázkem dolů, neví nikdo z protihráčů najisto, zda říká pravdu, nebo blafuje. Poté co některý z hráčů vyloží alespoň jednu kartu s hodnotou „10“, zamíchají se všechny karty na stole. Bude tedy smíchán odhazovací balíček s dobíracím a společně vytvoří nový dobírací balíček. Další hráč na řadě začíná opět od začátku vynášením „jedniček“.*



## SVATOUŠEK

Každý hráč mající pocit, že jiný hráč, který právě odehrál své kolo, lhal, může zavolat „Svatoušek!“. To je možné provést pouze do chvíle, než další hráč na řadě položí svoji první kartu. Protihráč vinící jiného hráče ze lhaní musí přesně určit kartu, jejíž hodnotu chce zpochybnit. Jednoduše řekne třeba „první karta“ nebo „třetí karta“. Hráč, který byl takto obviněn z blafování, tuto kartu otočí.

**Pokud hráč skutečně lhal,** musí si vzít zpět na ruku postupně všechny karty odshora, dokud se nedostane k otočené kartě, tu si na ruku vezme také. Zbývající karty nemusí ostatním hráčům ukazovat.

*Příklad: Barbora je na řadě a vykládá „šestky“. Nejprve vynesete první kartu, což je „4“. Hned za ní odloží „10“. A do třetice vyloží skutečně „6“. U všech samozřejmě zavolá „šest!“. Jenže hned poté se ozve Tomáš a označí za „Svatouška“ druhou Barbořinu kartu. Barbora tedy tuto kartu otočí a všichni vidí, že je to „desítka“. Barbora si tak musí zpět na ruku vzít tuto „10“ i „6“. Šestku však nemusí nikomu ukazovat. První umístěná karta s hodnotou 4 však zůstane v balíčku.*



Odhalený „Svatoušek“ navíc musí provést „tah pomsty“. Za trest si musí z dobíracího balíčku vzít příslušný počet karet. Poté je na řadě další hráč.

***Pozor:** Pokud je úspěšně odhalena již první karta hráče, který právě odehrál, vynáší se další kolo karty stejné hodnoty jako minule. Pokud by tedy v předchozím příkladě byla odhalena již první Barbořina karta, vynášel by hráč na řadě po ní opět „šestky“.*

**Pokud bylo obvinění neoprávněné,** karta tedy měla skutečně tu hodnotu, kterou hráč prohlašoval (nebo to byla karta anděla), bude potrestán obviňující hráč a provede „tah pomsty“. Za trest si musí z dobíracího balíčku vzít příslušný počet karet. Karty v odkládacím balíčku zůstanou na stole a ve hře pokračuje další hráč. Vynáší karty následující hodnoty.

## TAH POMSTY

Pokud má hráč provést „tah pomsty“, provede následující. Z dobíracího balíčku si lízne horní kartu, která určí, kolik karet si následně dobere na ruku.

Pokud je líznutá karta:

libovolné číslo	hráč si dobere na ruku 3 karty
karta anděla	hráč si dobere na ruku 1 kartu
karta ďábla	hráč si dobere na ruku 5 karet
karta propadnutí peklu	hráč si dobere na ruku 6 karet

První líznutou kartu, která určovala počet dobraných karet, poté hráč odloží na odhazovací balíček.



## PASOVÁNÍ

Pokud hráč nemá na ruce žádnou kartu odpovídající hodnoty a zároveň nechce lhát, musí si líznout z dobíracího balíčku jednu kartu na ruku. Tuto kartu může ihned zahrát na odkládacím balíček.



### AKČNÍ KARTY

**Karty andělů** mají funkci žolíků a mohou být zahrány jako karty libovolné hodnoty. Anděly můžete držet na ruce, jak dlouho jen chcete. V závěrečné fázi hry vám jistě budou víc než platnými pomocníky.

**Na kartách ďáblů** není uvedena hodnota. Tahle karta nemá zkrátka nikdy tu správnou hodnotu. S vynesením karty ďábla jste tak odsouzeni vždy lhát.



Také karty **propadnutí pecku** jsou vynášeny lícem dolů. Pokud hráč zahraje kartu propadnutí pecku, nesmí v tomto tahu hrát jinou kartu (ani před touto kartou). Při tom místo hodnoty karty zvolá „Stojíš!“. Další hráč, který je na řadě, svůj tah vynechá. Nesmí tedy žádné karty vynášet ani dobírat. Kartu **anděla** je možno použít také jako **propadnutí pecku**. Karta propadnutí pecku, nebo karta anděla, která je použita k tomuto účelu, zůstane na odkládacím balíčku spolu s ostatními kartami. Také při vynášení karty **propadnutí pecku** lze lhát. Například můžete vynést kartu s číslem a zavolat: „Stojíš!“ Pokud je hráč obviněn a usvědčen z blafování, vezme si použitou kartu zpět na ruku a klasicky provede „tah pomsty“.



**Pozor:** Kartu **propadnutí pecku** nemůžete vynést jako vaši poslední kartu. Nelze s ní tedy ukončit hru.

## KONEC KOLA A POČÍTÁNÍ BODŮ

Jakmile některý z hráčů zahraje i svou poslední kartu z ruky, okamžitě kolo končí a tento hráč se stává jeho vítězem. Jeho protihráči nyní spočítají hodnotu všech karet, které jim zbyly. Součet těchto hodnot se zapíše do výsledkové listiny jako kladné body získané vítězem tohoto kola. Poté můžete všechny karty opět zamíchat a nové kolo může začít.

Hodnota běžných karet odpovídá jejich číslu	1-10 bodů
Hodnota karty propadnutí pecku	20 bodů
Hodnota karty anděla	30 bodů
Hodnota karty ďábla	40 bodů

## Konec hry

Svatouškovská hra je u konce, když se některému z hráčů podaří na konci vyhraného kola dosáhnout celkového součtu alespoň 500 bodů. Tento hráč se stane celkovým vítězem. Podařili-li se tohoto součtu bodů dosáhnout více hráčům v jednom kole, vyhraje ten vyššího počtu bodů.



## Varianty hry

### Varianta 1

Na začátku kola je každému hráči rozdáno pouze 9 náhodných karet z balíčku a 1 ďábel. Kouzlo této ďábelské varianty spočívá v tom, že všichni hráči o sobě vědí, že každý z nich bude muset alespoň jedenkrát zalhat.

### Varianta 2

Podezření se nevznáší na jednu konkrétní kartu, ale vždy na všechny odehrané karty. Obviněný hráč tedy ukazuje všechny své vynesené karty, a pokud alespoň jedna z nich hodnotou neodpovídá, musí si je vzít zpět na ruku. Navíc samozřejmě dostane i příslušný počet karet z dobíracího balíčku určený „tahem pomsty“.

# Svätúšik

Markus Wagner

Hráči: 2-8 osob • Vek: od 8 rokov • Dĺžka hry: cca. 30 minút

## Herný materiál



70 očíslovaných  
kariet v hodnotách  
od 1 do 10



26 kariet anjelov



8 kariet diablov



8 kariet  
prepadnutia peklu

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

Blíže informace o hrách naleznete na webových stránkách [www.corfix.cz](http://www.corfix.cz)  
Budete-li mít nápady, návrhy, či poznámky ke hře, kontaktujte nás:



**CORFIX DISTRIBUTION s. r. o.**

Komárovské náměstí 1, 617 00 Brno

Tel.: +420 545 423 100

Fax: +420 545 423 110

E-mail: [corfix@corfix.cz](mailto:corfix@corfix.cz)

Web: [www.corfix.cz](http://www.corfix.cz)

## Myšlienka hry

Rovnako ako v bežnom živote, tak aj v tejto hre sa často za anjelskou tváričkou skrýva malý diablík, ktorý svoje karty vynesie na svetlo až v ten pravý čas. Hrať môžete v stanovený čas len karty určitých hodnôt a proces zbavovania sa kariet sa tak môže nepríjemne pretiahnuť. Nič vám ale nebráni pri tom na chvíľu zabudnúť na svoje svedomie a skúsiť tiež trochu zhrsešif. Len pozor na to, aby vás neodhalili ostatní. Dokázaná lož vám totiž prináša karty navyiac, ktoré určite nechcete. Prvý hráč, ktorému sa podarí zbaviť sa všetkých kariet, sa totiž stane víťazom kola. Jeho bodový zisk určí počet a hodnota kariet, ktoré zostali v rukách jeho protihráčov. Hráč, ktorému sa podarí dosiahnuť súčtu aspoň 500 bodov, sa stane celkovým víťazom.



## Príprava hry

Všetky karty najprv dobre zamiešajte a každému hráčovi rozdajte 10 kariet na ruku. Ostatné karty sa otočia lícom dolu a položia ako doberací balíček doprostred stola. **Pozor:** Každý hráč musí svoje karty držať tak, aby vždy bol vidieť ich celkový počet.

## Priebeh hry

Hru začína najmladší hráč. Ten, kto je na rade, vynesie jednu alebo viac kariet zo svojej ruky na odkladací balíček, ktorý sa vytvorí uprostred stola. Alebo si namiesto toho môže dobrať vrchnú kartu z doberacieho balíčka, teda pasovať. Potom je na ťahu ďalší hráč v smere hodinových ručičiek.

## Vynášanie kariet

Karty sa odkladajú zásadne lícom dolu na odkladací balíček. Začína sa od kariet s hodnotou „1“. Hráč, ktorý je na rade, vynesie postupne toľko kariet s číslom „1“, koľko chce. Pri každej vykladanej karte však musí nahlas povedať: „Jedna!“ Pritom je len na ňom, či bude odhadzovať skutočne len karty hodnôt, ktoré hovorí, alebo bude blafovať. Za blafovanie sa tak považuje odhodnenie jednej alebo viacerých kariet inej hodnoty, než je tá, ktorú hráč nahlas hovorí. Svoj ťah zakončuje každý hráč zvolaním „Pravda alebo lož?“.

Ďalší hráč na rade smie teraz vynášať len karty hodnoty „2“. Nasledujúci hráč karty hodnoty „3“ a tak ďalej až do „10“. Pre lepší prehľad o tom, ktoré karty kto na stôl vynesol, umiestňujú hráči striedavo karty orientované na výšku a na ležato.



Dobrací balíček



Odkladací balíček

*Príklad: Na ťahu je Arnošt, ten vykladá „päťky“. Vynesie teda jednu kartu a povie: „Päť!“. Potom vynesie ďalšiu kartu a znovu zvolá: „Päť!“. Keďže Arnošt vykladá karty obrázkom dolu, nevie nikto z protihráčov naisto, či hovorí pravdu, alebo blafuje. Potom, čo niektorý z hráčov vyloží aspoň jednu kartu s hodnotou „10“, zamiešajú sa všetky karty na stole. Bude teda zmiešaný odhadzovací balíček s doberacím a spoločne vytvoria nový doberací balíček. Ďalší hráč na rade začína opäť od začiatku vynášaním „jedničiek“.*



## SVÄTÚŠIK

Každý hráč, ktorý má pocit, že iný hráč, ktorý práve odohral svoje kolo, klamal, môže zavolať „Svätúšik!“ To je možné vykonať len do chvíle, než ďalší hráč na rade položí svoju prvú kartu. Protihráč, ktorý viní iného hráča z klamstva, musí presne určiť kartu, ktorej hodnotu chce spochybniť. Najjednoduchšie napríklad povie „prvá karta“ alebo „tretia karta“. Hráč, ktorý bol takto obvinený z blafovania, túto kartu otočí.

**Ak hráč skutočne klamal,** musí si vziať späť na ruku postupne všetky karty odhora, kým sa nedostane k otočenej karte, tú si na ruku vezme tiež. Ostatné karty nemusi ostatným hráčom ukazovať.

*Príklad: Barbora je na rade a vykladá „šestky“. Najprv vynesie prvú kartu, čo je „4“. Hneď za ňou odloží „10“. A do tretice vyloží skutočne „6“. Pri všetkých samozrejme zavolá „šesť!“ Lenže hneď potom sa ozve Tomáš a označí za „Svätúšika“ druhú Barborinu kartu. Barbora teda túto kartu otočí a všetci vidia, že je to „desiatka“. Barbora si tak musí naspäť na ruku vziať túto „10“ i „6“. Šestku však nemusí nikomu ukazovať. Prvá umiestnená karta s hodnotou 4 však zostáva v balíčku.*



Odhalený „Svätúšik“ naviac musí vykonať „fah pomsty“. Za trest si musí z doberacieho balíčka vziať príslušný počet kariet. Potom je na rade ďalší hráč.

**Pozor:** Ak je úspešne odhalená už prvá karta hráča, ktorý práve odohral, vynášajú sa ďalšie kolo karty rovnakej hodnoty ako v minulom. Ak by teda v predchádzajúcom príklade bola odhalená už prvá Barbarina karta, vynášal by hráč na rade po nej opäť „šestky“.

**Ak bolo obvinenie neoprávnené,** karta teda mala skutočne tú hodnotu, ktorú hráč prehlásil (alebo to bola karta anjela), bude potrestaný obviňujúci hráč a vykoná „fah pomsty“. Za trest si musí z doberacieho balíčka vziať príslušný počet kariet. Karty v odkladacom balíčku zostanú na stole a v hre pokračuje ďalší hráč. Vynáša karty nasledujúcej hodnoty.

## ŤAH POMSTY

Ak má hráč vykonať „fah pomsty“, urobí nasledujúce. Z doberacieho balíčka si vezme hornú kartu, ktorá určí, koľko kariet si následne doberie na ruku.

Ak je potiahnutá karta:

ľubovoľné číslo	hráč si doberie na ruku 3 karty
karta anjela	hráč si doberie na ruku 1 kartu
karta diabla	hráč si doberie na ruku 5 kariet
karta prepadnutia peklu	hráč si doberie na ruku 6 kariet

Prvú potiahnutú kartu, ktorá určovala počet dobraných kariet, potom hráč odloží na odhadzovací balíček.



## PASOVANIE

Ak hráč nemá na ruke žiadnu kartu odpovedajúcej hodnoty a zároveň nechce klamať, musí si vziať z doberacieho balíčka jednu kartu na ruku. Túto kartu môže ihneď zahrať na odkladací balíček.



## AKČNÉ KARTY

**Karty anjelov** majú funkciu žolíkov a môžu byť zahrané ako karty ľubovoľnej hodnoty. Anjelov môžete držať na ruke tak dlho, ako len chcete. V záverečnej fáze hry vám určite budú viac než užitočnými pomocníkmi.

**Na kartách diablov** nie je uvedená hodnota. Táto karta nemá skrátka nikdy tú správnu hodnotu. Pri vynesení karty diabla ste tak nútení vždy klamať.



Aj karty **prepadnutia peklu** sú vynášané lícom dolu. Ak hráč zahrá kartu prepadnutia peklu, nesmie v tomto fahu hrať inú kartu (ani pred touto kartou). Pritom namiesto hodnoty karty zvolá „Stojíš!“ Ďalší hráč, ktorý je na rade, svoj fah vynechá. Nesmie teda žiadne karty vynášať ani doberať. Kartu **anjela** je možné použiť tiež ako prepadnutie peklu. Karta **prepadnutia peklu**, alebo karta anjela, ktorá je použitá na tento účel, zostane na odkladacom balíčku spolu s ostatnými kartami. Aj pri vynášaní karty **prepadnutia peklu** sa môže klamať. Napríklad môžete vyniesť kartu s číslom a povedať: „Stojíš!“ Ak je hráč obvinený a usvedčený z blafovania, vezme si použitú kartu naspäť na ruku a klasicky vykoná „fah pomsty“.



**Pozor:** Kartu **prepadnutia pekle** nemôžete vyniesť ako vašu poslednú kartu. Nedá sa s ňou teda ukončiť hra.

## KONIEC KOLA A POČÍTANIE BODOV

Hneď ako niektorý z hráčov zahrá i svoju poslednú kartu z ruky, okamžite kolo končí a tento hráč sa stáva jeho víťazom. Jeho protihráči teraz spočítajú hodnoty všetkých kariet, ktoré im zostali. Súčet týchto hodnôt sa zapíše do výsledkovej listiny ako kladné body získané víťazom tohto kola. Potom môžete všetky karty opäť zamiešať a nové kolo môže začať.

Hodnota bežných kariet odpovedá ich číslu	1-10 bodov
Hodnota karty prepadnutia pekle	20 bodov
Hodnota karty anjela	30 bodov
Hodnota karty diabla	40 bodov

## Koniec hry

Svätúšikovská hra končí, keď sa niektorému z hráčov podarí na konci vyhraného kola dosiahnuť celkového súčtu aspoň 500 bodov. Tento hráč sa stane celkovým víťazom. Ak sa podarí viacerým hráčom dosiahnuť v jednom kole tento súčet, vyhrá ten vyšší počet bodov.



## Varianty hry

### Variant 1

Na začiatku kola je každému hráčovi rozdanych len 9 náhodných kariet z balíčka a 1 diabol. Čaro tohto diabolského variantu spočíva v tom, že všetci hráči o sebe vedia, že každý z nich bude musieť aspoň jedenkrát zaklamať.

### Variant 2

Podozrenie sa nevznáša na jednu konkrétnu kartu, ale vždy na všetky odohrané karty. Obvinený hráč teda ukazuje všetky svoje vynesené karty, a ak aspoň jedna z nich hodnotou neodpovedá, musí si ich vziať späť na ruku. Navyiac samozrejme dostane aj príslušný počet kariet z doberacieho balíčka určený „fahom pomsty“.

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

Blížšie informácie o hrách nájdete na webových stránkach: [www.corfix.sk](http://www.corfix.sk)  
Ak máte nápady, návrhy, či poznámky ku hre, kontaktujte nás:



**CORFIX SLOVAKIA s. r. o.**

Boženy Němcovej 8, 811 04 Bratislava

Tel.: +421 220 283 034

E-mail: [info@corfix.sk](mailto:info@corfix.sk)

Web: [www.corfix.sk](http://www.corfix.sk)



**Vyzkoušejte také další karetní hry  
z naší nabídky**

