

**2-4**  
hráči

**15**  
minut

věk  
**8+**

Zima je tu a s ní i čas sežvat celou vesnici na tradiční posezení se společným vařením sousedského kotlíkového guláše. Dejte si ale pozor, mlsní škůdci se budou snažit naplnit si břicha, než udeří mrazy. Přihodte do kotlíku svou oblíbenou přísadu, zažeňte nenechavce a vychutnejte si vývar z kamení – tedy pardon, chutné mámení!

## HERNÍ MATERIÁL

- ✦ 12 karet přísad
- ✦ 6 karet škůdců

## PŘÍPRAVA HRY

Roztřídte karty obou druhů.

**6 karet škůdců** vyložte na stůl do řady lícem vzhůru, aby na ně všichni dosáhli. **Karty přísad** zamíchejte, vytvořte balíček a položte ho lícem dolů na stůl.

Hráč, který jako poslední vařil guláš, v prvním kole začíná. V dalším kole začne hráč, jenž v předchozím kole zvolal „guláš!“.

## ÚVOD

Hráči představují sedláky těšící se z úrody a společně vařící slavnostní guláš. Karty přísad v ruce můžete vhodit do kotlíku, nebo je předhodit škůdcům. Jakmile je někdo přesvědčen, že kotlík už má hodnotu alespoň **12 kotlíkových bodů** 🍄, může zvolat „guláš!“, čímž kolo ukončí.

## CÍL HRY

Cílem je dosáhnout jako první **5 vítězných bodů (VB)**.

## PRŮBĚH KOLA

Hráči se střídají na tahu po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu si každý hráč dobere kartu přísady, tajně se na ni podívá a provede **jednu** z těchto tří akcí:



### 1. Přihození do kotlíku

Kotlík je hromádka karet ležící na stole lícem dolů, která během hry postupně vzniká přihazováním karet přísad.

### 2. Předhození hladovému škůdci

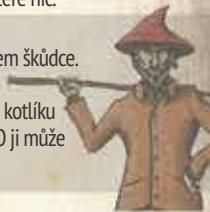
Položte kartu přísady lícem dolů na kartu libovolného škůdce vyloženou na stole. Tím je zahnán.



Nepodaří-li se škůdce zahnat, sežere před vyhodnocením z kotlíku svou oblíbenou přísadu. Pokud daná přísada v kotlíku není, nesežere nic.

## VANDRÁK

Vandrák je zvláštním druhem škůdce. Není-li zahnán (viz akce 2), může hodnotu 🍄 celého kotlíku snížit jako jiní škůdci, NEBO ji může naopak zvýšit.



### 3. Zvolání „guláš!“

Jakmile někdo zvolá „guláš!“, kolo okamžitě končí. Může to být aktivní hráč ve svém tahu poté, co se podíval na kartu, nebo...

## ZVOLÁNÍ „GULÁŠ!“ PO CIZÍM TAHU

Zvolat „guláš!“ můžete i mimo svůj tah v okamžiku, kdy aktivní hráč zahrál kartu (akce 1 nebo 2), ale dříve, než další hráč v pořadí dobere kartu z balíčku. Tím kolo také končí.

## JAK OSTRÝ CHCETE GULÁŠ?

**VERZE PRO ZAČÁTEČNÍKY:** Když zvolá „guláš!“ aktivní hráč, svou kartu ještě do kotlíku smí přihodit (nebo ji předhodit škůdci). Tím má o něco více informací než ostatní. Poté kolo končí.

**VERZE PRO POKROČILÉ:** Když aktivní hráč zvolá „guláš!“, musí kartu, kterou drží, úplně odhodit (nesmí provést akci 1 ani 2).

## KONEC KOLA

Hráč, který zvolal „guláš!“, vezme všechny karty v kotlíku a otočí je lícem vzhůru.

- 1. Krmení škůdců:** Každý škůdce, kterého se nepodařilo zahnat, sežere z kotlíku svou oblíbenou přísadu (samozřejmě pouze pokud v kotlíku je).
- 2. Vandrák se sápe na kotlík:** Nezahnaný vandrak se vrhne na guláš.

- a) Je-li slípka v kotlíku, musíte se s vandrakem rozdělit a hodnota kotlíku klesne o 3 🍄.
- b) Není-li slípka v kotlíku, nemá vandrak o vegetariánský guláš zájem a hodnota kotlíku o 3 🍄 stoupne.

## VYHODNOCENÍ KOLA

Sečtete hodnotu přísad zbylých v kotlíku (se zohledněním vlivu vandráka).

**Je-li hodnota kotlíku alespoň 12** 🍷:

Hráč, který zvolal „guláš!“, získává 2 VB.

**Je-li hodnota kotlíku nanejvýš 11** 🍷:

Hráč, který zvolal „guláš!“, nezíská nic. Všichni ostatní získávají po 1 VB.

*Získané vítězné body si zapište na papír nebo je zaznamenejte jinak. Zamíchejte všech 12 karet přísad a zahajte nové kolo.*

## KONEC HRY

**Jakmile někdo dosáhne 5 VB, vítězí!**

Pokud žádný hráč dosud nezískal 5 VB, hraje se další kolo.

Panuje-li shoda v nejvyšším skóre (převyšujícím 4 VB), rovněž se hraje další kolo, aby se rozhodlo o vítězi.



## POZNÁMKY

Pokud dojde balíček, aniž někdo zvolal „guláš!“, hráč, který aktuálně vede, ztratí 1 VB. V případě shody neztrácí nikdo nic. Kotlík nevyhodnocujte.

## PŘÍSADY PODROBNĚJI



**Brambory** – celkové kotlíkové body za brambory odpovídají počtu brambor v kotlíku na druhou. Tj. 1 🍷 za jednu bramboru, 4 za dvě, 9 za tři a 16 🍷 za všechny čtyři.



**Česnek** – jeden česnek v kotlíku má hodnotu 6 🍷, jsou-li však v kotlíku oba, činí hodnota za oba česneky dohromady pouze 1 🍷.



**Kámen** – Kámen lze přihodit do kotlíku a snížit tak jeho hodnotu, nebo se jím dá zahnat škůdce.

Autor a ilustrátor: Jason Glover  
© 2018 Button Shy Games  
buttonshygames.com



## STRUČNÝ PŘEHLED

Ve svém tahu doberte kartu a proveďte jednu z těchto 3 akcí:

### 1. PŘIHOZENÍ DO KOTLÍKU

### 2. PŘEDHOZENÍ ŠKŮDCI

### 3. ZVOLÁNÍ „GULÁŠ!“

(Lze i po tahu jiného hráče – zvoláním končí kolo.)

Po ukončení kola nakrmte nezahnané škůdce – nejdříve zvířata, poté vyhodnoťte vandráka. Sečtete hodnotu 🍷 kotlíku, součet musí dosahovat alespoň **12** 🍷.

Pokud dosahuje, získává volající hráč **2 VB**.

Nedosahuje-li, všichni hráči krom volajícího získají po **1 VB**.

Pokračujte dalším kolem, dokud někdo nedosáhne alespoň **5 VB**. V případě shody se hraje ještě další kolo.



**NA ČESKÉ VERZI SE PODÍLELI:**  
MINDOK, KAREL VLASÁK

**Výhradní distributor pro ČR a SR:**

MINDOK, s.r.o., Korunní 810/104, 101 00 Praha 10



mindok.cz

/hry.mindok

/hry.mindok

JASON GLOVER

# GULÁŠ



MINDOK