

HAPPY FOX

WOLFGANG KRAMER
& MANFRED RENDL



	6+
	2-5
	15'

D



GANS(Z) SCHÖN AUSGEFUCHST!

**Ein tierisch-witziges Kartenspiel
von Wolfgang Kramer & Manfred Reindl**

Der ausgefuchste Fuchs liebt es, die Gänse am Hof von Bauer Bernd zu erschrecken und ihnen nachzujagen. Wäre da bloß nicht Hasso, der Hofhund, der seine Aufgabe stets sehr ernst nimmt und alles dafür tut, die lustig verwirrte Gänseschar zu beschützen. Welchem Fuchs wird am Ende dennoch der größte Fang gelingen?

SPIELINHALT

120 Karten: 5 farblich markierte Sets mit jeweils
15 Gänsen 5 Füchsen 4 Hunden



1 Spielanleitung



Piatnik Spiel Nr. 670091
© 2023 Piatnik, Wien - Printed in Austria

2



piatnik.com

SPIELZIEL

Das Ziel ist, euch die meisten Gänse zu schnappen, indem ihr mit viel Gespür und dem richtigen Maß an Risikobereitschaft eure Karten geschickt ausspielt.

SPIELVORBEREITUNG

Nehmt euch jeweils ein Kartenset einer Farbe, mischt die Karten gut und legt sie als verdeckten Stapel vor euch ab. Zieht anschließend 5 Karten von eurem Stapel und nehmt sie auf die Hand. Die restlichen Karten bleiben als euer persönlicher verdeckter Nachziehstapel vor euch liegen.

SPIELABLAUF

Bestimmt, wer beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wenn du an der Reihe bist, legst du eine deiner Handkarten vor dir ab, und zwar



VERDECKT, wenn es eine **GANS** oder ein **HUND** ist. Die verdeckten Karten liegen in einer Reihe nebeneinander. Danach nimmst du sofort wieder eine Karte von deinem Stapel auf die Hand. Anschließend ist die nächste Person an der Reihe.



OFFEN, wenn es ein **FUCHS** ist. Ein Fuchs löst sofort eine „**Schnapp dir die Gänse!**“ Runde aus. Das bedeutet: Beginnend bei der Person links von dir darfst du eine beliebige Karte umdrehen, die diese Person verdeckt vor sich liegen hat.



Je nachdem, welches Tier auf der Karte abgebildet ist, passiert Folgendes:

GANS: Glück gehabt! Wenn du möchtest, darfst du auch bei der nächsten Person im Uhrzeigersinn eine Karte umdrehen. Deckst du wieder eine Gans auf, darfst du auf diese Art und Weise so lange weiterspielen, bis du entweder freiwillig die Runde beendest oder einen Hund aufdeckst. Bist du also bei der Person rechts von dir gelandet, darfst du bei der Person links von dir mit dem Aufdecken weitermachen.

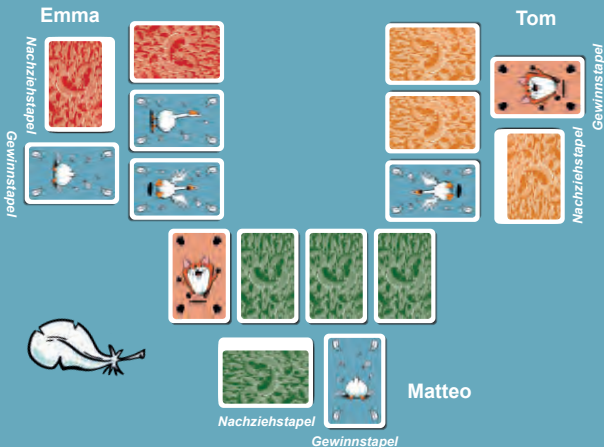
Beim Spiel zu zweit darfst du so lange verdeckte Karten deines Gegenübers aufdecken, wie du möchtest, oder du einen Hund aufdeckst.

Hinweis: Liegt vor einer Person keine verdeckte Karte, wird diese übersprungen.

Beendest du die Runde freiwillig, nimmst du alle aufgedeckten Gänse-Karten sowie deine offen abgelegte Fuchs-Karte und legst sie alle als offenen Gewinnstapel vor dir ab. Alle anderen noch auf dem Tisch verdeckt liegenden Karten bleiben liegen!



Beispiel bei einem Spiel zu dritt:



Matteo beginnt, legt verdeckt eine Karte vor sich ab und zieht eine neue von seinem Nachziehstapel nach. Danach ist Emma an der Reihe und macht dasselbe, ebenso Tom. So geht das zwei Runden lang weiter, bis Matteo aus seiner Hand einen Fuchs offen ablegt. Er startet damit eine „Schnapp dir die Gänse!“ Runde. Er dreht bei Emma, die links von ihm sitzt, eine verdeckte Karte um, die eine Gans zeigt. Er entschließt sich, die Runde fortzusetzen und dreht auch bei Tom eine verdeckte Karte um, die ebenfalls eine Gans zeigt. Matteo ist risikofreudig und setzt die Runde weiter fort, indem er wieder bei Emma eine Karte umdreht. Er hat Glück – es ist wieder eine Gans. Er beschließt, freiwillig die Runde zu beenden, nimmt die drei aufgedeckten Gänse-Karten sowie seine Fuchs-Karte und legt sie auf seinen offenen Gewinnstapel.

HUND: Pech gehabt! Dein Zug endet sofort und du hast auch keine einzige Gans gefangen, selbst wenn du bereits eine oder mehrere Karten mit Gänsen bei den anderen aufgedeckt hast. Stattdessen dürfen jetzt alle, die eine oder mehrere Karten (Gänse und Hund) offen vor sich liegen haben, diese auf ihren eigenen Gewinnstapel legen. Den Fuchs bekommt die Person für ihren Gewinnstapel, aus deren Auslage der Hund aufgedeckt wurde. Alle anderen noch auf dem Tisch verdeckt liegenden Karten bleiben liegen!

Fortsetzung Beispiel:

Angenommen, Matteo deckt bei Emma anstelle der zweiten Gans einen Hund auf. Dann hat er Pech gehabt. Sein Zug ist sofort zu Ende. In diesem Fall dürfen Emma und Tom die vor ihnen offen liegenden Karten (bei Emma 1 Gans und 1 Hund, bei Tom 1 Gans) auf ihre Gewinnstapel legen. Die Fuchs-Karte von Matteo erhält Emma, weil Matteo den Hund aus ihrer Auslage aufgedeckt hat, und legt sie auf ihren Gewinnstapel. Alle anderen noch auf dem Tisch verdeckt liegenden Karten bleiben liegen!

Hinweis: Pech hast du natürlich auch dann, wenn du schon beim ersten Versuch, eine Gans zu schnappen, einen Hund umdrehst. Dein Zug ist dann zu Ende und die betreffende Person darf Hund und Fuchs auf ihren Gewinnstapel legen.

Sobald du die „Schnapp dir die Gänse!“ Runde beendet hast, egal ob freiwillig oder durch einen Hund, ergänzt du deine Handkarten wieder auf 5. Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Habt ihr eure Nachziehstapel aufgebraucht, spielt ihr noch so lange weiter, bis ihr auch alle eure Handkarten ausgespielt habt.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ihr alle eure Nachziehstapel aufgebraucht habt und die letzte Handkarte ausgespielt wurde. Nehmt nun alle noch verdeckt vor euch liegenden Karten und legt sie auf euren Gewinnstapel. Zählt anschließend die Anzahl der Karten in eurem Gewinnstapel. Wer die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnen alle am Gleichstand Beteiligten.

SPIELVARIANTE

Um das Spiel noch ein wenig spannender zu machen, entfernt ihr zu Spielbeginn, gleich nach dem Mischen eures Kartensets, unbesehen jeweils vier Karten. So ist sichergestellt, dass niemand berechnen kann, wie viele Hunde, Gänse oder Füchse jemand noch in seinem Set hat.



Wenn ihr zu „Happy Fox“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:
Piatnik, Hütteldorfer Str. 229-231,
1140 Wien, Austria oder an
info@piatnik.com

Ihr findet uns auf:



PiatnikSpiele



piatnik_spiele



PiatnikSpiele

 6+
 2-5
 15'

F



Dépl(oie)z la ruse du renard !

Un jeu de cartes amusant avec des animaux
créé par Wolfgang Kramer & Manfred Reindl

Le renard prend un malin plaisir à poursuivre les oies du pauvre Bernard pour les effrayer. Heureusement, le fermier peut compter sur Hugo, le chien de la ferme, qui prend son rôle très à cœur et fait tout pour protéger le troupeau d'oies drôlement perturbées. A la fin, quel renard pourra se targuer d'avoir la plus grosse prise ?

Matériel :

120 cartes : 5 sets de couleurs différentes comprenant chacun

15 oies,

5 renards et 4 chiens



1 règle du jeu

Jeu Piatnik n° 670091
 © Piatnik, 2023 • Imprimé en Autriche



8



piatnik.com

Principe du jeu :

Le but est de t'emparer du plus grand nombre de cartes. Rivalise d'habileté et fais preuve de flair en évaluant au mieux les risques à chaque coup.

Mise en place du jeu :

Prenez chacun un set d'une couleur différente et mélangez soigneusement vos cartes avant de les empiler devant vous, face cachée. Puis, chaque joueur prend 5 cartes de cette pile pour constituer sa main. Le reste des cartes empilées face cachée servira de pioche personnelle à chaque joueur.

Déroulement du jeu :

Désignez le joueur qui va commencer. Pendant toute la partie, vous jouerez dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand ce sera ton tour, tu devras poser une des cartes de ta main devant toi, en respectant les consignes suivantes :



FACE CACHEE si c'est une **OIE** ou un **CHIEN**. Les cartes posées face cachée doivent être alignées devant toi. Une fois ta carte posée, tires-en une autre dans ta pioche personnelle pour refaire ta main à 5 cartes. C'est maintenant à la personne à ta gauche de jouer.



FACE VISIBLE si c'est un **RENARD** . Une carte Renard déclenche immédiatement un tour « Attrapez les oies ! » qui se déroule de la manière suivante : en commençant par le joueur à ta gauche, tu peux retourner n'importe quelle carte posée face cachée devant ce joueur. En fonction de l'animal révélé, voici ce qui se passe :



OIE : Tu as de la chance ! Si tu le souhaites, tu peux retourner une carte du joueur suivant en respectant le sens des aiguilles d'une montre. Si tu tombes de nouveau sur une oie, tu peux continuer à jouer ainsi, jusqu'à ce que tu décides de finir ton tour ou que tu tombes sur une carte Chien. Si tu arrives au joueur placé à ta droite, tu peux continuer en retournant une nouvelle carte du joueur à ta gauche.

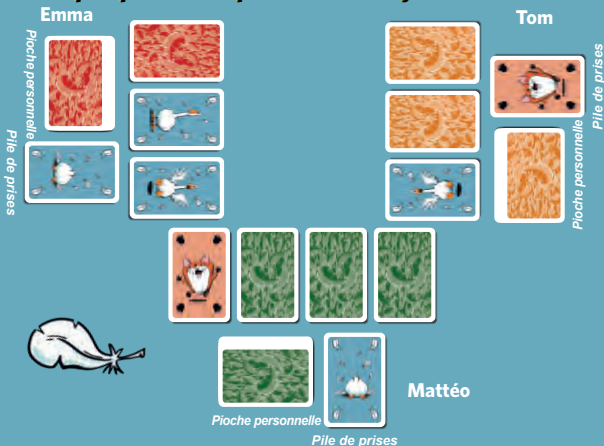
Si vous jouez à deux, tu peux retourner les cartes face cachée de ton adversaire aussi longtemps que tu le souhaites ou jusqu'à ce que tu tombes sur un chien.

Remarque : si un joueur n'a plus de carte posées face cachée devant lui, retourne une des cartes du joueur suivant.

Si tu décides de finir ton tour, prends toutes les cartes Oie découvertes ainsi que ta carte Renard posée face visible, et empile-les devant toi, face visible, pour constituer ta pile de prises. Toutes les cartes qui n'ont pas encore été retournées restent sur la table !



Exemple pour une partie à trois joueurs :



Mattéo commence. Il pose une carte face cachée devant lui et tire une carte de sa pioche. C'est ensuite au tour d'Emma, puis de Tom, qui font de même. La partie continue ainsi pendant trois tours, jusqu'à ce que Mattéo pose un renard de sa main, face visible. Ce faisant, il déclenche un tour « Attrapez les oies ! ». Il retourne donc l'une des cartes face cachée d'Emma, qui est assise à sa gauche : c'est une oie. Il décide de continuer et retourne l'une des cartes face cachée de Tom : c'est encore une oie. Comme Mattéo aime le risque, il retourne une autre carte d'Emma. Et quelle chance : c'est une troisième oie ! Il décide alors de finir son tour, prend les trois cartes Oie qu'il a retournées ainsi que sa carte Renard et les empile devant lui, face visible, pour constituer sa pile de prises.

CHIEN : Pas de chance ! Ton tour prend immédiatement fin et tu ne récupères aucune des cartes Oie que tu as peut-être déjà retournées. À la place, tous les joueurs ayant une ou plusieurs cartes (Oie et Chien) face visible devant eux les prennent et les mettent sur leur propre pile de prises. Le joueur dont la carte Chien a été retournée prend ta carte Renard et l'ajoute à sa pile de prises. Toutes les cartes qui n'ont pas encore été retournées restent sur la table !

Suite de l'exemple :

Supposons que Mattéo retourne une carte Chien chez Emma au lieu de sa deuxième Oie. Pas de chance pour lui : son tour prend immédiatement fin. Emma et Tom peuvent alors prendre les cartes face visible devant eux (1 oie et 1 chien pour Emma, 1 oie pour Tom) pour les placer sur leur pile de prises. Emma reçoit la carte Renard de Mattéo (car c'est lui qui a retourné le chien posé devant elle) et l'ajoute à sa propre pile de prises. Toutes les cartes qui n'ont pas encore été retournées restent sur la table !

À noter : Si tu retournes une carte Chien dès ta première tentative, ce n'est vraiment pas de chance. Ton tour prend immédiatement fin et le joueur possédant la carte Chien peut placer les cartes Chien et Renard dans sa propre pile de prises.

Une fois ton tour « Attrapez les oies ! » fini, que ce soit volontaire ou à cause d'une carte Chien, tire une carte de ta pioche pour en avoir de nouveau 5 en main. C'est ensuite à la personne à ta gauche de jouer.

Si tu as utilisé toutes les cartes de ta pioche, continue à jouer jusqu'à ce que tu n'aies plus aucune carte en main.

Fin du jeu :

La partie se termine dès que tous les joueurs ont épuisé leur pioche et joué toutes les cartes de leur main. Chacun prend alors toutes les cartes face cachée qui restent devant lui et les ajoute à sa pile de prises. Il ne vous reste plus qu'à compter le nombre de cartes dans votre pile de prises. Le joueur qui a rassemblé le plus de cartes a gagné. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Variante du jeu :

Pour rendre la partie encore un peu plus trépidante, enlevez quatre cartes au hasard au début du jeu, juste après avoir mélangé chaque set de cartes. Ainsi, personne ne peut savoir combien il reste de cartes Chien, Oie ou Renard dans le jeu.



Pour toute question ou suggestion concernant « Happy Fox », contactez-nous à l'adresse suivante : Piatnik, Hütteldorferstraße 229-231, 1140 Wien, ou sur info@piatnik.com

Retrouvez-nous ici :



 6+
 2-5
 15'

H



Egy állatian vicces kártyajáték.

Szerzők: Wolfgang Kramer & Manfred Reindl

A tavaszi róka legmókásabb elfoglaltsága az, hogy ijesztegeti a békésen totyogó libákat Bernd gazda udvarán. Azonban Hasso a farmot őrző kutyus nagyon komolyan veszi a feladatát, és mindent megtesz azért, hogy megvédje a libacsapatot. Vajon melyik rókának lesz a legnagyobb fogása?

A játék tartalma:

120 kártya: 5 színekkel készlet, mindegyik

15 libával,

5 rókával és 4 kutyával.



1 játékszabály



Piatnik termékkód: 670091
© Piatnik, 2023 • Ausztriában nyomtatva

14



piatnik.hu

A játék célja

Az a célotok a játékban, hogy a legtöbb libát kapjátok el. Ez annak fog sikerülni, aki ügyesen játssza ki a kártyákat és bátran kockáztat.

A játék előkészítése:

Vegyetek magatokhoz egy kártyakészletet. Keverjétek meg a kártyakészletetek lapjait, majd helyezétek le magatok elé egy lefordított pakliba rendezve. Így mindenkinek lesz egy saját húzópaklija. Végül mindenki húzzon fel 5 kártyát a paklijáról a kezébe.

Játékmenet:

Válasszatok egy kezdőjátékost. Tőle kiindulva az óramutató járásával megegyező irányban játszatok.

Amikor rajtad a sor, akkor tedd le magad elé az egyik kártyádat a kezedből:



LEFORDÍTVÁ, ha az egy **LIBA** vagy egy **KUTYA**. A lefelé fordított kártyákat mindig egymás mellé fekteted. Ezután azonnal húzol egy másik kártyát a húzópaklibból, és a következő játékoson a sor.



FELFORDÍTVÁ, ha az egy **RÓKA**. Amikor rókát teszel le, akkor azonnal egy "Fogd meg a libákat!" kör kezdődik. Ez azt jelenti, hogy a bal oldaladon ülő játékoskal kezdve felfordíthatsz egy olyan kártyát, amelyet ez a játékos lefordítva tett maga elé. Attól függően, hogy melyik állat van a kártyán, a következő történik:



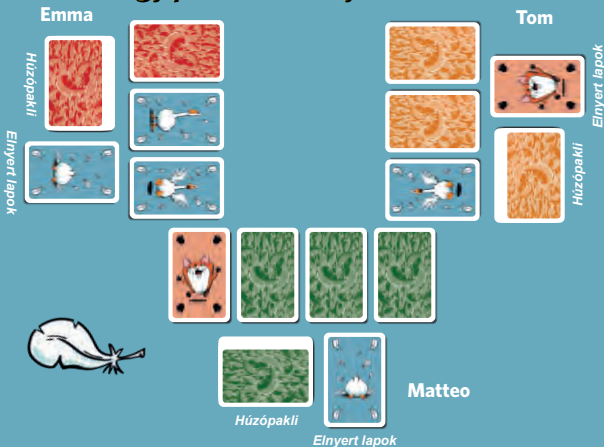
LIBA: Szerencséd volt! Ha szeretnél, akkor felfordíthatsz egy újabb kártyát a következő játékosnál az óramutató járásával megegyező irányban. Ha ismét egy libát fordítasz fel, akkor addig folytathatod a játékot, amíg szeretnél, vagy fel nem fordítasz egy kutyát. Tehát ha elérteztél a jobb oldaladon ülő játékoshoz, akkor folytathatod a lapok felfordítását tovább a bal oldaladon ülő játékoskal. Ha kettesben játszotok, akkor felfordíthatsz akár a játékosársad összes lefelé fordított lapját. Addig fordítasz fel lapokat, ameddig akarsz, vagy egy kutyát nem fordítasz fel.

Megjegyzés: Ha egy játékos előtt nincs lefelé fordított kártya, akkor őt egyszerűen kihagyod.

Amikor önként fejezed be a kört, akkor fogod az összes felfordított libakártyát, valamint a rókakártyádat és mindet magad elé teszed egy felfordított pakliba rendezve. Az összes többi kártya, amelyik még mindig lefelé fordítva fekszik az asztalon, az mind továbbra is lefordítva marad!



Nézzünk egy példát három játékosnál:



Matteo kezdi a játékot. Lefordítva letesz egy kártyát maga elé, majd felvesz egy új lapot a húzópaklijáról. Aztán Emmán a sor, aki ugyanezt teszi, ahogy Tom is. Ez három körön át így folytatódik, amíg Matteo felfordítva letesz egy rókát a kezéből. Elkezdi a "Fogd meg a libákat!" kört. Emmánál, aki a bal oldalán ül, megfordít egy lapot, a lap egy libát mutat. Úgy dönt, hogy folytatja a kört, és Tom előtt is felfordít egy lapot. A tom előtt felfordított lap szintén libát mutat. Matteo kockáztat és folytatja a kört. Megfordít egy kártyát Emmánál is. Szerencséje van – ez megint egy liba. Úgy dönt, hogy önként befejezi a kört. Elveszi a három felfordított libát, valamint a rókakártyáját és felfordítva maga elé helyezi őket.

KUTYA: Balszerencse! A köröd azonnal véget ér. Egyetlen libát sem fogtál, még akkor sem, ha már felfedtél egy vagy több kártyát libával a többieknél. Ehelyett mindenki, aki előtt van egy vagy több felfordított kártya (liba és/vagy kutya), elhelyezheti ezeket a felfordított lapokat a saját felfordított paklijára. A rókát az a játékos kapja, aki előtt a kutyát fordítottad fel. Az összes többi kártya, amelyik még mindig lefelé fordítva fekszik az asztalon, az mind továbbra is lefordítva marad!

A példa folytatása:

Tegyük fel, hogy Matteo másodok alkalomra liba helyett egy kutyát fordít fel Emma előtt. Ezúttal nem volt szerencséje. A lépése azonnal véget ért. Ebben az esetben Emma és Tom az előttük felfordított kártyákat (1 liba és 1 kutya Emmánál, 1 liba Tomnál) a felfordított lapjaikból kialakított paklijukra tehetik. Emma megkapja Matteo róka lapját is, mert Matteo előtte fordította fel a kutyát. Az összes többi kártya, amelyik még mindig lefelé fordítva fekszik az asztalon, az mind továbbra is lefordítva marad!

Megjegyzés: Természetesen akkor is szerencsétlen vagy, ha elsőre egy kutyát fordítasz fel valakinél. Akinél felfordítottad a kutyát, az a te rókalapodat az előtte felfordítva fekvő kutyával együtt a saját paklijára teszi.

Miután befejezted a "Fogd meg a libákat!" kört (akár önként, akár kutyával), egészítsd ki a kezedben tartott lapokat 5-re. Ezután a következő játékoson a sor (az óramutató járásával megegyező irányban).

Miután elfogytak a húzópaklitok lapjai, addig játszotok tovább, míg az összes lapot kijátsszátok a kezetekből.

A játék vége:

A játék akkor ér véget, amikor már elhasználtátok a húzópaklik lapjait és az utolsó lapot játsszátok ki a kezetekből. Ekkor fogjátok az összes lefordítva maradt kártyát magatok előtt és tegyétek a felfordított lapokból álló paklitokra. Végül számoljátok meg, hogy ki mennyi lapot gyűjtött. A játéknak az a győztese, aki a legtöbb lapot gyűjtötte. Döntetlen esetén a játéknak több győztese lesz.

Játékvariáció:

Annak érdekében, hogy a játék még izgalmasabb legyen, négy kártyát tegyetek ki a paklijaitokból a játék elején, közvetlenül a kártyák megkeverése után. Így senki sem tudja majd kiszámítani, hogy hány kutya, liba vagy róka van még valakinek a készletében.



Importálja és forgalmazza a
Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnik.hu

Megtalál minket a:



[PiatnikBudapest](https://www.facebook.com/PiatnikBudapest)



[piatnikhungary/](https://www.instagram.com/piatnikhungary/)

 6+
 2-5
 15'

CZ



Docela pěkně vychytralá! Zábavná karetní hra se zvířaty od Wolfganga Kramera & Manfreda Reindla

Mazaná liška ráda plaší a pronásleduje husy na Berndově farmě. Jen kdyby tu nebyl pes Azor, který bere svou práci vždy velmi vážně a dělá vše pro to, aby zmatené hejno hus ochránil.

Které lišce se nakonec podaří největší úlovek?

Obsah hry:

120 karet: 5 barevných sad po

15 husách,



5 liškách a 4 psech



1 pravidla hry

Piatnik hra č. 670091
© Piatnik, 2023 • Printed in Austria

20



piatnik.com

Cíl hry:

Cílem je, aby hráč svou chytrou karetní hrou s velkou dávkou intuice a odhadem správné míry rizika získal co nejpočetnější hejno hus.

Příprava hry:

Každý z vás si vezměte sadu karet od jedné barvy, karty dobře zamíchejte a položte je před vás do balíčku lícem dolů. Poté si z vašeho balíčku lízněte 5 karet a vezměte si je do ruky. Zbývající karty zůstanou ležet před vámi otočené lícem dolů a tvoří váš osobní balíček.

Průběh hry:

Začíná hráč, který naposledy jedl husu, dále se hraje ve směru hodinových ručiček.

Hráč, který je na řadě, položí před sebe jednu z karet, které drží v ruce, a sice:



OTOČENOU LÍCEM DOLŮ, pokud je to **HUSA** nebo **PES**. Karty otočené lícem dolů leží v jedné řadě vedle sebe. Poté si ihned lízne další kartu ze svého balíčku a na řadě je další hráč.



OTOČENOU LÍCEM NAHORU, pokud je to **LIŠKA**.

Liška okamžitě spouští kolo "Chyťte husy!". To znamená: počínaje hráčem po vaší levici, můžete otočit jakoukoli kartu, kterou má tento hráč před sebou, otočenou lícem dolů. A podle toho, jaké zvíře je na kartě znázorněno, nastane následující:



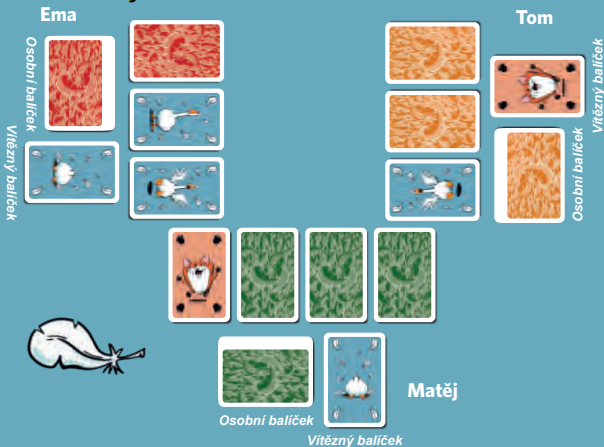
HUSA: máte štěstí! Pokud chcete, můžete také otočit kartu u dalšího hráče ve směru hodinových ručiček. Pokud opět otočíte husu, můžete takto pokračovat ve hře do té doby, dokud kolo dobrovolně neukončíte nebo neotočíte psa. Pokud dojdete k hráči od vás napravo, můžete pokračovat u hráče od vás nalevo. Při hře ve dvou hráčích můžete otáčet soupeřovy karty tak dlouho, jak chcete, nebo dokud neodhalíte psa.

Poznámka: pokud před některým z hráčů neleží žádná karta otočená lícem dolů, je tento hráč přeskočen.

Pokud kolo ukončíte dobrovolně, vezměte si všechny otočené karty s husami i vaši kartu s liškou a všechny je položte před sebe na vítěznou hromádku, která je otočená lícem nahoru. Všechny ostatní karty, které leží na stole lícem dolů, zůstávají ležet na svém místě!



Příklad hry se třemi hráči:



Matěj hru začíná, položí před sebe jednu kartu lícem dolů a ze svého balíčku karet si vytáhne jednu novou. Pak přijde na řadu Ema a udělá totéž, stejně jako Tom. Tak hra pokračuje tři kola, dokud Matěj nevyloží z ruky kartu s liškou. Tím spouští kolo "Chyťte husy!". U Emy, která sedí po jeho levici, otočí jednu ležící kartu. Na této kartě je husa. Rozhodne se pokračovat v kole a otočí také kartu u Toma, na které je rovněž husa. Matěj je ochoten riskovat a pokračuje v kole dál tak, že opět otočí kartu od Emy. Má štěstí - je to opět husa. Rozhodne se dobrovolně ukončit kolo, vezme si tři karty s husou, otočené lícem nahoru, a kartu s liškou a položí je na svou vítěznou hromádku.

PES: máte smůlu! Váš tah okamžitě končí a vy jste neulovili ani jednu husu, i když jste již jednu nebo více karet s husami otočili u ostatních hráčů. Místo toho si nyní může každý hráč, který má před sebou jednu nebo více karet (husy a psa) otočených lícem nahoru, tyto karty položit na svou vlastní vítěznou hromádku. Kartu s liškou si přidá na svou vítěznou hromádku hráč, z jehož vyložených karet byla otočena karta se psem. Všechny ostatní karty, které leží na stole lícem dolů, zůstávají ležet!

Pokračování příkladu:

ředpokládejme, že Matěj objeví u Emy místo druhé husy psa. Pak má smůlu. Jeho hra okamžitě končí. V tomto případě mohou Ema a Tom karty, které leží před nimi lícem nahoru (1 husa a 1 pes u Emy, 1 husa u Toma) odložit na své vítězné hromádky. Ema obdrží Matějovu kartu s liškou, protože Matěj otočil kartu se psem z jejích vyložených karet a položí ji na svou vítěznou hromádku. Všechny ostatní karty, které leží na stole lícem dolů, zůstávají ležet na svém místě!

Poznámka: smůlu máte samozřejmě i v případě, když už při prvním pokusu o chycení husy otočíte kartu se psem. Váš tah je pak u konce a dotyčný hráč si může položit kartu se psem a s liškou na svou vítěznou hromádku.

Jakmile dokončíte kolo "Chyťte husy!", ať už z vlastního rozhodnutí, nebo kvůli psovi, doplňte si karty, které držíte v ruce na celkový počet 5. Poté je na řadě další hráč ve směru hodinových ručiček.

Jakmile vyčerpáte váš balíček na lízání, pokračujete ve hře do vypotřebování všech karet, které máte v ruce.

Konec hry:

Hra končí, jakmile všichni hráči vyčerpají karty ve svých balíčcích a vynesou poslední kartu, kterou mají v ruce. Nyní si vezměte všechny karty, které stále leží lícem dolů před vámi a položte je na vaši vítěznou hromádku. Poté spočítejte počet karet ve vaší vítězné hromádce. Hráč, který nasbíral nejvíce karet, vyhrává. Pokud dojde k remíze, vyhrávají všichni účastníci remízy.

Varianta hry:

Aby byla hra o něco napínavější, odstraňte na začátku čtyři karty hned po zamíchání, aniž byste se na ně podívali. Díky tomu nikdo nedokáže spočítat, kolik psů, hus nebo lišek se v jeho sadě nachází.



Máte-li jakékoli dotazy nebo připomínky ke hře „Happy Fox“, prosím kontaktujte nás:

Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087,
252 19 Rudná, info@piatnik.cz,
www.piatnik.cz

Najdete nás na:



PiatnikCZ



piatnikcz



PiatnikSpiele

 6+
 2-5
 15'

SK



Tá je ale prefíkaná!

Zábavná kartová hra so zvieratami od Wolfganga Kramera & Manfreda Reindla

Prefíkaná líška rada plaší husi na hospodárstve farmára Bernda a prenasleduje ich. Len keby tu nebol pes Azor, ktorý berie svoju prácu vždy veľmi vážne a robí všetko pre to, aby zmätený krdeľ husí ochránil. Ktojej líške sa nakoniec podarí najväčší úlovok?

Obsah hry:

120 kariet: 5 farebných sád po

15 husiach,



5 líškach a 4 psoch



1 pravidlá hry



Piatnik hra č. 670091
© Piatnik, 2023 • Printed in Austria

26



piatnik.com

Cieľ hry:

Cieľom je, aby hráč svojou chytrou kartovou hrou s veľkou dávkou intuície a odhadom správnej miery rizika získal čo najpočetnejšie křdel' husí.

Príprava hry:

Každý z vás si vezmite sadu kariet od jednej farby, karty dobre zamiešajte a položte ich pred vás do balíčka lícom dole. Potom si z vášho balíčka líznite 5 kariet a vezmite si ich do ruky. Zostávajúce karty zostanú ležať pred vami otočené lícom dole a tvoria váš osobný balíček.

Priebeh hry:

Začína hráč, ktorý naposledy zjedol husou, ďalej sa hrá v smere hodinových ručičiek.

Hráč, ktorý je na rade, položí pred seba jednu z kariet, ktoré drží v ruke, a síce:



OTOČENÚ LÍCOM DOLE, ak je to **HUS** alebo **PES**. Karty otočené lícom dole ležia v jednom rade vedľa seba. Potom si ihneď lízne ďalšiu kartu zo svojho balíčka a na rade je ďalší hráč.



OTOČENÚ LÍCOM HORE, pokiaľ je to **LÍŠKA**. Líška okamžite spúšťa kolo "Chyťte husi!". To znamená: počnúc hráčom po vašej ľavici, môžete otočiť akúkoľvek kartu, ktorú má tento hráč pred sebou, otočenú lícom dole. A podľa toho, aké zviera je na karte znázornené, nastane nasledujúce:



HUS: máte šťastie! Pokiaľ chcete, môžete tiež otočiť kartu u ďalšieho hráča v smere hodinových ručičiek. Pokiaľ opäť otočíte hus, môžete takto pokračovať v hre dovtedy, kým kolo dobrovoľne neukončíte alebo neotočíte psa. Pokiaľ dôjdete k hráčovi od vás napravo, môžete pokračovať u hráča od vás naľavo.

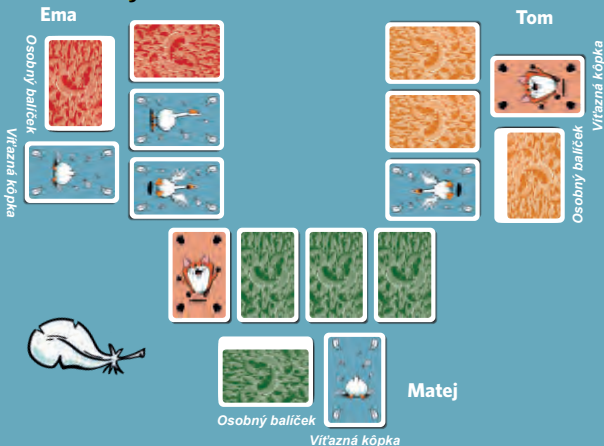
Pri hre o dvoch hráčoch môžete otáčať súperove karty tak dlho, ako chcete, alebo pokiaľ neodhalíte psa.

Poznámka: pokiaľ pred niektorým z hráčov neleží žiadna karta otočená lícom dole, je tento hráč preskočený.

Ak kolo ukončíte dobrovoľne, vezmite si všetky otočené karty s husami aj vašu kartu s líškou a všetky ich položte pred seba na víťaznú kôpku, ktorá je otočená lícom nahor. Všetky ostatné karty, ktoré ležia na stole lícom dole, zostávajú ležať na svojom mieste!



Príklad hry s tromi hráčmi:



Matej hru začína, položí pred seba jednu kartu lícom dole a zo svojho balíčka kariet si vytiahne jednu novú. Potom príde na rad Ema a urobí to isté, rovnako ako Tom. Tak hra pokračuje tri kolá, kým Matej nevyloží z ruky kartu s líškou. Týmto spúšťa kolo „Chyťte husi!“. U Emy, ktorá sedí po jeho ľavici, otočí jednu ležiacu kartu. Na tejto karte je hus. Rozhodne sa pokračovať v kole a otočí aj kartu u Tomáša, na ktorej je tiež hus. Matej je ochotný riskovať a pokračuje v kole ďalej tak, že opäť otočí kartu od Emy. Má šťastie - je to opäť hus. Rozhodne sa dobrovoľne ukončiť kolo, vezme si tri karty s husou, otočené lícom hore, a kartu s líškou a položí ich na svoju víťaznú kôпку.

PES: máte smolu! Váš ťah okamžite končí a vy ste neulovili ani jednu hus, aj keď ste už jednu alebo viac kariet s husami otočili u ostatných hráčov. Namiesto toho si teraz môže každý hráč, ktorý má pred sebou jednu alebo viac kariet (husi a psa) otočených lícom nahor, tieto karty položiť na svoju vlastnú víťaznú kôpku. Kartu s líškou si pridá na svoju víťaznú kôpku hráč, z ktorého vyložených kariet bola otočená karta so psom. Všetky ostatné karty, ktoré ležia na stole lícom dole, zostávajú ležať!

Pokračovanie príkladu:

predpokladajme, že Matej objaví u Emy namiesto druhej husi psa. Potom má smolu. Jeho hra okamžite končí. V tomto prípade môžu Ema a Tom karty, ktoré ležia pred nimi lícom nahor (1 hus a 1 pes u Emy, 1 hus u Toma) odložiť na svoje víťazné kôpky. Ema dostane Matejovu kartu s líškou, pretože Matej otočil kartu so psom z jej vyložených kariet a položí ju na svoju víťaznú kôpku. Všetky ostatné karty, ktoré ležia na stole lícom dole, zostávajú ležať na svojom mieste!

Poznámka: smolu máte samozrejme aj v prípade, keď už pri prvom pokuse o chytenie husi otočíte kartu so psom. Váš ťah je potom na konci a dotýčný hráč si môže položiť kartu so psom a s líškou na svoju víťaznú kôpku.

Akonáhle dokončíte kolo „Chyťte husi!“, či už z vlastného rozhodnutia, alebo kvôli psovi, doplňte si karty, ktoré držíte v ruke na celkový počet 5. Potom je na rade ďalší hráč v smere hodinových ručičiek.

Akonáhle vyčerpáte váš balíček na lízanie, pokračujete v hre do spotrebovania všetkých kariet, ktoré máte v ruke.

Koniec hry:

Hra končí, akonáhle všetci hráči vyčerpajú karty vo svojich balíčkoch a vynesú poslednú kartu, ktorú majú v ruke. Teraz si vezmite všetky karty, ktoré stále ležia lícom dole pred vami a položte ich na vašu víťaznú kôpku. Potom spočítajte počet kariet vo vašej víťaznej kôpke. Hráč, ktorý nazbieral najviac kariet, vyhráva. Pokiaľ dôjde k remíze, vyhrávajú všetci účastníci remízy.

Variant hry:

Aby bola hra o niečo napínavejšia, odstráňte na začiatku štyri karty hneď po zamiešaní bez toho, aby ste sa na ne pozreli. Vďaka tomu nikto nedokáže spočítať, koľko psov, husí alebo líšok sa v jeho súprave nachádza.



Ak máte akékoľvek otázky alebo pripomienky k hre „Happy Fox“, prosím kontaktujte nás:

Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087,
CZ-252 19 Rudná, info@piatnik.cz,
www.piatnik.cz

Nájdete nás na:



PiatnikCZ



piatnik_sk



PiatnikSpiele

