

KABO

Najděte Kaba, legendárního jednorožce! Zkuste se k němu dostat co nejbliž. Číslované karty znázorňují, jak jste od Kaba daleko. Hráč, který se k němu přiblíží nejvíce, zvítězí.

PŘÍPRAVA HRY

Zamíchejte karty a každému hráči rozdejte 4 tak, že z nich na stole utvoříte řadu lícem dolů. Dobírací balíček položte doprostřed stolu a vrchní kartu vyložte lícem vzhůru vedle. Bude tvořit základ odhazovací hromádky.



Každý hráč se tajně podívá na 2 z karet ve své řadě a pokusí se si je zapamatovat. Nikdy jindy se na své karty dívat nesmíte, pokud nebude výslovně uvedeno jinak. Karty také nesmíte nijak přesouvat. Hráč, který má nejraději jednorožce, bude začínat.

PRŮBĚH HRY

Počínaje začínajícím hráčem a nadále po směru hodinových ručiček budete provádět své tahy. Ve svém tahu si můžete dobrat kartu z dobíracího balíčku, z odhazovací hromádky, nebo zvolat „*Kabo!*“.

DOBRÁNÍ Z DOBÍRACÍHO BALÍČKU

Vezměte si vrchní kartu, podívejte se na ni, aniž byste ji ukazovali ostatním, a proveďte jednu z následujících možností:

1) **Odložte ji na odhazovací hromádku.** Má-li karta nějaký efekt, můžete ho využít.

NEBO

2) **Vyměňte jednu nebo více svých karet za právě dobranou novou kartu.** Svoje vyměňované karty odhodte lícem vzhůru na odhazovací hromádku a novou kartu položte na stůl **lícem dolů** místo jedné z nich (viz níže více podrobností o výměně více karet).

DOBRÁNÍ Z ODHAZOVACÍ HROMÁDKY

Vezměte si vrchní kartu z odhazovací hromádky a **vyměňte jednu nebo více svých karet za právě dobranou novou kartu.** Svoje vyměňované karty odhodte lícem vzhůru na odhazovací hromádku a novou kartu položte do své řady **lícem vzhůru** místo jedné z právě vyměněných karet.

ZVOLÁNÍ „KABO!“

Zvoláte-li „*Kabo!*“, váš tah končí. Každý soupeř má ještě jeden tah a pak je celé kolo u konce.

VÝMĚNA VÍCE KARET

Vyměňujete-li za novou kartu více svých karet, musejí všechny vaše odhazované karty být stejné hodnoty (např. šestky). Vysuňte je na stole z řady a ty z nich, které ležely lícem dolů, otočte, aby všichni zkontrolovali jejich hodnoty. Pokud jsou **jejich hodnoty stejné**, odhodte je na odhazovací hromádku a novou kartu položte na stůl místo jedné z odhozených karet. Pokud však **nejsou všechny karty stejných hodnot**, vraťte je zpět do své řady, přičemž je necháte lícem vzhůru. Novou kartu z odhazovací hromádky přiložte k řadě zleva nebo zprava.

Pokud jste se neúspěšně pokusili vrátit dokonce **3 nebo více karet**, doberte si z dobíracího balíčku ještě jednu „trestnou“ kartu a přiložte ji **bez prohlížení** ke své řadě zleva nebo zprava, lícem dolů.

EFEKTY KARET

Jak již bylo uvedeno, doberete-li z dobíracího balíčku kartu s efektem, můžete ji odhodit a efekt využít.

7-8 KUK: Tajně se podívejte na jednu ze svých karet ležících lícem dolů na stole.

9-10 ŠPION: Tajně se podívejte na jednu kartu libovolného soupeře ležící lícem dolů.

11-12 KŠEFT: Vyměňte jednu svou kartu za jednu kartu libovolného soupeře, aniž byste kteroukoli z nich obraceli na opačnou stranu či se na ně dívali.

KONEC KOLA

Kolo končí, jakmile některý z hráčů zvolá „**Kabo!**“ a ostatní dohrají ještě po 1 tahu, nebo **okamžitě** po tahu, v němž došel dobírací balíček. Není-li konec partie, zamíchejte všechny karty a hrajte další kolo. Hráč s nejnižším skóre z právě dohraného kola bude novým začínajícím hráčem. V případě shody začíná ten z příslušných hráčů, kdo sedí nejbliže po směru hry od předchozího začínajícího hráče.

BODOVÁNÍ

Vaše dosažené skóre v každém kole se rovná součtu hodnot všech vašich karet, ať už ležely lícem vzhůru či dolů. Pokud jste zvolali „**Kabo!**“ a v daném kole neměl nikdo menší součet hodnot než vy, vaše skóre je 0. Pokud jste však zvolali „**Kabo!**“ a váš součet hodnot v daném kole **není** nejnižší, bude vaším skóre součet hodnot a 10 bodů navíc. Přičtěte skóre dosažené v právě dohraném kole ke svému skóre ze všech předešlých kol.

KAMIKAZE

Pokud některý z hráčů má na konci kola přesně dvě 12 a dvě 13 a žádné jiné karty, získává 0 bodů a všichni ostatní získávají po 50 bodech. Může také zvolat „**Kabo!**“

KONEC HRY

Hra končí, jakmile některý z hráčů dosáhl 100 či více bodů. Hráč, který má v tom okamžiku nejnižší celkové skóre, vítězí. V případě shody vítězí ten z dotčených hráčů, kdo dosáhl nižšího skóre v posledním kole.

ODPIS SKÓRE

Pokud některý z hráčů dosáhne průběžného skóre přesně 100 bodů, jeho skóre se snižuje na 50 bodů. Takto si však každý hráč může odepsat body jen jednou za celou hru.

Autoři hry: Melissa Limes, Mandy Henning

Vývoj hry: Ted Alspach

Ilustrace: Agus Muqith

beziergames
THE NEW CLASSICS

MINDOK
HRAJEME S SRDCEM

©2019 Bezier Games, Inc. a Melissa Limes.

Bezier Games a jejich logo jsou registrovanými ochrannými známkami Bezier Games, Inc.

Chybí-li Vám část herního materiálu, obraťte se na info@mindok.cz