

# KREV A PÍSEK

AUTOR HRY  
DANIEL SYROVÝ  
ILUSTRACE  
ONDŘEJ PAVELEK

VÝUKOVÉ VIDEO PRAVIDEL A UKÁZKOVÁ HRA:  
[WWW.KARETKY.CZ/VIDEONAVODY](http://WWW.KARETKY.CZ/VIDEONAVODY)



## HRA OBSAHUJE:

91 karet, 30 mincí, pravidla hry

Počet hráčů: 2-6

Hrací doba: 30 min.

Věk: 10+

Obtížnost: střední

**ook!game**

Vydavatel a distributor: ook!game s.r.o.

Vyrobeno v České republice. Všechna práva vyhrazena.

©2021 Daniel Syrový – ook!game s.r.o.



@ookgame



/ookgame

[www.karetky.cz](http://www.karetky.cz)

# KREV A PÍSEK

## PRAVIDLA

# CÍL HRY

Cílem karetky KREV A PÍSEK je mít na konci kola vyložený aktivní ÚTOK, který je vyšší, než mají protihráči. Hraje se několik kol, kde hráči podstupují karetní souboje. Hrají na své vyložené karty (snaží se udržet svůj útok co nejvyšší) a na vyložené karty protihráčů (snaží se zrušit jejich útoky). Hráči se v tazích střídají po směru hodinových ručiček a ve svém tahu mohou hrát karty **ÚTOKU**, odrazení ÚTOKU kartami **OBRANY** a akční karty **KREV** (+1 k hodnotě ÚTOKU, odstraňuje PÍSEK), **PÍSEK** (-1 k hodnotě ÚTOKU, eliminuje OBRANU), **LANISTA** (vyložení druhého ÚTOKU) a **MECENÁŠ** (dobrání 2 karet). V **jednom tahu** lze udělat jednu akci, zahrát jen **jednu kartu**. Cílem je, aby **ÚTOK** zůstal aktivní, nebyl zrušen **OBRANOU** a měl na konci kola co nejvyšší hodnotu. **Kolo končí**, když všem hráčům dojdou karty či všichni vynechají tah PAS nebo se některý hráč stane **BOHEM ARÉNY**. Za vítězství v kole získá gladiátor honorář v římských denárech. První hráč, který v průběhu několika kol získá **5 denárů**, **vyhrává hru**.

# PŘÍPRAVA HRY

Určete libovolně **EDITORA**, tedy hráče, který zahájí kolo a bude rozdávát. V dalších kolech se v roli Editora hráči střídají po směru hodinových ručiček. Editor rozdává karty a zbylé dá na stůl jako dobírací balíček.

**Ve hře 3–6 hráčů** každý hráč dostane **7 karet**.

**Ve hře 2 hráčů** pak **9 karet**.

*Pokud se stane, že některý hráč nemá na začátku hry na ruce žádný ÚTOK, odkryje spoluhráčům všechny své karty, vrátí je všechny dospodu dobíracího balíčku a EDITOR kola mu rozdává nové karty.*

# PŘÍKLAD ROZEHRANÉ HRY ČTYŘ HRÁČŮ



# PRŮBĚH HRY

Po rozdání karet začíná hra zahájením ÚTOKU. Na začátku prvního kola každý hráč zvolí a připraví si svoji **první kartu ÚTOKU** a na povel EDITORA „**boj!**“ ji všichni najednou položí lícem (obrázkem) nahoru před sebe. Všechny další karty hrané během kola se budou hrát na tyto počáteční karty ÚTOKU, které vytvoří základ soubojového balíčku každého hráče. První hraje EDITOR (zahajující hráč). **Hraje se jen jedna karta za tah** na libovolný soubojový balíček. Dále se pak hráči střídají jednotlivě v tazích po směru hodinových ručiček do té doby, než hráčům dojdou karty, všichni vynechají tah krokem PAS, nebo se některý hráč stane BOHEM ARÉNY.

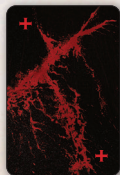
# TAH HRÁČE

Tah hráče je **zahrání jedné karty** na svůj či protihráčův soubojový balíček nebo **vynechání tahu PAS**. Hráč může zahrát tyto karty/akce:

**ÚTOK** Hraj kartu ÚTOKU na svůj karetní soubojový balíček, cílem je udržet svůj ÚTOK co nejvyšší. **Pravidlo stupňování ÚTOKU**, tedy zahraná karta ÚTOKU musí mít vždy vyšší hodnotu než poslední zahraná karta ÚTOKU v balíčku. Karty ÚTOKU mají hodnotu I. až IV., ÚTOK lze zrušit kartou OBRANY nebo zvýšit hodnotu útoku kartou KRVE či snížit kartou PÍSKU. Karty ÚTOKU se nesčítají, **platí jen hodnota karty ÚTOKU, která je jako vrchní** na soubojovém balíčku.



**OBRANA** Hraj karty OBRANY na karty ÚTOKU protihráčů, na jejich karetní soubojový balíček, a zruš tak jejich ÚTOK. Karty OBRANY mají hodnotu I. až IV. a mohou se hrát **pouze na stejnou či nižší hodnotu karty ÚTOKU**. Kartu OBRANY lze odstranit kartou PÍSKU.



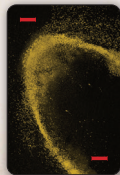
## KREV

Tato karta zvyšuje hodnotu ÚTOKU o +1 a odstraňuje kartu PÍSEK.



## MECENÁŠ

Zahraj tuto kartu a lízni si dvě karty do ruky z dobíracího balíčku.



## PÍSEK

Tato karta snižuje hodnotu ÚTOKU o -1 a odstraňuje karty OBRANA, LANISTA a KREV.



## LANISTA

Vylož tuto kartu vedle svého karetního soubojového balíčku a v dalším tahu na ni můžeš zahájit druhý ÚTOK.

# KONEC KOLA

Kolo končí, když:

- všichni hráči hráli **PAS**, tedy vynechali tah
- všem hráčům **došly karty**
- některý hráč se stal **BOHEM ARÉNY**

Jsou vyhodnoceni vítězové kola a obdrží denáry.

Hráč, který je na řadě jako **EDITOR**, všechny karty (karty hráčů, co jim zbyly v ruce, soubojové balíčky, dobírací i odkládací balíček) zamíchá, rozdává a zahájí další kolo hry.

## SPECIÁLNÍ PRAVIDLO **BŮH ARÉNY**

V případě, že některý hráč zahraje **kartu KRVE** na svůj **ÚTOK s hodnotou IV.**, a zvýší tak svoji hodnotu **ÚTOKU na V.**, stává se **BOHEM ARÉNY** a tímto tahem **okamžitě vyhrává** kolo. Toto kolo tím končí. Tuto akci nelze zrušit **PÍSKEM**.



**PŘÍKLAD I.**

Hráč ve svém tahu zahrál na svůj aktuální **ÚTOK** hodnoty **IV.** kartu **KRVE +1** a tím zvýšil hodnotu **ÚTOKU** na **V.** Stává se okamžitě **BOHEM ARÉNY** a vyhrává kolo.



**PŘÍKLAD II.**

Karty **KRVE +1** se sčítají. Pokud např. ve dvou tazích zahrāju karty **KRVE** na **ÚTOK III.**, je to celkem **+2** hodnoty a **ÚTOK** má hodnotu **V.**, a hráč se tak stává **BOHEM ARÉNY**.

# VYHODNOCENÍ KOLA

## HRA 3 A VÍCE HRÁČŮ

Hráč s nejvyšší aktivní hodnotou **ÚTOKU** získává **2** denáry, hráč s druhým nejvyšším **ÚTOKEM** **1** denár. Pokud má druhý nejvyšší **ÚTOK** více hráčů, nedostanou nic.



Pokud na konci kola není aktivní žádný **ÚTOK**, nedostane nikdo nic. Pokud má stejnou hodnotu nejvyššího **ÚTOKU** více hráčů, dostávají všichni po **1** denáru, ale druhé **ÚTOKY** v pořadí nic.

V případě získání titulu **BŮH ARÉNY** získává **2** denáry jen tento hráč, hráč s druhým nejvyšším **ÚTOKEM** nic.



## HRA 2 HRÁČŮ

Ten, kdo má nejvyšší **ÚTOK**, získává **1** denár.

V případě, že oba hráči končí kolo se stejně vysokým aktivním **ÚTOKEM**, získává každý **1** denár.

V případě, že ani jeden z hráčů nemá aktivní žádný **ÚTOK**, nezíská nikdo nic.

# VÍTĚZ GLADIÁTORSKÝCH HER

**První hráč, který v gladiátorské aréně vydělá 5 denárů, je vítězem gladiátorských her.**

Vítězný počet denárů lze libovolně určit dohodou hráčů na začátku hry **KREV A PÍSEK**, 5 denárů je základ, můžete ale hrát na 8, 10 denárů... Záleží na tom, jak chcete mít hru dlouhou.

# SPECIÁLNÍ PRAVIDLA HRA DVOU HRÁČŮ

Při hře dvou hráčů, kromě toho, že si rozdají každý 9 karet, má každý hráč k dispozici **dva ÚTOKY**. Při zahájení hry vyloží hráči standardně první ÚTOK a od dalšího tahu **můžou vyložit i svůj druhý ÚTOK**. Toto pravidlo neomezuje efekt karty LANISTA, při zahrání této karty tedy může hráč mít až 3 soubojové balíčky ÚTOKŮ. Na konci kola se **hodnoty aktivních ÚTOKŮ** ze všech hráčových soubojových balíčků **sčítají**.

PRVNÍ soubojový hráč  
balíček hráče I.



DRUHÝ soubojový hráč  
balíček hráče I.



hráč I.



PRVNÍ soubojový  
hráč balíček  
hráče II.



DRUHÝ soubojový  
hráč balíček  
hráče II.



TŘETÍ soubojový hráč  
balíček hráče II. založený  
na kartě LANISTY



## PŘÍKLAD KONCE KOLA DVOU HRÁČŮ

Hráč I. má součet aktivních ÚTOKŮ svých dvou soubojových balíčků III. + IV. = celková hodnota ÚTOKU na konci kola je VII. Hráč I. má součet aktivních ÚTOKŮ svých tří soubojových balíčků I. + IV. + 0 = V. Vítězí hráč I.



hráč II.

# SPECIÁLNÍ PRAVIDLA TÝMOVÁ HRA

Boj dvou skupin gladiátorů. **Varianta hry** při počtu 4 hráčů, kdy se vytvoří dva týmy po dvou. Hráči z každého týmu kooperují, hrají tedy karty i na soubojový balíček spoluhráče.

Hráči se u stolu seřadí tak, aby se v tazích střídali podle příslušnosti k týmu **A → B → A → B**.

## PŘÍKLAD I.

Mám zahrnaný ÚTOK s hodnotou II., týmový spoluhráč má zahrnaný ÚTOK I., takže přiložím svoji další kartu z ruky s ÚTOKEM II. na soubojový balíček spoluhráče.

## PŘÍKLAD II.

Mohu vyložit kartu LANISTA spoluhráči a ten na něj ve svém tahu zahájí svůj druhý ÚTOK.

## PŘÍKLAD III.

Odstráním spoluhráči OBRANU PÍSKEM, a obnovím tak jeho (náš) ÚTOK.

Hráči v jednom týmu si nesmí ukazovat karty ani si jakkoliv sdělovat, jaké mají v ruce karty.

V týmové hře stačí, aby na začátku kola při zahájení měl ÚTOK jen jeden hráč z týmu.

V kole vítězí tým s vyšší hodnotou **součtu** aktivních ÚTOKŮ **obou hráčů**. Vítězný tým obdrží **3 denáry**, v případě stejné hodnoty útoku obou týmů získá každý tým po **1 denáru**. Konec kola bez jakéhokoliv aktivního útoku je kolo bez denárů.

**První tým, který získá dohromady 10 denárů,  
je vítězem gladiátorských her.**

# PODROBNĚJŠÍ VYSVĚTLENÍ AKCÍ KARET

## ÚTOK

*Nejoblíbenější útočnou zbraní gladiátorů byl gladius, legendární meč, který od nich pro jeho efektivnost v boji převzali i římské legionáři. Gladius měl ve své výzbroji nejpoblíbenější typ gladiátora Murmillo či vzácnější Dimachaerus. Karty ÚTOKU ale vzdávají hold i ostatním gladiátorům, jako je Thraex či Retiarius.*

Karty ÚTOKU jsou hlavní karty hry KREV A PÍSEK, vítězí ten, kdo má **na konci kola nejvyšší aktivní hodnotu ÚTOKU**. Karty ÚTOKU mají hodnotu I. až IV., přičemž karet s hodnotou I. je nejvíce, s hodnotou IV. nejméně. Karty ÚTOKU se nesčítají, **platí jen hodnota** poslední zahrané karty ÚTOKU v souborovém balíčku, která je aktivní. Kartou ÚTOK se začíná každé kolo.

**Pravidlo stupňování ÚTOKU.** Hodnota zahranych karet ÚTOKU se musí stupňovat, to znamená, že každá zahraná karta ÚTOKU musí mít vždy vyšší hodnotu než poslední zahraná aktivní karta ÚTOKU v souborovém balíčku. Hodnota karty ÚTOKU může být zvýšena kartami KRVE +1, či snížena kartami PÍSKU -1. V případě zahrání těchto akčních karet se pak aktuální hodnota ÚTOKU počítá se zohledněním těchto karet (např. ÚTOK II. se s kartou KRVE +1 počítá nově jako hodnota III.). Karta ÚTOKU zrušená OBRANOU se nepočítá.

**Karty ÚTOKU lze zrušit kartou OBRANA stejné či vyšší hodnoty.** Po zahrání OBRANY na ÚTOK zůstávají obě karty v souborovém balíčku.

Karty ÚTOKU lze hrát přes libovolné karty, podstatné je jen to, jakou hodnotu má karta ÚTOKU, která byla v souborovém balíčku zahrána jako **poslední a je aktivní**.



## ÚTOK PŘÍKLAD I.

Základní ukázka principu stupňování ÚTOKU. Hráč ve svém prvním tahu zahrál na svůj souborový balíček ÚTOK hodnoty I., ve druhém vyšší ÚTOK hodnoty II. Ve třetím tahu, protože mu na něj nikdo nezahrál OBRANU ani jinou akční kartu a nemá ÚTOK hodnoty III., hraje vyšší ÚTOK IV. Jeho aktivní ÚTOK má hodnotu IV.

## ÚTOK PŘÍKLAD II.

Hráč ve svém prvním tahu zahrál ÚTOK hodnoty I., ve druhém ÚTOK II. Protihráč ve svém tahu zahrál na jeho souborový balíček OBRANU II. a tím útok zrušil. Jeho výchozí ÚTOK pro stupňování je zpět na první kartě, tedy hodnotě I. Hráč tedy může ve svém dalším tahu hrát znovu ÚTOK II. Jeho aktivní ÚTOK má hodnotu II.

## ÚTOK PŘÍKLAD III.

Hráč ve svém prvním tahu zahrál ÚTOK hodnoty III., protihráč hrál PÍSEK -1, a snížil tak ÚTOK na hodnotu II. a tak mohl být v dalším kole jiným protihráčem zrušen OBRANOU hodnoty II. Tím se dostal jeho ÚTOK na hodnotu NULA. Takže hráč může podle pravidla stupňování hrát ÚTOK I.

# PODROBNĚJŠÍ VYSVĚTLENÍ AKCÍ KARET

## OBRANA

*Organizátoři gladiátorských her se snažili, aby souboje byly vyvážené a poskytovaly co nejdelší napínavou podívanou. Proto proti sobě stavěli zcela rozdílné typy gladiátorů, s různými přednostmi obrany i útoku. Nejpopulárnější soubojové duo byl pohyblivý Retarius s lehkým brněním bez štítu proti pomalejšímu, ale velkým štítem chráněnému Murmilllovi. Na kartách obrany najdete i další typy gladiátorů, a to pohyblivého Hoplomachusse s dlouhým kopím a maličkým štítem či těžce obrněného Secutora, jehož těžké brnění bylo vyváжено helmou s maličkými otvory pro oči, aby měl ztížený výhled a orientaci.*

**Karty OBRANY ruší ÚTOK protihráče.** Hraje se na kartu ÚTOKU na soubojový balíček protihráče. Karty OBRANY mají hodnotu I. až IV., přičemž karet s hodnotou I. je nejvíce, s hodnotou IV. nejméně. Karty OBRANY lze hrát pouze na karty ÚTOKU **stejně či nižší hodnoty** protihráče (např. kartu ÚTOKU II. mohou zrušit kartou OBRANY II.–IV.). Po zahrání OBRANY na ÚTOK zůstávají obě karty v soubojovém balíčku.

**OBRANU ze svého ÚTOKU mohou odstranit kartou PÍSEK.** Zahraji-li PÍSEK na OBRANU, obě karty se v daném tahu odhodí na odhazovací balíček.



## OBRANA PŘÍKLAD I.

Protihráč ve svém prvním tahu zahrál na svůj soubojový balíček ÚTOK hodnoty I., ve druhém vyšší ÚTOK hodnoty II., ve třetím hraje nejvyšší ÚTOK IV. Jeho aktivní ÚTOK má hodnotu IV. Mám proto možnost zrušit jeho útok pouze nejvyšší OBRANOU IV.

## OBRANA PŘÍKLAD II.

Protihráč ve svém prvním tahu zahrál ÚTOK hodnoty I., ve druhém ÚTOK hodnoty II. Jeho aktuální ÚTOK má tedy hodnotu II. Nemám k dispozici OBRANU stejné hodnoty, hraju proto OBRANU vyšší hodnoty III.

## OBRANA PŘÍKLAD III.

Protihráč ve svém prvním tahu zahrál ÚTOK hodnoty I., v dalším zvýšil svůj ÚTOK kartou KRVE +1. Jeho aktivní ÚTOK má tedy hodnotu II. Proto musím zrušit jeho útok OBRANOU hodnoty II.

# PODROBNĚJŠÍ VYSVĚTLENÍ AKCÍ KARET

## PÍSEK

*Písek v aréně byl pro gladiátory posvátný. V jeho prachu vítězili, vsakovala se do něj jejich krev. Z latinského slova harena, tedy písek, je odvozeno i slovo aréna. Podle dobových popisů gladiátorských zápasů mnohdy písek rozhodl o vítězi, to když ho gladiátor nečekaně vhodil do očí soupeře a tím ho zpomalil či rovnou zmařil jeho akci.*

Karta PÍSKU se používá k eliminaci karet, které byly zahrány a jsou aktivní, tedy jsou navrchu souborového balíčku.

**Kartám ÚTOK snižuje jejich hodnotu.** Zahraješ-li kartu PÍSEK na libovolný ÚTOK na souborový balíček protihráče, snížíš jeho hodnotu o -1. Karta zůstává ve hře na své nové úrovni (např. je PÍSEK zahrán na ÚTOK s hodnotou III., zůstává ve hře jako ÚTOK s hodnotou II.). Kartu PÍSKU lze odstranit kartou KRVE. Na jedné kartě ÚTOK lze hrát více karet PÍSKU, jeho efekt se sčítá (např. pokud na kartě ÚTOKU hodnoty III. leží dvě karty PÍSKU, je aktivní hodnota ÚTOKU I.). Pokud je PÍSEK zahrán na kartě ÚTOK s hodnotou I., získá ÚTOK hodnotu 0 a nemá cenu, zůstává ale ležet na stole, protože kartou KREV mohou ve svém tahu PÍSEK odstranit a vrátit tím kartu ÚTOKU zpět na hodnotu I.

Všechny **ostatní karty PÍSEK ruší.** Tedy karty OBRANA, LANISTA a KREV jsou PÍSKEM zrušeny, to znamená že obě karty (PÍSEK i druhá karta) jsou vyřazeny a hned odhozeny na odhazovací balíček. Kartu LANISTY lze odstranit PÍSKEM, pouze pokud je aktivní, tedy nově vyložený a není na něm ještě zahrána karta ÚTOKU.



### PÍSEK PŘÍKLAD I.

Hráč ve svém prvním tahu zahrál na svůj souborový balíček ÚTOK III. Jeho protihráči ve svých jednotlivých tazích zahráli na jeho útok celkem dvě karty PÍSKU -1 a jeho aktuální ÚTOK má proto hodnotu I.



### PÍSEK PŘÍKLAD II.

Hráč ve svém tahu odstranil PÍSKEM OBRANU, zahranou v minulém tahu protihráčem, ze svého ÚTOKU a obě karty (OBRANU i PÍSEK) hned odklidí na odhazovací balíček.



### PÍSEK PŘÍKLAD III.

Hráč ve svém tahu odstranil KREV z ÚTOKU na souborovém balíčku protihráče zahráním karty PÍSKU. Obě karty (KREV i PÍSEK) hned odklidí na odhazovací balíček.



# PODROBNĚJŠÍ VYSVĚTLENÍ AKCÍ KARET

## KREV

*Když byla v aréně prolita krev, gladiátorova zuřivost a bojové odhodlání narostlo, jako by mu snad pomáhali sami bohové.*

Kartou KRVE zvyšujete hodnotu ÚTOKU a také se používá k odstranění karet PÍSKU.

Karta **KREV** zvyšuje hodnotu ÚTOKU o +1 (např. KREV je zahrána na ÚTOK s hodnotou III., zůstává ve hře jako ÚTOK s novou hodnotou IV.). Lze hrát jen na aktivní kartu ÚTOKU a na jedné kartě lze hrát více karet KREV, jejich efekt se sčítá (např. pokud na ÚTOKU I. leží 3 karty KRVE, má útok hodnotu IV.).

Karta **KREV** odstraňuje jednu aktivní kartu PÍSEK ze souborové balíčku, karty KREV i PÍSEK se odklidí na odhazovací balíček.

A obráceně, jednu kartu KRVE lze zrušit zahráním PÍSKU.

Karta KREV je třeba pro speciální pravidlo BŮH ARÉNY. V případě, že KREV zahrajete na ÚTOK s hodnotou IV., a zvýšíte tak jeho hodnotu na V., stáváte se BOHEM ARÉNY a vyhráváte okamžitě kolo a toto kolo tím končí. Tuto akci nelze zrušit ani PÍSKEM.



### KREV PŘÍKLAD I.

Hráč ve svém prvním tahu zahrál na svůj souborový balíček ÚTOK III. Ve svém dalším tahu zahrál na svůj ÚTOK kartu KRVE, a jeho aktuální ÚTOK má proto hodnotu IV.



### KREV PŘÍKLAD II.

Hráč ve svém tahu odstranil PÍSEK, zahráný v minulého tahu protihráčem, ze svého ÚTOKU a obě karty (KREV i PÍSEK) hned odklidí na odhazovací balíček.



odhazovací  
balíček

# PODROBNĚJŠÍ VYSVĚTLENÍ AKCÍ KARET

## LANISTA

*Lanista byl majitelem gladiátorské školy a řídil komplexní výcvik gladiátorů. S gladiátory, které vlastnil, obchodoval (podobně jako dnes obchodují hráče fotbalové kluby) a pronajímal je pořadatelům her.*

**Karta LANISTA umožňuje hráči druhý útok.** Pokud hráč před sebe vyloží kartu LANISTY, získá možnost ve svém **příštím tahu** položit na něj kartu ÚTOKU, a vytvořit si tak svůj **druhý soubojový balíček**. Na konci kola pak hráč hodnoty ÚTOKŮ sčítá, tedy hodnota aktivního ÚTOKU ze základního soubojového balíčku + hodnota aktivního ÚTOKU ze soubojového balíčku vytvořeného na kartě LANISTY. Kartu LANISTA může protihráč ve svém tahu odstranit ze hry PÍSKEM. Ale pouze pokud je nově vyložená a není na ní ještě zahrán ÚTOK. **Jeden hráč může mít vyloženou jen jednu kartu LANISTA**, výjimku tvoří týmová hra, kdy může svoji druhou kartu LANISTA hráč vyložit spoluhráči, pokud ten svého LANISTU nemá.

## MECENÁŠ

*Každý slavný gladiátor měl své obdivovatele a mecenáše, kteří ho zahrnovali dary a přispívali na výcvik i novou výzbroj.*

Zahráním karty MECENÁŠ ve svém tahu si hráč **dobere do ruky dvě karty**. Kartu MECENÁŠ pak odhodí na odhazovací balíček a jeho tah tím – podle pravidla, že v jednom tahu lze hrát jen jednu kartu – končí (líznuté karty nelze bezprostředně hrát).



základní soubojový  
balíček hráče



druhý soubojový  
balíček hráče na kartě  
LANISTY



odhazovací balíček  
se zahrnou  
kartou MECENÁŠE

## LANISTA PŘÍKLAD

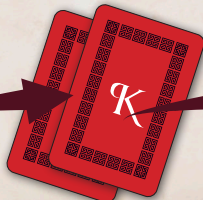
Karta LANISTY samotná tvoří přípravu pro vytvoření druhého soubojového balíčku. Ten vznikne až v dalším tahu hráče, kdy na něj vyloží svůj ÚTOK.

## MECENÁŠ PŘÍKLAD

Hráč zahraje ve svém tahu kartu LANISTA, odhodí ji na odhazovací balíček a lízne si z dobíracího balíčku dvě karty do ruky.



dobírací balíček



dvě líznuté karty



karty v ruce hráče