

2-4
hráči

15
minút

vek
8+

Zima je tu a s ňou i čas pozvať celú dedinu na tradičné posedenie so spoločným varením susedského kotlíkového guláša. Dajte si ale pozor, maškrtný škodcovia sa budú snažiť naplniť si brušká skôr, než udru mrazy. Prihodte do kotlíka svoju obľúbenú prísadu, zažeňte nenásytníkov a vychutnajte si vývar z kamenia – teda pardon, chutného mámenia!

HRACÍ MATERIÁL

- ✦ 12 kariet prísad
- ✦ 6 kariet škodcov

PRÍPRAVA HRY

Roztriedte karty oboch druhov.

6 kariet škodcov vyložte na stôl do radu lícom nahor, aby na ne všetci dosiahli. **Karty prísad** zamiešajte, vytvorte balíček a položte ho lícom nadol na stôl.

Hráč, ktorý ako posledný varil guláš, v prvom kole začína. V ďalšom kole začne hráč, ktorý v predchádzajúcom kole zvolal „guláš!“.

ÚVOD

Hráči predstavujú sedliakov, ktorí sa tešia z úrody a spoločne varia slávnostný guláš. Karty prísad v ruke môžete vhodiť do kotlíka, alebo ich predhodiť škodcom. Len čo je niekto presvedčený, že kotlík už má hodnotu aspoň **12 kotlíkových bodov** 🍄, môže zvolať „guláš!“, čím kolo ukončí.

CIEĽ HRY

Cieľom je dosiahnuť ako prvý **5 víťazných bodov (VB)**.

PRIEBEH KOLA

Hráči sa striedajú na ťahu v smere hodinových ručičiek. Vo svojom ťahu si každý hráč doberie kartu prísady, tajne sa na ňu pozrie a vykoná **jednu** z týchto troch akcií:



1. Prihodenie do kotlíka

Kotlík je hromádka kariet, ktoré ležia na stole lícom nadol. Táto vzniká počas hry postupným prihadzovaním kariet prísad.

2. Hodenie hladnému škodcovi

Položte kartu prísady lícom nadol na kartu ľubovoľného škodcu vyloženého na stole. Týmto je zahnaný.



Ak sa nepodarí škodcu zahnať, zožerie pred vyhodnotením z kotlíka svoju obľúbenú prísadu. Pokiaľ daná prísada v kotlíku nie je, nič nezožerie.

VANDRÁK

Vandrák je špeciálnym druhom škodcu. Ak nie je zahnaný (vid' akcia 2), môže hodnotu 🍄 celého kotlíka znížiť ako iní škodcovia, ALEBO ju môže naopak zvýšiť.



3. Zvolanie „guláš!“

Len čo niekto zvolá „guláš!“, kolo okamžite končí. Môže to byť aktívny hráč vo svojom ťahu potom, čo sa pozrel na kartu, alebo...

ZVOLANIE „GULÁŠ!“ PO CUDZOM ŤAHU

Zvolať „guláš!“ môžete i mimo svoj ťah v okamihu, keď aktívny hráč zahral kartu (akcia 1 alebo 2), ale skôr, než si ďalší hráč v poradí doberie kartu z balíčka. Tým kolo tiež končí.

AKO OSTRÝ CHCETE GULÁŠ?

VERZIA PRE ZAČIATOČNÍKOV: Keď zvolá „guláš!“ aktívny hráč, svoju kartu ešte do kotlíka smie prihodiť (alebo ju predhodiť škodcovi). Tým má o niečo viac informácií než ostatní. Potom kolo končí.

VERZIA PRE POKROČILÝCH: Keď aktívny hráč zvolá „guláš!“, musí kartu, ktorú drží, úplne odhodiť (nesmie vykonať akciu 1 ani 2).

KONIEC KOLA

Hráč, ktorý zvolal „guláš!“, vezme všetky karty v kotlíku a otočí ich lícom nahor.

1. Kímenie škodcov: Každý škodca, ktorého sa nepodarilo zahnať, zožerie z kotlíka svoju obľúbenú prísadu (samozrejme, len ak v kotlíku je).

2. Vandrák sa driape za kotlíkom: Nezahnaný vandrák sa vrhne na kotlík.

a) Ak je sliedka v kotlíku, musíte sa s vandrákom rozdeliť a hodnota kotlíka klesne o 3 🍄.

b) Ak sliedka v kotlíku nie je, nemá vandrák o vegetariánsky guláš záujem a hodnota o 3 🍄 stúpne.

VYHODNOTENIE KOLA

Spočítajte hodnotu zvyšných prísad v kotlíku (so zohľadnením vplyvu vandráka).

Ak je hodnota kotlíka aspoň 12 🍷:

Hráč, ktorý zvolal „guláš!“, získava 2 VB.

Ak je hodnota kotlíka najviac 11 🍷:

Hráč, ktorý zvolal „guláš!“, nič nezíska. Všetci ostatní získavajú po 1 VB.

Získané víťazné body si zapíšte na papier alebo ich zaznamenajte inak. Zamiešajte všetkých 12 kariet prísad a začnite nové kolo.

KONIEC HRY

Len čo niekto dosiahne 5 VB, víťazí!

Pokiaľ žiadny hráč zatiaľ nezískal 5 VB, hrá sa ďalšie kolo.

Ak je zhoda v najvyššom skóre (prevyšujúcom 4 VB), tiež sa hrá ďalšie kolo, aby sa rozhodlo o víťazovi.



POZNÁMKY

Pokiaľ sa minie balíček bez toho, aby niekto zvolal „guláš!“, hráč, ktorý vedie, stratí 1 VB. V prípade zhody nestráca nikto nič. Kotlík nevyhodnoťte.

PRÍSADY PODROBNEJŠIE



Zemiaky – celková hodnota KB za zemiaky zodpovedá počtu zemiakov v kotlíku na druhú. T. j. **1** 🍷 za jeden zemiak, **4** za dva, **9** za tri a **16** 🍷 za všetky štyri.



Cesnak – jeden cesnak v kotlíku má hodnotu **6** 🍷, ak sú však v kotlíku oba, je hodnota za oba cesnaky dohromady len **1** 🍷.



Kameň – Kameň je možné prihodiť do kotlíka a znížiť tak jeho hodnotu, alebo sa ním dá zahnať škodca.

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



STRUČNÝ PREHĽAD

Vo svojom ťahu doberte kartu a vykonajte jednu z týchto 3 akcií:

1. PRIHODENIE DO KOTLIKA

2. PREDHODENIE ŠKODCOVI

3. ZVOLANIE „GULÁŠ!“

(Je možné i po ťahu iného hráča – zvolaním končí kolo.)

Po ukončení kola nakrúťte nezahnaných škodcov – najskôr zvieratá, potom vyhodnoťte vandráka. Spočítajte hodnotu 🍷 kotlíka, súčet musí dosahovať aspoň **12** 🍷.

Pokiaľ dosahuje, získava volajúci hráč **2 VB**.

Ak nedosahuje, všetci hráči okrem volajúceho získajú **1 VB**.

Pokračujte ďalším kolom, pokiaľ niekto nedosiahne aspoň **5 VB**. V prípade zhody sa hrá ešte ďalšie kolo.



NA SLOVENSKEJ VERZII SA PODIEĽALI:

MINDOK, ONDREJ PUDMERICKÝ

Výhradný distribútor pre ČR a SR:

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



mindok.cz



/hry.mindok



/hry.mindok

JASON GLOVER

GULÁŠ



MINDOK