

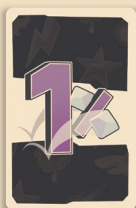


STRATEGICKÁ HRA O NÁHODĚ

PRAVIDLA HRY



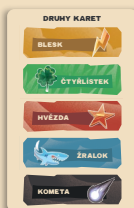
HERNÍ MATERIÁL



50 hracích karet



34 karet
odměn



6 přehledových karet



2 desetistěnné kostky

PŘEHLED

Abyste vyhráli, stačí vám na obou kostkách hodit 0. Brnkačka, ne?

Šance, že na kostkách padne 00, je 1 %!

Hra 1 % se hraje na kola, která sestávají ze dvou fází: **hlavní fáze**, ve které spolu soupeříte, dokud ve hře nezbude pouze jeden hráč, a **fáze odměn**, v níž se zbývající hráč může pokusit vyhrát nebo si může vzít karty, kterými si zvýší šance pro příště.

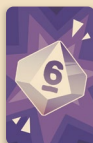
Dejte si ale pozor: čím déle budete shromažďovat karty, tím větší je šance, že vám někdo vítězství sebere!

PŘÍPRAVA HRY

- Zamíchejte oba balíčky karet zvlášť a položte je lícem dolů na stůl.
- Vyložte 3 karty odměn lícem vzhůru před balíček odměn tak, aby je viděli všichni hráči.

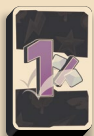


Balíček
odměn



3 karty odměn
lícem vzhůru

- Každý hráč si dobere 3 karty z balíčku hracích karet a neukazuje je ostatním.



Balíček
hracích
karet



Každý hráč má v ruce 3 karty.

- Každý hráč hodí oběma kostkami. Komu padne nejnižší součet, bude hrát jako první. Pokud kdokoli hodí 00, ihned vyhrává! Gratulujeme!

Poznámka: Tento krok provedte pouze na začátku prvního kola.



Nyní jste připraveni začít první hlavní fázi!

HLAVNÍ FÁZE

V hlavní fázi se používají hrací karty. Každá karta má hodnotu od 1 do 5 a je jednoho z pěti druhů. Ve hře jsou tyto druhy:



ŽRALOK



KOMETA



HVĚZDA



BLESK



ČTYŘLÍSTEK

ODHADY

Začínající hráč si prohlédne své karty a pronese odhad. Odhad spočívá v tom, že hráč řekne nahlas číslo a druh.



Tato pravidla obsahují příklad hry 4 hráčů, kterým říkáme Adam, Bára, Cecil a Denisa.

Adamův odhad znamená, že věří, že jsou ve hře (mezi kartami, které mají hráči v ruce) alespoň 3 **žraloci**.

Poznámka: Znamená to celkový součet žraloků. Karta s 5 žraloky se počítá jako 5, ne jako 1.

Další hráč na tahu (po směru hodinových ručiček) poté musí tento odhad převýšit. Nemusí se držet druhu, ale číslo musí být alespoň o 1 vyšší.



HLAVNÍ FÁZE

Další hráč na tahu musí provést totéž a tak dále.



ZPOCHYBNĚNÍ

Pokud si další hráč na tahu myslí, že už je odhad příliš vysoký a ve hře nemůže být daného druhu tolik, může odhad zpochybnit.



Poznámka: Cecil odhad zpochybnil, protože nevěří, že by ve hře mohlo být 12 čtyřlístků.

Zpochybňující hráč se poté zeptá ostatních hráčů (kromě toho, čí byl zpochybněný odhad), zda souhlasí.



Myslíš,
že je ve hře
12 čtyřlístků?



Ne.



Ano.



Jakmile se všichni rozhodnou, hráči odhalí své karty lícem vzhůru na stůl a spočítáte odpovídající druh.



Odhad byl 12 čtyřlístků, ve hře je ale pouze 5 čtyřlístků.

Když je v místnosti 23 lidí, existuje 50% šance, že dva z nich mají narozeniny ve stejný den.
Na partii „1 %“ je jich ale příliš, pošlete někoho domů.

HLAVNÍ FÁZE

VE HŘE NEBO ZE HRY

Cecil a Denisa měli pravdu! Oba zůstávají VE HŘE.

Adam a Bára pravdu neměli: po zbytek hlavní fáze jsou vyřazeni ZE HRY.

Poznámka: Pokud by byl odhad správný a ve hře bylo alespoň 12 čtyřlístků, Adam a Bára by zůstali VE HŘE, zatímco Cecil a Denisa by byli vyřazeni ZE HRY.

OPAKOVÁNÍ HLAVNÍ FÁZE

Opakujte hlavní fázi, dokud ve hře nezůstane pouze 1 hráč.

Na konci kola odložte všechny karty ve hře na odkládací hromádku.

Cecil a Denisa musí odehrát další kolo hlavní fáze. Protože Cecil zpochybnil odhad, bude začínat.

Poznámka: Kdyby byl odhad správný, začínala by Bára, protože byl zpochybněn její odhad.

Cecil a Denisa si doberou 3 nové hrací karty a začnou hrát.



Hráči odhalí své karty a najdou na nich 9 žraloků.



Cecilovo zpochybnění bylo nesprávné, a tak je ZE HRY.
Denisa vyhrála a přejde k fázi odměn.

FÁZE ODMĚN

Ve fázi odměn se používají kostky a karty odměn. Karty odměn jsou dvou druhů: s čísly a jednorázové.



Vzpomínáte si na karty odměn, které jste odhalovali na začátku hry? Teď přicházejí na řadu!

TŘI ODMĚNY

Hráč, který vyhrál hlavní fázi, si nyní může vybrat tři odměny. Odměny mohou být buď karty odměn (vyložené lícem vzhůru nebo z balíčku), hody kostkami, nebo kombinace obou možností.

Vezmu si dvě karty odměn a jednou hodím kostkami.



VÍTĚZNÁ ČÍSLA



Většina karet odměn obsahuje číslo mezi 1 a 9. To se nazývá vítězné číslo.

Když si vezmete kartu s vítězným číslem, položte ji před sebe na stůl, kde zůstane až do konce hry (leďa by ji ukradl jiný hráč).

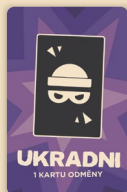
Karty s vítěznými čísly jsou zásadní! Čím více jich máte, tím větší máte šanci k vítězství.

FÁZE ODMĚN

JEDNORÁZOVÉ KARTY

Když si vezmete takovou kartu, položte ji před sebe. Můžete ji buďto ihned použít, nebo si ji nechat do některé své další fáze odměn. Jednorázovou kartu po použití odložte.

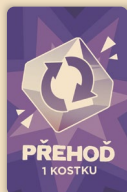
Poznámka: Získání jednorázové karty stojí jednu ze tří odměn, ale její použití odměnu nestojí.



Ukradněte
jinému hráči
1 kartu odměny.



Vezměte si
vrchní 2 karty
z balíčku
odměn.



Pokud vám při hodu kostkou
padne 1 vítězné číslo, můžete
zahrát tuto kartu a znovu hodit
kostkou bez vítězného čísla.

HOD KOSTKAMI



Hod kostkami znamená, že hodíte naráz oběma kostkami. Pokud například za hod kostkami utratíte jednu odměnu, hodíte oběma kostkami a zkontrolujete, zda jste zvítězili. Pokud se takto rozhodnete utratit dvě odměny, hodte poprvé, a pokud ne zvítězíte, hodte oběma kostkami podruhé.

PRAVIDLO 8 KARET

Každý hráč může mít nejvýše 8 karet odměn. Pokud si chcete vzít kartu nad tento limit, musíte nejprve nějakou kartu odložit.

Poznámka: Mít dvě karty se stejným vítězným číslem neposkytuje žádnou výhodu.

FÁZE ODMĚN

JAK ZVÍTĚZIT

Abyste zvítězili, musí vám na každé z kostek padnout nějaké vítězné číslo. O je **vždy** vítězné číslo!



Denisa má karty s vítěznými čísly 6 a 3. Pokud jí na obou kostkách padne 6, zvítězí! Stejně tak zvítězí, pokud jí padne 3 a 0!

Jako vítězství se počítá jakákoli kombinace vítězných čísel!



Denisa hodí oběma kostkami a padne jí 7 a 3. 7 nepatří mezi její vítězná čísla. Již utratila všechny 3 odměny, ale ne zvítězila.

Poznámka: Karty odměn si Denisa nechává.

ZAČÁTEK NOVÉHO KOLA HRY

Jelikož nikdo nezvítězil, **VŠICHNI** hráči jsou opět ve hře a musí odehrát další kolo hry.

Nejprve odhalte nové karty odměn tak, aby byly opět vyložené 3 karty lícem vzhůru (nahradíte karty vybrané jako odměny).

Poznámka: Před začátkem hlavní fáze by v nabídce měly být vždy 3 karty odměn (leda by vám karty odměn došly, v takovém případě si v budoucích fázích odměn jako odměnu můžete vybrat pouze hod kostkami).

Zamíchejte odložené hrací karty zpátky do balíčku a začněte nové kolo hlavní fáze.

Začíná hráč, který odehrál předcházející fázi odměn.

Střídejte hlavní fázi a fázi odměn, dokud někomu na kostkách nepadnou vítězná čísla!

Existuje 33% šance, že burský oříšek skončí v arašídovém másle.
Šance, že „1 %“ skončí v arašídovém másle, záleží jen na vás!

TIPY A RADY



Dávejte pozor, jaké druhy hráči v hlavní fázi vyvolávají. Můžete tak vytušit, jaké karty mají v ruce. (Pokud neblafují!)

Odhady nemusíte provádět na základě karet, které máte v ruce. Můžete zkusit pronést jiný druh, abyste zmátli soupeře.*



*Ujistěte se však, že řeknete druh, který je ve hře!



Klíčem k vítězství je správně se rozhodnout, kdy si brát karty a kdy házet kostkami. Braní karet s vítěznými čísly je nejbezpečnější způsob, jak zvýšit své šance. Šance, že díky hodu kostkami zvítězíte, když máte 1 kartu s vítězným číslem, je 4 %. S 8 kartami je to 81 %!

Pokud si nedokážete vybrat, vždycky můžete karty odměn ignorovat a prostě ve fázi odměn házet kostkami.

No tak, 00!
Směje se
na mě štěstí!



Vítězíš,
čau!



Když nic jiného nezabere, vždycky můžete intenzivně bez mrkání zírat na kostky a pokusit se myšlenkami zařídit, aby se otočily na 00. Šance vám to nezvýší, ale mohlo by to vystrašit ostatní, kteří vás pak prohlásí za vítěze, jen aby už konečně mohli jít domů.

Šance, že v mušli najdete perlu, je 0,0001 %.
Šance, že najdete perlu v krabici „1 %“, je 0,0000 %.

RYCHLÝ PRŮVODCE HROU

Na této straně najdete rychlé připomenutí pravidel.

PŘÍPRAVA HRY str. 2



Zamíchejte oba balíčky
a vyložte 3 karty odměn
licem vzhůru.



Každý hráč si dobere
3 hrací karty.



Každý hráč hodí oběma
kostkami. Komu padl
nejnižší součet, začíná.

HLAVNÍ FÁZE str. 3-5



Začínající hráč
pronese odhad.



Hráči se takto střídají
po směru hodinových ručiček.



Když si další hráč myslí,
že je odhad příliš vysoký,
může ho zpochybnit.



Ostatní řeknou, jestli se
zpochybněním souhlasí,
nebo ne.



Všichni hráči odhalí své karty
a spočítáte příslušný druh.
Kdo neměl pravdu, je ZE HRY.



Ti, kdo jsou stále VE HŘE,
odehrají další kolo hlavní fáze.

Takto pokračujte, dokud
ve hře nezbude jen 1 hráč.

FÁZE ODMĚN str. 6-8



Hráč, který vyhrál hlavní
fázi, si vybere 3 odměny.
Odměna je karta odměny
nebo hod kostkami.



Abyste zvítězili, musí na
obou kostkách padnout
vítězná čísla.
0 je vždy vítězná čísla.



Pokud během fáze odměn
nezvítězíte, VŠICHNI hráči
jsou opět VE HŘE a musíte
odehrát další kolo hry.

DRUHY KARET

Druhy ve hře jsou vybrány podle událostí, které mají menší pravděpodobnost, než že na dvou kostkách padne 00: méně než 1 %. Doporučujeme, aby během několika prvních partií hráči před sebou měli přehledovou kartu, aby si zvykli na názvy druhů.

Poznámka: Přehledové karty se přímo k hraní nepoužívají.



BLESK

Pravděpodobnost, že do vás udeří blesk, je 0,0065 %.



ČTYŘLÍSTEK

Pravděpodobnost, že při utržení listu jetele narazíte na čtyřlístek, je 0,0001 %.



HVĚZDA

Pravděpodobnost, že se z vás stane světoznámá hvězda, je 0,0086 %.



ŽRALOK

Pravděpodobnost, že vás zabije žralok, je 0,000026 %.



KOMETA

Pravděpodobnost, že během libovolného roku narazí kometa do povrchu Země, je 0,00003 %.



Autor hry: Luke Melia

Ilustrace: Michael Dickinson

Kreativní vedoucí: Andrew Aitcheson

Kreativní podpora: David Anderson

Zvláštní poděkování: TQ, Kat, Jo, The WeeGamers & The Bunker Club, Anthony Pickerill, Benjamin Parkin, Jackie a Jimmy, Erica, Rachael Mortimer a všichni, kteří nám pomohli s testováním hry.

ČESKÉ VYDÁNÍ

Překlad: Daniel Knápek

Grafická úprava: Jakub Matlovič

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce: Jan Březina a Vladimír Smolík

Pokud by vám ve hře nějaká součást chyběla, napište na reklamace@rexhry.cz a my vám ji pošleme.



REXHRY