Král trpaslíků

Pravidla hry

Zamíchejte karty a vydejte se do boje! Král trpaslíků vyzval lidi a skřety k utkání ve velkém turnaji! Šampióni se utkají v souboji u stolu. Kdo vyhraje ten nejlepší štych? Pozorně sledujte úkoly, protože těm budete muset přizpůsobit svou strategii. Turnaj nadto přitáhl spoustu dalších soutěžících, a ke hře se tak brzy připojí drak, čaroděj nebo třeba mumie!

Král trpaslíků *je štychová hra, která byla inspirována populární hrou Srdce. Hra se hraje sedm kol a v každém z nich jsou bodovací podmínky upraveny speciálním úkolem. Hráč, který bude po sedmi kolech mít nejvíc bodů, se stane novým trpasličím králem.*

Herní prvky

- **55 karet**
  - **39 běžných karet** ve třech barvách v hodnotách 2 až 10, kluk, dáma, král a eso. Nejslabší karta je dvojka a nejsilnější eso. Tyto karty se rozdávají v každém kole.
  - **14 speciálních karet:** V každé z barev jsou to jedna jednička a dvě jedenáctky. Nadto je ve hře 5 magických karet, které poznáte podle zlaté hvězdy na nich. V každém z kol se rozdává jen jedna z těchto karet. Všechny mají ve své horní části trojúhelník.

- **2 pomocné karty hráčů**

  Tyto karty hráčům připomínají a ujasňují některá pravidla.

- **20 dílků úkolů**

  Každý z těchto úkolů je jiný a v každém kole se používá jen jeden z nich. Úkoly popisují, za co jsou v daném kole udělovány vítězné body ( ).

– Slovníček pojmů –

Štych jsou karty zahrané všemi hráči v jednom tahu a sebrané hráčem, který zahrál nejvyšší kartu.

Kolo zahrnuje všechny štychy, které jsou zahrány všemi hráči v rámci jednoho rozdání karet. Karty, které jsou hráči rozdány, tvoří takzvanou **hráčovu ruku**.

Úkol je aktivní pravidlo pro dané kolo, které určuje, jak hráči mohou získávat či ztrácet .

Příprava hry

1 Rozdělte karty do dvou balíčků:

- **balíček 39 běžných karet**
- **balíček 14 speciálních karet**

Zamíchejte každý balíček zvlášť a položte je na stůl lícem dolů. Na stůl dejte i pomocné karty tak, aby na ně hráči pohodlně dosáhli. **Při hře tří hráčů** na začátku hry vraťte kartu **2** zpět do krabice. Nebudete s ní hrát.

2 **Vezměte 7 náhodných dílků úkolů** a položte je do sloupečku na stůl (nezáleží na tom, kterou stranou nahoru). Zbylých 13 dílků úkolů vraťte do krabice.

V první hře doporučujeme vynechat náročnější úkoly (poznáte je podle symbolu).

Ukázka průběhu hry

Průběh hry

Hra *Trpasličí král* se hraje na **7 kol** (rozdání).

– Průběh kola –

Každé kolo se skládá ze tří fází:

1. **Rozdání karet a výběr úkolu**
2. **Hraní karet**
3. **Počítání bodů**

1 Rozdání karet a výběr úkolu

– Rozdání karet –

V prvním kole rozdává karty majitel hry. V dalších kolech rozdává kartu hráč, který v minulém kole vyhrál štych, v němž byla 5.

Rozdávající vezme vrchní kartu z balíčku speciálních karet. Nahlas přečte její speciální efekt a ujistí se, že jej všichni hráči chápou.

Poté zamíchá tuto speciální kartu spolu s 39 běžnými kartami (s 38 v případě hry tří hráčů) a **rozdá všechny** karty **jednu po druhé hráčům**. Hráči se poté podívají na karty, které jim byly rozdány.

– Výběr úkolu –

Hráč, který má v ruce 5, tuto kartu ukáže a vrátí si ji zpět do ruky. **Poté vezme vrchní dílek ze sloupečku dílků úkolů**, nahlas přečte obě jeho strany a jednu z nich vybere. Hráč **poté položí dílek na stůl touto stranou nahoru** a probere jeho pravidlo bodování s ostatními hráči, aby mu všichni rozuměli.

Hráči získávají **vždy jen na základě toho, které karty získali v rámci štychů v daném kole, nikoliv na základě karet v ruce**. Na základě úkolu hráči potřebují získat určité karty či počet štychů – nebo se jejich zisku naopak vyhnout.

Příklady:

Při úkolu **Tři čtvrtiny** (+4 za každou **3** a **4**) hráči získávají 4 za každou **3** a **4**, kterou se jim v rámci kola podaří štychem sebrat. Proto se všichni hráči snaží získat karty těchto hodnot.

Při úkolu **Obětování zadního voje** (-2 za každý z posledních čtyř štychů) každý z hráčů ztrácí 2 za každý z posledních čtyř štychů, který získá v daném kole. Štychy sebrané dříve v průběhu kola nemají na bodování vliv.

Za většinu úkolů hráči získávají body ve **fázi 3 – Počítání bodů**.

Pokud na kartě uvidíte symbol , **znamená to, že bude možná lepší, pokud si budete získané/ztracené body zapisovat už v průběhu kola.**

Průběh hry

2 Hraní karet

Hráč, který má v ruce **5**, ji ukáže a zase si ji vrátí zpět do ruky. Poté **zahájí první štych** tak, že zahraje libovolnou kartu z ruky doprostřed stolu.

Barva první zahrané karty se stává požadovanou barvou pro daný štych. Každý hráč poté musí v rámci štychu zahrát jednu kartu požadované barvy, přičemž hra plyne po směru hodinových ručiček.

Hráči musí při hraní dodržovat barvu první karty zahrané v rámci štychu, pokud je to možné. Nemusí ale přebíjet (zahrát vyšší kartu než předchozí).

Pokud má hráč v požadované barvě v ruce více karet, může si vybrat, kterou z nich zahraje. Může být vyšší či nižší než již zahrané karty.

Pokud hráč nemá v ruce kartu požadované barvy, může zahrát jakoukoli kartu.

Poté co všichni hráči zahráli po jedné kartě, hráč, který **zahrál kartu s nejvyšší hodnotou v požadované barvě, štych sebere.**

Sebrání štychu znamená, že si hráč vezme všechny karty zahrané v daném tahu a položí si je před sebe lícem dolů. Hráči by si měli štychy před sebe pokládat každý zvlášť, aby mohl kdokoli spočítat, kolik štychů kdo již sebral. Hráč se může dívat pouze na karty ze svého posledního sebraného štychu!

Hráč, který sebral štych, se stává začínajícím hráčem pro další štych. Pokud už hráčům v ruce nezbývají **žádné karty, je dané kolo u konce.**

Příklad štychu:
Úkol pro dané kolo postihuje hráče za získání červených karet. První hráč zahájí štych 6. Druhý hráč červené karty nemá, a tak zahraje 8. Další hráč sice červené karty má, ale rozhodne se zahrát speciální kartu **Loutkáře**. Text na kartě to umožňuje, a karta tak získá nepatrně vyšší hodnotu než předtím zahraná 8. Poslední hráč zahraje 3.

Nejvyšší kartu požadované barvy tak zahrál první hráč. Sebere štych a na konci kola za něj ztratí 2 👑. Nadto je začínajícím hráčem v dalším štychu.

Průběh hry

3 Počítání bodů

Jakmile je sebrán poslední štych, **spočtěte, kolik bodů v tomto kole získali či ztratili jednotliví hráči**. Abyste to udělali, vyhodnoťte pravidlo uvedené na dílku úkolu s ohledem na štychy, které hráči v kole sebrali.

Magické karty (ty s hvězdou) nemají při bodování žádnou barvu ani hodnotu, bez ohledu na to, jak byly ve štychu zahrány – nijak tedy neovlivňují body získané hráči.

Po bodování vraťte použitý dílek úkolu a speciální kartu zpět do krabice.

Příklad: Úkol pro toto kolo říká, že získáváte 3 za každého K a ztrácíte 3 za každou Q. Hráč sebral pět štychů, ve kterých získal 2 K a 1 Q. Má ale také **Vlajkonoše** 11.

Díky úkolu hráč získává 3 (2 × 3 - 3). Text na kartě 11 ale přináší další 3 . Celkově tak hráč získává 6 .

Konec hry

Hra končí po sedmi kolech a jejím **vítězem je hráč s nejvíce body**. Pokud byly vybírány úkoly se zápornými body a žádný hráč není v plusu, vítězí hráč s nejméně zápornými body. V případě remízy sehrajte další kolo (nebo i více), aby se rozhodlo, kdo je jediným vítězem!

Tvůrci hry

Autor: Bruno Faidutti
Ilustroval: Christophe Swal
Vedoucí projektu: Xavier Taverne
Grafická úprava: Vincent Mougenot
Vývoj: Origames

Česká verze

Překlad: Martin Hrabálek
Grafická úprava: Vladimír Smolík
Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová
Redakce: Ondřej Kurka a Jan Březina

© 2011-2022 IELLO SAS.Všechna práva vyhrazena.