

Pravidla hry

Pade

★ ★ ★ Přehled ★ ★ ★

Hra **Pade** představuje nové pojetí Binga plné zábavných zvrátů!

Vyberte si čísla a začněte počítat od 1 do 50. Čím déle budete počítat, tím více bodů získáte. Dávejte si ale pozor: pokud totiž řeknete číslo, které si vybral jiný hráč, převezme vám počítání!

Vybírejte si moudře čísla, abyste oklamali soupeře, a počítejte co nejdéle, abyste vyhráli!

Herní materiál

10 žetonů
zákazu



1 bloček herních listů



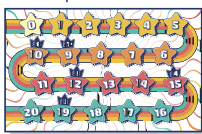
7 tužek



5 karet nebezpečí
(pro variantu
ze str. 11)



7 počítadel



7 průhledných
bodovacích
žetonů



Příprava hry

1

Každý hráč si vezme:

- ★ 1 herní list,
- ★ 1 počítadlo,
- ★ 1 bodovací žeton,
- ★ 1 tužku.

2

Každý hráč umístí
svůj bodovací žeton
na políčko 0 na svém
počítadle.

3

Umístěte 10 žetonů
zákazu lícem
dolů doprostřed
stolu a dobře je
zamíchejte.

Průběh hry

Jedna partie hry *Pade* trvá 4 kola.
Každé kolo je rozděleno na 3 fáze:

1 ODHALENÍ!

2 VÝBĚR!

3 POČÍTÁNÍ!

1 ODHALENÍ!

V závislosti na počtu hráčů náhodně otočte určitý počet žetonů zákazu, dle tabulky níže:



Počet hráčů	3	4	5	6	7
Počet otočených žetonů	4	3	2	1	0

Odhalené číslice na žetonech jsou zakázané a žádný hráč si je v tomto kole nesmí vybrat (viz **VÝBĚR!**).



2 VÝBĚR!

V této fázi si každý hráč tajně zapíše 5 čísel do svého herního listu, na řádek určený pro aktuální kolo, dle následujících pravidel:

- ★ Vybraná čísla musí být mezi 1 a 49.
- ★ Čísla si musí každý hráč zapsat od nejnižšího po nejvyšší.
- ★ Vybraná čísla **nesmí končit na zakázané číslice** (ty, které byly odhaleny v předchozí fázi). Pokud je například na jednom z odhalených žetonů zákazu číslice 2, hráči si nesmí zapsat 2, 12, 22, 32 ani 42.

Příklad:

							SKÓRE
1	4	15	26	37	44		



Ve hře pěti hráčů byly odhaleny dva žetony zákazu. V tomto případě nesmí hráči zapsat žádná čísla končící na 2 ani 8. Sabča si zapíše tato čísla ve vzestupném pořadí: 4, 15, 26, 37 a 44.



Hodně štěstí, Sabčo!



3 POČÍTÁNÍ!

Vyberte hráče, který začne nahlas počítat, vzestupně od čísla 1.

Nikdo zatím neposouvá svůj bodovací žeton po počítadle.

Jakmile se vyvolá číslo, které má někdo z hráčů zapsané ve svém listu, tento hráč musí zvednout ruku a říct **Mám!**, čímž přeruší počítání.

Může nastat jedna z těchto dvou možností:

★ **Ruku zvedne pouze jeden hráč:** Tento hráč převzme počítání a pokračuje od tohoto čísla. Za každé nové číslo, které vyvolá, aniž by jej přerušil jiný hráč, posune svůj bodovací žeton na počítadle o 1 políčko dopředu. Když jej přeruší jiný hráč, posune si žeton dopředu i za číslo, při kterém jej přerušil.



★ **Ruku zvedne více hráčů:** Všichni hráči, kteří zvedli ruku, si přeškrtnou toto číslo na svých herních listech a v počítání pokračuje původní hráč. Žádný hráč si neposouvá svůj bodovací žeton po počítadle (ani hráč, který pokračuje v počítání).

Počítání může vždy přerušit kdokoli z hráčů, když je vyvoláno jedno z jeho zapsaných čísel.



PŘÍKLAD ZAČÁTKU KOLA

1, 2, 3, 4, ...

Jeden z hráčů začne počítat od 1, aniž by získával body.

MÁM!

5, 6, 7, ...



Sabča má ve svém listu zapsané číslo 4. Přeruší počítání, převezme je a pokračuje v počítání od 4. Za každé nové číslo, které vyvolá, si posune bodovací žeton na svém počítadle o 1 políčko dopředu.

MÁM!

MÁM!

Tomáš i Jana mají zapsané číslo 7: oba si toto číslo ve svém listu přeškrtnou.



8, 9, ...

Sabča pokračuje v počítání, ale už nezískává žádné body...

MÁM!

10, 11, 12, ...



Jirka má číslo 9. Přeruší počítání a převezme je.

Pokračuje v počítání. Za každé nové číslo, které vyvolá, si posune bodovací žeton na svém počítadle o 1 políčko dopředu.



ZÍSKÁNÍ KORUNY

Počet hráčů	3	4	5	6	7
Vítězné body	19	15	12	10	9

Jakmile váš bodovací žeton dosáhne políčka uvedeného v tabulce výše, vyplňte si jednu korunu na svém listu. Pokud se vám během některého dalšího kola podaří vyplnit druhou korunu, **okamžitě vyhráváte!**

Počty bodů potřebné k získání koruny závisí na počtu hráčů a krom tabulky výše je naleznete i na počítadlech.

Příklad: Ve hře pěti hráčů k získání koruny potřebujete 12 vítězných bodů.



Jakmile při počítání dosáhnete čísla **50**, kolo končí.

Přejděte k fázi *Konec kola.*



Konec kola

1 VÝPOČET SKÓRE

K hodnotě políčka, kterého dosáhl bodovací žeton, přičtete bonusové body uvedené v pravém horním rohu každého pole s přeškrtnutým číslem na svém herním listu. Zapište své skóre za toto kolo do pole „skóre“ v odpovídajícím řádku na svém listu.



Sabča si to kolo musela přeškrtnout dvě čísla. Za tato přeškrtnutá čísla získá 2 a 1 vítězný bod, které přičte k 14 bodům z počítadla. Celkem získala 17 bodů a zapiše si je do pole „skóre“ pro aktuální kolo na svém listu.

2 PŘÍPRAVA DALŠÍHO KOLA

Otočte žetony blokování, které byly v tomto kole odhaleny, opět lícem dolů a zamíchejte všechny žetony dohromady. Každý hráč vrátí svůj bodovací žeton na políčko 0 na svém počítadle. Nyní může začít nové kolo hry, počínaje fází **ODHALENÍ!**

Po odehrání čtvrtého kola tento krok ignorujte a přejděte rovnou na *Konec hry*.



Konec hry

Hra může skončit dvěma způsoby:

PO ČTVRTÉM KOLE

Sečtete získaná skóre za všechna čtyři kola hry. Kdo má celkem nejvíce vítězných bodů, vyhrává. V případě shody vyhrává hráč ve shodě, který má vyplněnou korunu. Pokud má korunu vyplněno více hráčů, vítězství sdílí.

Pokud nikdo z hráčů ve shodě nemá vyplněnou korunu, všichni hráči ve shodě vítězství sdílí.

OKAMŽITÉ VÍTĚZSTVÍ

Pokud hráč vyplní svou druhou korunu, okamžitě vyhrává!

Tipy a upřesnění

-  Snažte se vybrat alespoň jedno číslo z každé desítky. Zvýšíte tak své šance na získání dlouhé nepřerušené řady.
-  Výběr správných čísel je klíčový: kdo si troufne zapsat 1, aby rychle začal bodovat? Nebo je lépe zapsat 2 a převzít počítání? Je dobré zkusit vybrat číslo těsně před zakázaným číslem?
-  Když překročíte hranici 20 bodů na počítadle, položte bodovací žeton zpět na políčko 0 a pokračujte v bodování, ale nezapomeňte, že máte o 20 bodů víc, než kolik ukazuje žeton.



Hra osmi nebo více hráčů

Pokud chcete hrát ve více než 7 hráčích, použijte více kopií hry a řiďte se těmito pravidly:

1 Hrajte bez žetonů zákazu.

2 Když hrajete ve více než 7 hráčích, číslo, do kterého počítáte, se zvyšuje o 5 za každého hráče nad 7:



3 Během fáze **VÝBĚR!** zapisujte čísla mezi 1 a číslem o jedna nižším, než je číslo, do kterého počítáte.
Příklad: Při hře 10 hráčů si můžete vybrat čísla od 1 do 64, protože budete počítat až do 65.

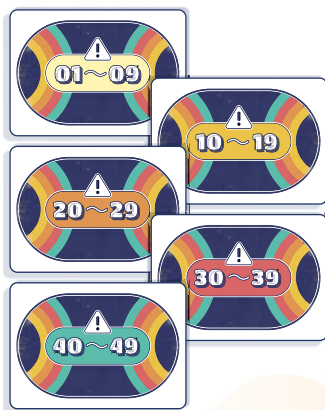
4 I ve více než 7 hráčích je počet bodů, kterého musíte dosáhnout na počítadle, abyste získali korunu, stále 9.



Další herní listy si můžete stáhnout na rexhry.cz. Jediné, co musíte dát hráčům navíc, je kromě herního listu pouze počítadlo a náhrada za bodovací žeton!

Uspořádejte největší partii hry *Pade* na světě! Nezapomeňte nás kontaktovat, abychom váš rekord zaznamenali!

Varianta: Karty nebezpečí



- 1** Během přípravy zamíchejte karty nebezpečí a vytvořte z nich balíček lícem dolů.
- 2** Během fáze **ODHALENÍ!** otočte jednu kartu nebezpečí lícem vzhůru. Všechna čísla, která si hráči vyberou a která jsou v rozpětí (včetně) dvou čísel na kartě, jsou v nebezpečné oblasti.
- 3** Pokud během fáze **POČÍTÁNÍ!** alespoň dva hráči zvednou ruku pro stejné číslo, které se nachází v nebezpečné oblasti, škrtnou nejen toto číslo, ale také u něj uvedené bonusové body (číslo v pravém horním rohu pole s číslem na herním listu). Na konci kola tyto bonusové body nezískají.

Tvůrci hry

Autor hry:
Čin U SO

Vedoucí projektu:
Rémi MATHIEU

Grafická úprava:
Charlie METZ

Pravidla:
Rémi MATHIEU

Korektury:
Xavier TAVERNE

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.

© 2019 Gemblo
Company
© 2025 IELLO SAS.
Všechna práva
vyhrazena.
IELLO - 9, avenue
des Érables, lot 341,
54180 Heillecourt,
Francie

