TRUMFOSAUR

PRAVIDLA HRY

Blíží se tvá narozeninová párty.
Pošli pozvánku svým oblíbeným dinosaurům
a pak se jich snaž co nejvíce získat!

Materiál:

55 karet

- 5 oboustranných trumfů
- 5 × 10 karet dinosaurů s čísly 1-10
  Aquasaurus *(modrá),* ***Byznysaurus*** *(zelená),* ***Saxosaurus*** *(žlutá),* ***Špinosaurus*** *(hnědá),* ***Vztekosaurus*** *(fialová)*

Počet hráčů:

2 - 5 hráčů

Začínající hráč:

První partii začíná výnosem hráč, který bude mít **nejdříve narozeniny**.

Další partie pak začíná hráč, který má aktuálně **nejméně bodů**.

Hraje se tolik partií, dokud jeden z hráčů nenasbírá alespoň **36 bodů**. Každá partie se skládá z **10 kol** (tzv. štychů).

Příprava partie:

1. **Trumfy** se dají stranou balíčku, zbytek karet se zamíchá.
2. Každý hráč dostane **10 karet**.
3. Každý hráč si vybere a pak před sebe skrytě (lícem dolů) odloží jednu svou kartu. Touto **bodovací kartou** určí, za co bude na konci partie brát body. Bodovací kartu budeme dále nazývat **pozvánka**.

   *Pokud je tvou **pozvánkou** Saxosaurus 6, boduješ za každého získaného Saxosaura 1 bod a za každou získanou šestku 2 body.*
4. Každý hráč si vezme do ruky jeden **trumf**.

Průběh partie:

Začínající hráč před sebe **vynese** jakoukoliv kartu z ruky (lícem nahoru). Ostatní hráči hrají ve směru hodinových ručiček. Každý postupně zahraje jednu kartu.

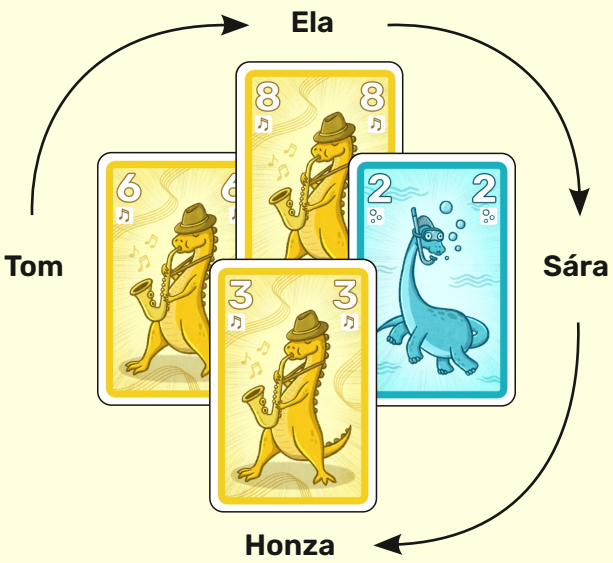
Platí povinnost zahrát **stejnou barvu dinosaura**, jaká je určena **výnosem**. Není povinné hrát vyšší číslo. Pokud někdo správnou barvu dinosaura nemá, může zahrát jakoukoliv jinou kartu.

Štych (= karty zahrané v kole) získá hráč, který zahrál **nejvyšší kartu vynesené barvy dinosaura**.

Hráč, který karty získal, si je položí lícem dolů vedle své pozvánky. Poté vynese jakoukoliv kartu z ruky a **zahájí tím další kolo**.

Partie končí zahráním desátého kola.

Příklad odehrání 1. kola:

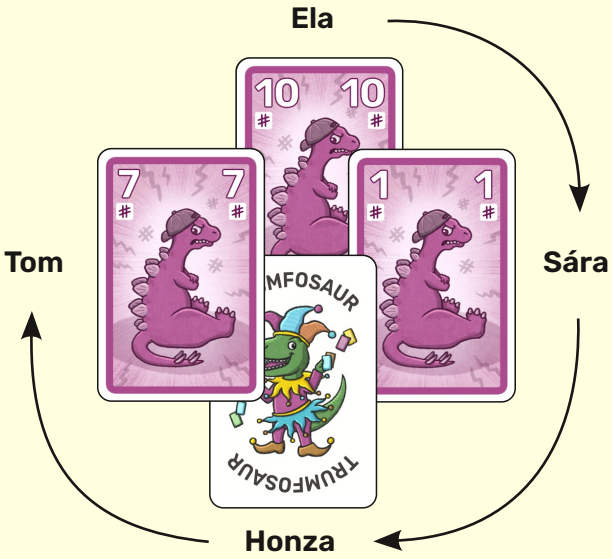


*Tom **vynesl** kartu **Saxosaurus 6**. Ela dala kartu Saxosaurus 8. Sára žádného Saxosaura nemá, a tak dala Aquasaura 2. Honza dal Saxosaura 3.*

*Karty získává **Ela**, která zahrála **nejvyšší kartu vynesené barvy dinosaura**.*

Pokud žádný hráč nezveřejní svou pozvánku, vynáší Ela příští kolo.

Příklad odehrání 2. kola:



*Ela **vynesla** kartu **Vztekosaurus 10**. Sára dala Vztekosaura 1, Honza zahrál Trumfosaura, Tom dal Vztekosaura 7.*

*Karty bere **Honza**. Pokud v tomto kole nikdo nezveřejní pozvánku, vynáší Honza další kolo.*

Trumfosaur:

Trumf lze zahrát kdykoliv namísto běžné karty.

Pokud hráč **vynese trumf** jako první kartu kola, mohou ostatní hráči zahrát kteroukoliv kartu chtějí.

Trumf bere karty daného kola vždy. Je-li zahráno více trumfů, štych získá ten první.

Zveřejnění pozvánky:

Kdykoliv během partie může hráč jako speciální akci **zveřejnit** (otočit) svou **pozvánku**. Tím získá **právo výnosu** první karty příštího kola.

Bodování partie:

Hráč získává body podle své **pozvánky**:

- **1 bod** za každou získanou kartu stejné **barvy** jako na pozvánce.
- **2 body** za každou získanou kartu se stejným **číslem** jako na pozvánce.
- Pozvánka se sama také boduje. Každý hráč tedy získává za partii minimálně **3 body**.

*Sára měla jako pozvánku **Byznysaura 4**. Ten se jí počítá jako základní tři body.*

Z karet získaných hrou tím pádem boduje:
- *> **Byznysaury 2, 5, 7** - každého za jeden bod*
- *> **Špinosaura 4** - za dva body*

*Celkově získává za tuto partii **8 bodů**.*

Konec partie:

Partie končí zahráním desátého kola (10 karet v ruce = 10 kol).

Hráči si podle svých pozvánek **spočítají body** za získané karty pozvaných dinosaurů.

Poté se karty zamíchají, rozdají a odehraje se další partie.

Body za partie se hráčům **sčítají**.

Konec hry:

Hra končí partií, ve které alespoň jeden z hráčů dosáhne (či přesáhne) **36 bodů**.

Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.
Při bodové shodě se hráči o vítězství dělí.

Na začátku hry si můžete dohodnout jiný bodový cíl.

Mistrovská verze:

Před zvolením pozvánky si každý hráč může **vyměnit karty**, které se mu nehodí.

Hráč karty na výměnu odloží před sebe a místo nich si z balíčku lízne karty náhradní. Poté odložené karty **zveřejní**, takže protihráči vědí, kterých barev a čísel se zbavoval.

- Při hře **2-3 hráčů** lze vyměnit **0-3 karty**.
- Při hře **4 hráčů** lze vyměnit **0-2 karty**.
- Při hře **5 hráčů** karty měnit **nelze**.

Tip pro 4 hráče:

V případě hry ve 4 hráčích je mnohem zajímavější hrát **ve dvojicích**. Dvojici tvoří hráči sedící **naproti sobě**.

Pravidla jsou shodná jako pro individuální hru.

Body spoluhráčů se po každé partii **sečtou**. Dvojice s méně body si může začínajícího hráče další partie určit **až po rozdání karet**.

Hra končí, jakmile jedna dvojice dosáhne (či přesáhne) **36 bodů**.

Zapamatuj si:

- Ctíš barvu dinosaura.
- Nemusíš přebíjet vyšší kartou.
- Trumf bere vždy.
- Otočení pozvánky = začínáš další kolo.
- Body = barva (1 bod) + číslo (2 body).

*Pokud vás irituje název Byznysaurus s jedním „s“, můžete ho psát **Byznyssaurus**.*

*Totéž platí, pokud vás rozčiluje Špinosaurus namísto **Špínosaura**.*

Moc děkujeme, že jste si koupili naši hru.

Jako poděkování si můžete na www.hryhastrman.cz stáhnout libovolnou hru ve verzi Print & Play.

Honza a Anna

© 2026 Honza Vodička
Ilustrace a grafická úprava: Anna Gabrielová
www.hryhastrman.cz