

ČUNČE JEDNO ŠPINAVÉ* („DRECKSAU“)

Karetní hra pro 2 – 4 hráče od 7 let

Vzhůru do bahna! Teprve pak se prasata cítí jako správná čuňata, tedy „svinsky dobře“ ☺! Každý z hráčů se snaží jako první řádně umazat prasata svá a naopak vydrhnout „dočista do čista“ prasátka spoluhráčova. Za účelem výhry není tedy úplně od věci mít nad hlavou betelný chlívěk - ten spolehlivě ochrání vaše pracně umazaná čuňata před velmi nežádoucím očistným deštěm. Mazaná čuňata dovedou navíc duchapřítomně zarýglovat vrata svého chlívku tak, aby se k nim za žádnou cenu nedostal ani protihráčův podlý sedlák po zuby vyzbrojený odpornou mycí houbou...

HERNÍ MATERIÁL

66 hracích karet

12 oboustranných karet prasat (prasat/čuňat špinavých), 21 karet bahna, 4 karty deště, 9 karet chlívku, 4 karty blesků, 4 karty bleskosvodu, 8 karet sedláků vyzbrojených odpornou mycí houbou, 4 karty „sedláku, nezlob se“

CÍL HRY

Prostřednictvím akčních karet přeměňují hráči svá různolící prasátka na špinavá čuňata. Vítězí hráč, kterému se podaří jako prvnímu vymáchat v bahně všechna svá prasata a ubrání je před opětovným potupným mytím.

PŘÍPRAVA HRY

Každý hráč obdrží karty čistoučkových prasátek a vyloží je před sebe čistou stranou. Při hře dvou hráčů obdrží každý 5 karet čistoučkových prasátek, při hře tří hráčů obdrží každý 4 karty a při čtyřech hráčích pak pouze 3 karty prasátek. Zbývající karty prasátek nebudou pro hru dále využity.

Ostatní akční karty dobře promíchejte. Každý hráč obdrží 3 hrací karty, které si nechá na ruce. Ostatní akční karty budou tvořit společný dobírací balíček.



VZHŮRU DO BAHNA!

Hrajeme po směru hodinových ručiček. Hru zahajuje nejčistotnější hráč. Hráč, který je právě na tahu, zahraje jednu z akčních karet, které má na ruce. Má dvě možnosti:

- buď kartu zahraje na své (v prvním kole dozajista čistoučkové) prasátko či (v dalších kolech) případně raději na pracně zamazané čunče spoluhráče (záleží na povaze akční karty, viz. níže)
- nebo pouze odhodí kartu vedle dobíracího balíčku (vytvoří se odhazovací balíček).

Hráč může danou akci směle provést. Pokud hráč nechce zahrát žádnou kartu, může ji také, nepoužitou, odhodit na odhazovací balíček. Následně si dobere jednu kartu z dobíracího balíčku. Pokud hráč nemůže použít žádnou ze tří karet, které má na ruce (např. 3 karty blesku, ale žádná stodola), může karty ukázat spoluhráčům, odhodit je na odhazovací balíček a z dobíracího balíčku si vybere 3 nové akční karty. Poté je na řadě další hráč.

JEDNOTLIVÉ KARTY



Karta bahýnka – V bahýnku se cítí každé prasátko svinsky dobře. Zahráním této karty se čistoučké prasátko promění v žádoucí čunče špinavé! Hráč hlasitě zavolá „Čunče špinavé!“ a otočí svoji kartu čistoučkého prasátka, čímž se z prasátka okamžitě stane čunče.



Karta deště – Pokud zahraje hráč kartu deště, stanou se z vyložených karet čunčat opět čistoučká prasátka. Před kartou deště je chráněno každé čunče, které je v chlívku.



Karta chlívku – Karta chlívku může být zahrána na libovolné prase (tj. jak na prasátko, tak i na čunče špinavé). Chrání vybrané prase/čunče před deštěm. Chlívek zároveň chrání čunčata před akcí „sedlák drhne čunče“!



Karta blesku – pomocí blesku můžete nechat soupeřovu stodolu lehnout popelem. Vybraná stodola a karta blesku jsou pak společně odhozeny na odhazovací balíček. **POZOR!** – Spoluhráč vám může kartou blesku odstranit najednou kartu chlívku i kartu „sedláku nezlob se“!



Karta bleskosvodu – Ten, kdo už má vystavěný chlívek, může na něj umístit bleskosvod. Pak vašemu čunčeti už nemůže ublížit blesk seslaný soupeřem – takto jištěný chlívek už vám v životě nemůže při úderu blesku lehnout popelem!



Sedlák drhne čunče – Na statku panují čistota a pořádek – a na sedlákův vkus je každé čunče až moc špinavé. Touto kartou můžete vydrhnout libovolné soupeřovo čunče (tj. otočit kartu čunčete na kartu prasátka). Toto je nejlépe doprovodit radostným pokřikem „No počkej, však já tě vypucuju!“



Sedláku, nezlob se – Ten, kdo už dříve vyložil na svoje čunče kartu stodoly, může v dalších kolech vyložit kartu „sedláku nezlob se“. Chlívek je odted' nedobytně zabeďněný, čímž definitivně zabraňuje provedení akce „sedlák drhne čunče“! **POZOR!** – tuto kartu je možno použít jen na chlívek, ve kterém si hoví čunče špinavé, nikoli různolící prasátko!

Nejúspěšnější čunče:

Nejlépe chráněno je to čunče, které si hoví v chlívku opatřeném bleskosvodem a zarýglovanými vrátky (karta „sedláku, nezlob se“). Takové obydlí je po zbytek hry prostě nedobytné a uvnitř si hoví to nejšťastnější čunče!



JE DOBÍRACÍ BALÍČEK DOBRANÝ?

Pokud se tak stane, jednoduše promíchejte dosavadní odhazovací balíček a použijte jej jako nový dobírací balíček.

KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy se některému z hráčů podaří umazat všechna svá prasátka, tzn. když má před sebou již pouze čunčata.

VARIANTA „BLESKOVÉ ČUNĚ“

Když už máte za sebou několik odehraných partií a toužíte po ještě dynamičtějším vývoji hry, zahrajte si hru se čtyřmi akčními kartami na ruce – tak zvýšíte své šance, že svá prasátka umažete ještě rychleji nebo naopak soupeřova čunčata vykartáčujete mnohem dříve zpátky na růžovo!

Hodně zábavy při hraní Vám přeje



*Překlad názvu i pravidel hry je vyhotoven s ohledem na dolní věkovou hranici hráčů doporučenou výrobcem (pozn. překl.).

Autor a ilustrace: Frank Bebenroth
Nápad: Arpad Fritsche
Grafika: Katja Witt
Redakce: Vincent Gatzsch

Vydal: © 2012 Kosmos Verlag, Pfizerstr. 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel: +49 711 2191 – 0, fax: +49 711 2191 - 199
www.kosmos.de
Info@kosmos.de