

TAKE IT!

Reiner Knizia

Kdo ve správný moment sáhne po nejlepších kartách? Jeden z hráčů otáčí karty a pokládá je na stůl. Každý hráč má během partie tři možnosti zvolat „Take it!“ a získat všechny karty ze stolu.

Obsah

77 karet, pravidla.

Cíl hry

Vítězí hráč s největším počtem bodů

Příprava hry

Karty dobře zamíchejte a vytvořte z nich balíček rubovou stranou karet nahoru. Prázdnou kraičku od hry dejte doprostřed stolu.

Průběh hry

Nejstarší hráč se stane prvním rozdávajícím. Vezme do ruky balíček s kartami a postupně vykládá jednu kartu za druhou lícem nahoru do řady na stole. Důležité je karty otáčet tak, aby je všichni viděli současně.

Kdokoliv z hráčů (také rozdávající) smí kdykoliv zvolat „Take it!“ a jednu ruku současně položit na krabičku. Tento hráč dostane všechny karty, které leží lícem nahoru na stole. Z karet si sestaví balíček a ten si zakrytě položí před sebe. Až do konce hry se na tyto karty již nikdo nesmí podívat. Mimoto se stává novým rozdávajícím hráčem do okamžiku než někdo z hráčů opět zvolá „Take it!“.

Každý hráč smí během partie vzít pouze tři (při dvou nebo třech hráčích čtyři) hromádky karet.

Vždy, když hráč zvolá „Take it!“ a získá další karty, vytvoří z nich novou hromádku a položí ji před sebe na stůl.

První hráč, který získal třetí hromádku přebírá funkci rozdávajícího až do konce celé partie.

Pokud dva hráči zvolají „Take it!“ současně, karty získá ten hráč, který má ruku vespod (přímo na krabičce).

Karty

Karty s barevými čísly a jednobarevným pozadím - přímé body



Jako body se hráči počítají přímo čísla zobrazená na kartách.

Karty s bílými čísly a dvoubarevným pozadím - dvojice nebo nic



Zobrazená čísla přinášejí body (kladné nebo záporné) pouze, když má hráč dvojici se stejnými čísly. Každá dvojice přináší dohromady body uvedené na kartě pouze jednou. Např. dvě karty s číslem -2 se počítají celkem za -2 body. Samotná nespárovaná karta nemá při vyhodnocení význam.

Žolík



Karta žolíka se počítá pouze společně s některou z karet s dvoubarevným pozadím. Žolíkem lze takto libovolnou nespárovanou kartu s dvoubarevným pozadím doplnit do dvojice. Pokud hráč nemá žádnou volnou kartu s kladným číslem, musí použít žolík pro spárování s kartou se záporným číslem (pokud takovou kartu má). Samotná karta žolíka má nulovou hodnotu.

Černá karta - 10 nebo nic



Hráč, který získal nejvíce těchto karet, získává 10 kladných bodů. Ostatní hráči neobdrží za tyto karty žádné body. Pokud má nejvíce karet několik hráčů, získávají 10 bodů všichni.

Konec hry

Partie končí jakmile jsou otočeny všechny karty z balíčku nebo všichni hráči až na jednoho již získali své tři (při dvou nebo třech hráčích čtyři) hromádky karet. Ve druhém případě získá poslední hráč všechny zbylé karty (pokud nějaké ještě jsou).

Nyní hráči dají karty ze všech získaných hromádek dohromady, roztřídí je a spočítají si body. Vítězem partie je hráč s nejvyšším součtem bodů. Pokud má nejvíce bodů více hráčů, vítězí společně.

Poznámka

Doporučuje nepokládat ruku při zvolání „Take it!“ na krabičku, ale přímo na stůl. Krabička by vám nejspíše dlouho nevydržela :-).

Schmidt Spiele GmbH, Postfach 47 04 37, 12313 Berlin