

RULE BOOK

COVER YOUR
ASSETS



„Všem, kteří hrají naše hry, děkujeme!

Tím nejcennějším, co máme, jsou naše vztahy s rodinou a přáteli. Je nám ctí, že vám můžeme zpříjemnit čas, který jste se rozhodli trávit se svými blízkými. Jsme nadšeni, že se při hraní našich her baví lidé po celém světě.“

-Děda Beck s rodinou





KRÁTKÝ PŘEHLED

Sbíráním sad Aktiv se snažte stát prvním milionářem. Jak budete sbírat sady, budete je střídavě skládat před sebe. Buďte opatrní: odkrytou sadu na vrcholu vaší hromádky vám může ukrást hráč s odpovídající kartou Aktiv nebo Divokou kartou. Pokud se to podaří, odpovídající karta se připojí k sadě. A proto se zvýší její hodnota pokaždé, když sadu ukradne jiný hráč. Chcete si své sady udržet? Pak si raději dobře chraňte svůj majetek! Tato kniha pravidel je rozdělena na **klasická** a **pokročilá** pravidla.

Doporučujeme začít s klasickými pravidly. Pokud chcete zažít více vzrušení a využít více strategie, vyzkoušejte pravidla pro pokročilé hráče! Změny pravidel pro 2 a 3 hráče najdete na konci.

Obsah



Karty s Aktivy:

- Baseballové karty (10)
- Sbírka mincí (10)
- Pokladnička (10)
- Peníze pod polštářem (9)
- Bankovní účet (9)
- Akcie (9)
- Motorový člun (9)
- Šperky (9)
- Klasické auto (9)
- Dům (8)

Divoké karty:

- Stříbro (8)
- Zlato (4)

Pokročilé – Akční karty

- Výměna (2)
- Přesun (2)

Pokročilé – Divoké karty

- Kasička (2)

NASTAVENÍ HRY (KLASICKÁ PRAVIDLA)

Poznámka: Tato pravidla jsou optimální pro 4–6 hráčů. Při menším počtu hráčů si nejprve přečtěte klasická pravidla a poté si přečtěte strany 12 až 15.

- Vyberte si hráče, který bude rozdávat.
- Z balíčku odstraňte karty Výměna, Přesun a Kasička. Ty se používají pouze při použití pokročilých pravidel.



- Zamíchejte zbývající karty.
- Každému hráči rozdejte 5 karet.
- Balíček karet položte doprostřed stolu (hromádka karet).
- Otočte kartu z balíčku, abyste zahájili odkládací hromádku.
- Hráč nalevo od rozdávacího začne jako první.
- Před sebou si nechte prostor pro sestavení vašich sérií.

Níže je uveden příklad hry během hraní:



Klíčové pojmy

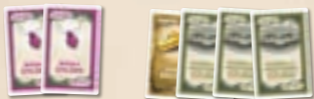
Majetek: Jednotlivé položky, které sbíráte.



Divoké karty: Karty Zlato a Stříbro mají vysokou hodnotu a mohou odpovídat jakémukoli Aktivu.



Sady: Ty začínají jako dvojice Aktiv (nebo jedno Aktivum a Divoká karta), ale časem se mohou rozrůst. K tomu se dostaneme později.



Hromádka: Hromádka, která se skládá z více sad.

Tato série
je chráněná!



Tato série
je ohrožená!

JSTE NA TAHU:

Ve svém tahu musíte provést jednu z následujících akcí:

- Vytvořit sadu.
- Odhodit.
- Vyzvat (pokus o krádež).

Vytvoření sady

Sadu musíte vytvořit jedním ze tří způsobů:

- Párováním dvou stejných karet z ruky.
- Spárování karty z ruky se stejnou kartou z vrcholu odhazovací hromádky.
- Párování výše uvedenými způsoby, ale s jednou Divokou kartou.

Poznámka: Při sestavování sad musíte vždy umístit Divokou kartu pod Aktivum!

Pro upřesnění, dvojici mohou tvořit buď dvě stejná Aktiva, nebo Aktivum a Divoká karta (Stříbro nebo Zlato). Nesmíte však vytvořit sadu se dvěma Divokými kartami nebo s více než dvěma kartami. Musí se jednat o dvojici. A konečně, sady ve vaší hromádce se nikdy nekombinují s dříve zahránými sadami, i když se jedná o stejné Aktivum.

Ukládání sad: Abyste udrželi sady oddělené, pokaždé, když přidáte novou sadu na hromádku, položíte ji na předchozí sadu, střídavě v horizontální a vertikální orientaci, a to i v případě, že se jedná o stejné Aktivum jako dříve hraná sada.



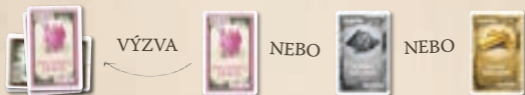
Odhození

Odhoďte kartu z ruky lícem nahoru na odkládací hromádku. Tento krok může být velmi strategický.

Výzva (Pokus o krádež)

Vrchní sadu v každé hromádce může vzít jiný hráč. Chcete-li napadnout horní sadu jiného hráče, položte před ni Aktivum odpovídající této sadě nebo Divokou kartu hráče, kterého chcete napadnout.

Poznámka: Aktiva a Divoké karty mají pro krádež stejnou sílu, i když mají různou hodnotu na konci hry. Obránce může svou sadu chránit tím, že zahraje odpovídající Aktivum nebo Divokou kartu ze své ruky. Každý z vás může vyzývat a bránit se tak dlouho, jak chce nebo může.



Jakmile jeden z hráčů již není schopen bránit svůj majetek nebo se ho rozhodne nebránit, prohrává výzvu. Pokud vyzývateľ vyhraje, bere si sadu. Pokud vyhraje obránce, ponechá si ji. Ten, kdo vyhraje, si také ponechá všechny karty, které byly v bitvě použity. Připomínáme, že všechny Divoké karty musí být umístěny pod Aktivy.

Poznámka: Během výzvy si nesmíte dobírat nové karty.



Dědečkův tip: Sady se mohou rozrůst do lákavé hodnoty. Pokryjte tyto sady co nejrychleji jinou sadou, abyste je ochránili!

Výzva (pokračování)

Pro výzvy platí dvě další pravidla:

- První (nejspodnější) sada vytvořená na hromádce každého hráče je bezpečná a nesmí být ukradena.
- Než začnete krást sady ostatním hráčům, musíte vytvořit alespoň jednu sadu.

Příklad: Jarda se pokusí vzít Sáře sérii Klasických aut. Vyzve ji na souboj kartou Klasické auto. Sára odpovídá kartou Zlato (Divoká karta). Jarda odpovídá kartou Klasické auto. Sára už nemá čím odpovědět a prohrává. Jarda si ponechá tři zahraniční karty jako součást své nové série.



Ukončení tahu

Po dokončení jedné ze tří možných akcí (vytvoření série, odhození nebo výzva) si doberte až pět karet z balíčku. Pokud jiný hráč během vašeho tahu použil karty k obraně série, dobere si také až pět nových karet. Další na řadě je hráč po vaší levici.



UKONČENÍ KOLA

Po vyčerpání dobíracího balíčku hra pokračuje, dokud všichni nezahrají všechny zbývající karty v ruce. Jako vždy platí, že vynechání tahu není možné. Pokud se rozhodnete vytvořit sérii nebo výzvu, musíte provést akci odhození.



***Dědečkův tip:** Karty vám mohou dojít dříve než ostatním, ale vaše série mohou být stále ukradeny, takže si strategicky promyslete, jak zahrajete každou poslední kartu.*

SKÓRE

Na konci kola sečtěte své skóre tak, že sečtete hodnotu každé karty ve své hromádce. Sečtení karet na hromádky po 100 tisících vám to trochu usnadní.

UKONČENÍ HRY

Můžete si vybrat následující způsoby ukončení hry:

- **Klasická hra:** Hrajte tolik kol, kolik je potřeba k tomu, aby hráč překročil celkový počet 1 000 000 USD. Tento hráč vyhrává!
- **Rychlá hra:** Hráč s nejvyšším skóre na konci jednoho kola vyhrává. Gratulujeme!
- **Nejvyšší skóre po 3 kolech:** Zaznamenejte si skóre po každém kole. Po 3 kolech vyhrává hráč s nejvyšším skóre!
- **První, kdo vyhraje 2 kola:** Zaznamenejte pouze to, který hráč má na konci každého kola nejvyšší skóre. Vyhrává hráč, který jako první vyhrál 2 kola!

POKROČILÁ PRAVIDLA



Dědečkův tip: Jakmile se naučíte naše klasická pravidla, zkuste přidat jedno nebo všechna tato volitelná pravidla, která hře dodají větší hloubku a strategii!

Upravená pravidla

- 1) Rozdejte a zvyšte počet karet v ruce na šest.**
- 2) Hráči mohou v každém tahu provést dvě akce.**
 - Provedení druhé akce je nepovinné. Pokud nechcete provést druhou akci, řekněte: „Končím svůj tah.“
 - Můžete udělat dvě různé akce nebo můžete udělat jednu akci dvakrát.
 - Pokud někoho vyzvete a prohrajete, nemůžete vyzvat stejného hráče až do svého dalšího tahu.
 - Pokud jako svou první akci odhodíte kartu, ihned si dobírejte zpět na šest karet. Pak můžete provést druhou akci.
- 3) Máte k dispozici dvě nové akce:**
 - **Vylepšení sady:** Přidejte jedno Aktivum do své vrchní sady. Musí odpovídat stávající sadě a nesmí to být Divoká karta.
 - **Zahrát akci:** Zahrajte kartu Výměna nebo Přesun.
- 4) Sady, které jsou na druhém místě od vrcholu, mohou být napadeny.**
 - Chcete-li zahájit výzvu druhé sady od vrchu, musíte odhalit dvě Aktiva, která se k této sadě hodí, dvě Divoké karty, jedno Aktivum a jednu Divokou kartu nebo jednu Kasičku.
 - Po zahájení výzvy je možné zahrát pouze jednu kartu na obranu nebo pokračovat ve výzvě.

Divoké karty

- **Kasička:** Tato Divoká karta má hodnotu 1 000 dolarů, ale je velmi cenná. Kasička tvoří sady jako normálně, ale počítá se jako dvě Divoké karty, když se použije k výzvě nebo obraně. Chcete-li se bránit, musíte zahrát: dvě Aktiva, dvě Divoké karty, jednu od každé, nebo další Kasičku. Pokud je to možné, pokračujte ve výzvě jako obvykle s jednotlivými kartami.



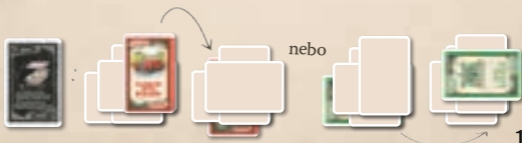
Akční karty

Tyto karty jsou po použití odstraněny ze hry. Umístěte je na odhazovací hromádku na opačné straně balíčku než klasickou odhazovací hromádku. Tyto karty nesmíte blokovat.

- **Výměna:** Vyměňte horní sadu ve své hromádce za horní sadu z hromádky libovolného jiného hráče. Vyměnit lze „první, tedy horní sadu“.



- **Přesun:** Přesuňte horní sadu z hromádky libovolného hráče (včetně vaší) na dno nebo spodní sadu na vrchol.



ZMĚNA PRAVIDEL PRO 2 HRÁČE

- Odstraňte z balíčku následující karty: Všech 8 Domů, 2 Stříbra a 1 Zlato.
- Vyberte si rozdávacího, zamíchejte a rozdejte 3 hromádky po 10 kartách lícem dolů. To budou hromádky na tahání karet.
- Otočte vrchní kartu z každé hromádky lícem nahoru.
- Nakonec rozdejte každému hráči 6 karet.



Níže je uveden příklad hry během hraní.



Nová akce!

Ve hře 2 hráčů máte k dispozici další krok: **Vytvoření série.**

Sérii vytvoříte kombinací karty z ruky s jednou nebo více kartami z horní části hromádek na tahání karet. Můžete si vzít tolik karet, kolik jich lze zkombinovat do jedné série, jež odpovídá kartě, kterou hrajete z ruky.

Vytvoření série

1. Zahrajte jedno Aktivum (nebo Divokou kartu) z ruky, ze kterého se může vytvořit série s jednou nebo více kartami z horní části hromádek na tahání karet.
2. Dejte tyto karty dohromady a vytvořte sadu.
3. Váš soupeř může novou sérii zpochybnit vyložением odpovídajícího Aktiva nebo Divoké karty z ruky.
4. Při výzvách pokračujte stejně jako u klasických pravidel.
5. Pokud nedojde k žádné výzvě nebo pokud výzvu vyhrajete, berete si sadu. Pokud prohrajete, bere si ji váš soupeř.
6. Otočte další kartu lícem nahoru na použitou hromádku (hromádky).

Příklad 1: Dva Motorové čluny a Sběrka mincí leží na vrcholu hromádky na tahání karet. Richard zahraje Motorový člun ze své ruky a zkombinuje ho se dvěma viditelnými Motorovými čluny. Hana jej nevyzve, a tak Richard přidá sadu na svoji hromádku.



Příklad 2: Na vrcholu hromádek na tahání karet leží karty Šperky, Zlato a Stříbro. Karel zahraje kartu Akcie z ruky a vytvoří sérii se dvěma Divokými kartami. Anna vyzývá kartou Akcie. Karel se nemůže bránit, a tak Anna sadu vyhrává.



ZMĚNY PRAVIDEL PRO 3 HRÁČE

Pravidla pro tři hráče jsou podobná pravidlům pro dva hráče, ale s několika malými změnami.

- ZprvÉ budete hrát s normálním plným balíčkem karet a 5 kartami na ruce.
- Za druhé, tři hromádky na tahání karet jsou umístěny jinak, po jedné hromádce nalevo a napravo od každého hráče.

Níže je uveden příklad hry během hraní.



Tahat karty můžete vždy pouze z jedné hromádky, a to pouze z hromádky po vaší levici nebo pravici. Nesmíte tahat z hromádky ležící mezi dvěma dalšími hráči. Když taháte kartu z hromádky, soupeř, který sedí vedle ní, se může rozhodnout, že ji vyzve. Druhý soupeř nikoli.

Pokročilé změny pro 2 až 3 hráče

Odhalení akčních karet na hromádkách na tahání karet:

Akční karty odhalené před začátkem kola se náhodně položí lícem dolů doprostřed hromádky na tahání karet a poté se odhalí další karta z hromádky.

Když je akční karta odhalena během hry, její efekt se okamžitě vztahuje na oba hráče ve hře dvou hráčů nebo na dva hráče, mezi nimiž leží, ve hře tří hráčů.

Přesun: Oba hráči, kterých se to týká, se rozhodnou, zda jejich soupeř musí přesunout svou horní sadu na spodek, nebo svou spodní sadu navrch.

Výměna: Oba hráči si navzájem vymění své horní série Aktiv. Pokud jeden nebo žádný z hráčů nemá žádnou sadu, vrátí akční kartu doprostřed hromádky lícem dolů a otočí další kartu.

Použitá akční karta se pak vyřadí ze hry. Akční karty odkryté na hromádce se nepočítají jako tah hráče. Akční karty zahrané z ruky se stále řídí pravidly popsány na straně 11 (Akční karty).

Poznámka: *Ostatní pokročilá pravidla zůstávají stejná.*

Autoři hry: Tauni Beck, Brent Beck, Jeff Beck
Ilustrace: Apryl Stott, Brigette Indelicato

Cover Your Assets™. Grandpa Beck's Spiele®
Všechny práva vyhrazena. © 2011, 2021, 2022

© 2024

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D 88194 Ravensburg



240199

Ravensburger