

TRABLE S TRIBBLY

Rychlá a jednoduchá karetní hra pro 4 hráče

Karty

Každá karta má svou hodnotu: 1, 10, 100, 1.000 nebo 10.000 tribblů.

Na každé kartě je navíc vlevo nahoře barevná značka s různými funkcemi. Při sehrávce tyto funkce můžeš, ale nemusíš využít.

Skip = **přeskočíš** následujícího hráče, který v tomto kole tedy nehraje

Reverse = **změníš směr** sehrávky

Discard = můžeš **odložit** kteroukoli kartu z ruky **lícem vzhůru do discardovacího balíčku** před sebou

Rescue = můžeš „**zachránit**“ kteroukoli kartu z discardovacího balíčku a položit ji **rubem vzhůru na svůj hrací balíček**; tuto kartu tedy nezahraješ okamžitě, ale „lízneš“ si ji při nejbližší příležitosti

Poison = můžeš se obrátit na kteréhokoli protivníka, který pak musí **otočit svrchní kartu ze svého hracího balíčku** a odložit ji do svého discardovacího balíčku. Tobě se přičte počet tribblů na této kartě, které jsi **otrávil**. O tyto body už nepřijdeš.

Clone (pouze u 10.000 tribblů) = pokud hráč před tebou položil kartu 10.000 tribblů, můžeš si je „**naklonovat**“, tj. položit svou kartu 10.000 tribblů s touto funkcí

Go = smíš položit **více než jednu kartu** v postupe

Cíl hry

Zabít co nejrychleji co nejvíce tribblů, tj. **zbavit se co nejrychleji svých karet a získat při tom co největší počet bodů**.

Hráč, který se jako první zbaví karet, si sečte počet tribblů, které zabil + počet tribblů, které v průběhu hry otrávil protivníkům. Ostatní hráči získávají v jednom kole body pouze za tribbly, které otrávil protivníkům. Vítězí hráč, který v průběhu čtyř kol zabil největší počet tribblů.

Sehrávka

Jedna partie má 4 kola.

1. Hráči si **vylosují** „barvy“. Každý balíček je trochu jiný. V jednotlivých balíčcích je větší počet karet s některými funkcemi. Jsou tedy balíčky „**Poison**“, „**Go**“, „**Discard**“ a „**Rescue**“.
2. Hráči si zamíchají své balíčky a **sejmou**. Hráč, který sejme **kartu s nejvyšší hodnotou**, zahajuje sehrávku. Hraje se ve směru hodinových ručiček, dokud některý z hráčů nevyužije funkci „Reverse“ na své kartě.
3. Hráči si vezmou do ruky **7 karet**, ostatní karty **rubem vzhůru** tvoří **hrací balíček** před nimi na stole.
4. První hráč musí položit kartu o hodnotě **1 tribble**. Tuto kartu položí **před sebe**. Pokud takovou kartu má, může, ale nemusí využít funkci vyznačenou v jejím levém horním rohu. Pokud takovou kartu nemá, hlásí „pas“ a „lízne“ si jednu kartu ze svého hracího balíčku. Pokud v tomto okamžiku „lízne“ kartu potřebné hodnoty, může ji ihned položit.
5. Následující hráč musí položit **kartu následující hodnoty**, v tomto případě 10 tribblů. Vytváří se tedy **postupka**. Pokud takovou kartu má, může, ale nemusí využít funkci vyznačenou v jejím levém horním rohu. Pokud takovou nemá, hlásí „pas“ a lízne si jednu kartu ze svého hracího balíčku. Pokud v tomto okamžiku „lízne“ kartu potřebné hodnoty, může ji ihned položit. Pokud již hráč před ním „pasoval“, má dvě možnosti: buď navázat na přerušenou postupku nejbližší vyšší hodnotou nebo zahájit novou postupku kartou 1 tribble. Hráč, který v průběhu kola „dolíže“ svůj hrací balíček dřív, než bylo kolo ukončeno, vypadává v tomto kole ze hry.
6. Hráč, který se jako **první zbavil všech karet z ruky, je vítězem kola**. Sečte si počet zabíjených tribblů, tj. počet bodů na odehraných, nikoliv na discardovaných kartách. Toto číslo se mu zapíše k počtu tribblů, které v průběhu kola otrávil. Ostatní 3 hráči získali v tomto kole body pouze za otrávené tribbly.
7. Hráči si seberou svoje karty **kromě discardovacího balíčku**, dobře si je zamíchají a zahájí další kolo se 7 kartami v ruce. Jako **první vynáší vítěz** předešlého kola.
8. Po čtyřech sehraných kolech se hráč, který celkově zabil nejvyšší počet tribblů, stává vítězem partie.