

# NÁVOD VINNÁ HRA

## O ČEM HRA JE?

**Hra je o víně a vinné révě. Kombinuje štěstí, strategii a chování hráčů, není vědomostní a nemusí se u ní pít, i když hrát vinnou hru bez vína, je poněkud podivné. Nemusíte mít žádné znalosti o víně, jeho pěstování nebo výrobě, stačí mít šťastnou ruku při hození kostkami na začátku hry, při výběru hracích karet v jejím průběhu a mít dobrou strategii s trochou zákeřného chování.**

Nebojte se ostatním hráčům škodit, protože tím získává hra na dynamičnosti a ještě větší zajímavosti! Čím více budete hru hrát, tím více oceníte a využijete zkušenosti s používáním získaných významových karet, násobením hodnoty karet KEŘ/SUD a jejich zamykáním ve správný čas.

Hra vás provede všemi fázemi růstu vinné révy a výroby vína, od sazenic, přes vinný keř, zrání hroznů, vinobraní, uložení do sudů, výrobu vína až po jeho naláhování. Při tom však musíte čelit chorobám, škůdcům, vadám, zlodějům, vyčuranému obchodníkovi i dalším ničitelům, pomáhají vám ale postřiky, hnůj, hotař, skvělý sklep mistr a další. Nejlepší ovšem je, když si ve správnou dobu sud zamknete do tajného sklepa.

## CÍL HRY

**Hraje se o karty KEŘ/SUD a cílem hry je, mít jich na konci co nejvíce s co nejvyšší hodnotou. Díky významovým kartám se hodnota karty KEŘ/SUD může násobně zvyšovat nebo snižovat, takže není do poslední chvíle jasné, kdo zvítězí. Vítězem je ten, kdo má na konci dohodnutého počtu her, nejvyšší hodnotu vína.**

## POČET HRÁČŮ a DÉLKA HRY

Hra je určena pro **2 až 4 hráče nebo týmy. Hraje se na 5 kol, jedna hra trvá cca 15 min.** a je vhodná **pro hráče od 11 let. Doporučujeme hrát po sobě tolik her, kolik je hráčů**, protože začínající hráč má nevýhodu a pro rovnocenné podmínky by měl každý jednou začínat a jednou hrát jako poslední.

## VRCHNÍ OUŘADA

Většinu lidí nebaví číst návody, proto si **hned na začátku zvolte „Vrchního ouřadu“**, **který si přečte návod, hru pochopí a naučí ji ostatní.** „Vrchní ouřada“ má v popisu práce řídit hru, rozhodovat případné sporné momenty, otáčet karty kol, vyměňovat balíčky významových karet, dávat na jednotlivé karty hráčů KEŘ/SUD násobící a dělicí kartičky 2x a 1/2, a na konci hry spočítat každému hráči získanou hodnotu vína a zapsat ji do score karty. „Vrchní ouřada“ není vyčleněný ze hry, může být jedním z hráčů, protože získaná funkce mu neposkytuje žádnou výhodu ve hře.

Pro rychlé pochopení si teď jednu „zkušební“ hru zahrajte, „Vrchní ouřada“ vám při ní vysvětlí pravidla. Mějte po ruce listy „Rychlá nápověda – Významové karty“, které Vám pomůžou se v ní rychleji zorientovat.

Máme zkušenost, že pokud hrajete hru úplně poprvé, zdá se Vám složitá. Jakmile si ale zahrajete „zkušební“ hru, pochopíte při ní logiku hry a významové karty, zamilujete si ji a budete ji chtít hrát víc a víc. Nenechtejte se tedy její zdánlivou složitostí hry na začátku odradit.

Pokud vám ve zkušební hře bude něco nejasného a odpověď nenajdete v tomto návodu, podívejte se na videonávody na [www.vinnahra.cz](http://www.vinnahra.cz)



## PŘÍPRAVA HRÝ

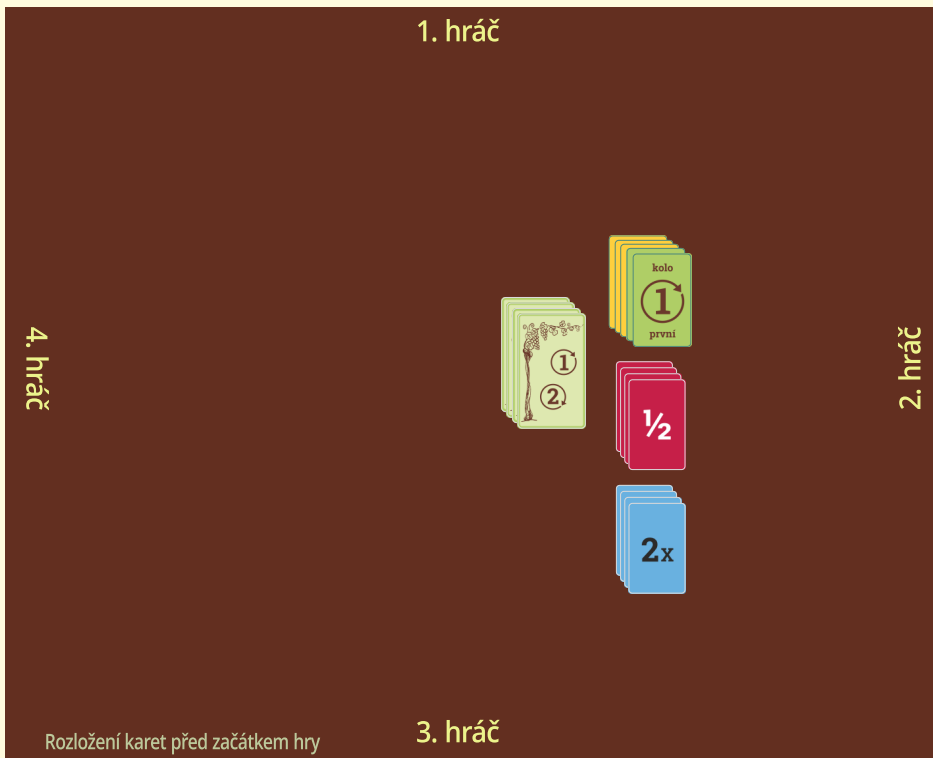
Udělejte místo uprostřed stolu a umístěte tam balíček zelených významových karet pro 1. a 2. kolo. Vedle nich položte kartičky násobků a karty kol s kartou 1. kolo nahoře a 5. kolo dole. Vedle pak udělejte místo, kam budete odkládat významové karty, které se vám nebudou hodit při sejmutí z balíčku a vedle něj ještě místo, kam budete odkládat použité významové karty.

Dobře promíchejte oba balíčky významových karet tak, aby stejné karty nebyly za sebou. Balíček zelených karet, pro 1. a 2. kolo, dejte na určené místo. Balíček žlutých karet, pro 3., 4. a 5. kolo, odložte zatím stranou. Dále si udělejte místo před každým hráčem na jeho karty KEŘ/SUD a sejmuté významové karty, které bude chtít použít až v dalších kolech.

Vždy, když bude hráč na řadě, bere si několik významových karet, podle toho, kolik je hráčů:

- 4 hráči...3 významové karty
- 3 hráči...4 významové karty
- 2 hráči...5 významových karet

Rozložení karet před začátkem hry, dle popisu „PŘÍPRAVA HRY“



## HRA ZAČÍNÁ - PRŮBĚH HRY

Každý hráč hodí kostkou, kdo hodí nejnižší číslo, začíná. Pak si všichni zvolte název svého vinařství, které „Vrchní ouřada“ zapíše do skóre karty v pořadí od začínajícího hráče.

### Získání karet SAZENICE - KEŘ/SUD

Všichni hráči hodí 2x po sobě oběma kostkami a v každém hodu sečtou počet svých hozených bodů. Vyšší číslo znamená počet sazenic, které hráč získal, nižší číslo počet keřů, které zasadil, rozdíl je počet sazenic, které mu zbyly a může je ještě zasadit a vypěstovat z nich vinný keř.

Na základě hodu kostkami obdrží hráči od Vrchního ouřady příslušný počet karet SAZENICE – KEŘ/SUD.

## Rozložení karet po hodu kostkami:



### Příklad dle obrázku:

První hráč hodil při prvním hodu  $4 + 4 = 8$ , druhý hod byl  $2 + 3 = 5$ . Vyšší součet je **8**, to je počet získaných sazenic, nižší součet je **5**, to je počet zasazených keřů. Rozdíl **3** jsou zbylé SAZENICE. Vrchní ouřada dá hráči celkem **8** karet SAZENICE – KEŘ/SUD, z nich hráč **5** otočí tak, aby byla nahoře strana KEŘ/SUD a položí je libovolně před sebe, ale ne „do šachovnice“ (tím právě zasadil vinohrad). **3** karty otočí nahoru stranou SAZENICE, dá je na sebe a položí je vedle karet KEŘ/SUD, z nich může zasadit další KEŘ, pokud dostane významovou kartu HNOJIVO.

Druhý hráč hodil  $1 + 3 = 4$  a potom  $2 + 2 = 4$ . Oba hody dali shodný součet **4**, takže zasadí všechny 4 keře a nezbude mu žádná SAZENICE. Hráč dostane od Vrchního ouřady celkem 4 karty SAZENICE – KEŘ/SUD, všechny 4 otočí tak, aby byla nahoře strana KEŘ/SUD a položí je libovolně před sebe. Žádná karta mu nezbyla, tzn., že nemá žádnou SAZENICI, kterou by mohl zasadit.

U dalších hráčů je pravidlo stejné.

### **Dodržujte „Stálé místo karet KEŘ/SUD“**

*Jak si hráč na začátku hry položí karty KEŘ/SUD před sebe, tak je tam musí nechat ležet ve všech kolech, po celou dobu hry! Může je položit vedle sebe, nad sebe, nebo kombinovaně, ale nikoliv jenom rohy k sobě. Může je doplňovat o nově vysazené nebo ukradené keře nebo sudy, ale s položenými kartami se nesmí hýbat. Je to proto, že škůdci a choroby vína přeskakují na vedlejší keř nebo sud, což má ve vyšších kolech svůj význam. Vzrostlý vinný keř přece také nepřesazujete a s naplněným sudem vína se ve sklepě nehýbá!*

## **1. a 2. kolo**

Karta KEŘ/SUD má v 1. a 2. kole význam vinného keře, jste ve vinohradě.

### **1. kolo**

- Začínající hráč si vezme ze shora balíčku zelených významových karet pro 1. a 2. kolo příslušný počet karet a podívá se na ně. Pokud se mu některé z karet nehodí, může libovolný počet z nich odhodit popisem dolů na místo určené pro jejich odkládání, a místo nich si vezme jiné (které karty se nehodí poznáte, jakmile více pochopíte hru). V každém kole to může udělat pouze jednou a pouze s nově sejmutými kartami.
- Nyní může, ale nemusí, použít libovolný počet karet platných v 1. kole (na významové kartě dole). Význam karet a platnost pro kolo je popsán přímo na kartách. Použité karty se odkládají na sebe popisem nahoru tak, aby je mohli všichni hráči zkontrolovat.

### **Dodržujte a kontrolujte „Použití významových karet v kole“**

*Významovou kartu je možné použít pouze v tom kole nebo kolech, které jsou uvedeny na kartě. Kontroluje to Vrchní ouřada i protihráči hráče, který kartu použil. Pokud se karta použije i v jiném kole, než je na kartě uvedeno, a nikdo na to neupozorní, její použití je platné.*

### **„Použitá, položená významová karta, se nedá vzít zpět!“**

*Jakmile použijete či někam položíte, svou významovou kartu, nelze ji už vzít zpět! Potom už nemůžete měnit nově sejmuté karty, ani použít jiné významové karty před položenou kartou. V průběhu hry poznáte, že je velmi důležité, v jakém pořadí významové karty používáte.*

### **„Použití násobících kartiček 2x a 1/2“**

Násobící kartičky 2x a 1/2 se nechávají na kartě KEŘ/SUD stále až do konce hry, protože zvyšují, nebo snižují, její základní hodnotu 200 lahví.

### **„Násobící kartičky se vzájemně ruší“**

Pokud je na jedné kartě KEŘ/SUD jedna nebo více kartiček 2x a má se na ni použít opačná kartička, odebere se jedna kartička a tím je pravidlo splněno.

Příklad 1: Na kartě KEŘ/SUD je jedna kartička 2x a má se na ni použít jedna kartička 1/2. Odeberte jednu kartičku 2x, na kartě KEŘ/SUD nezůstane žádná násobící kartička a pravidlo je dodrženo.

Příklad 2: Na kartě KEŘ/SUD jsou tři kartičky 2x a má se použít jedna kartička 1/2. Odeberte jednu kartičku 2x, na kartě KEŘ/SUD zůstanou dvě kartičky 2x a pravidlo je dodrženo.

- **Když už hráč na tahu nechce žádnou významovou kartu v daném kole použít, řekne: „Končím.“ Pokračuje hráč po jeho levé ruce stejným postupem, dokud své tahy 1. kola neodehrají všichni hráči.**

### **„Použití karet POSTŘIK a OŠETŘENÍ VÍNA“**

Jakmile je karta KEŘ/SUD napadená některou z karet MŠIČKA RÉVOKAZ, PADLÍ/PERONOSPÓRA, PLÍSEŇ/SIRKA nebo PŘESÍŘENÉ VÍNO, musí ji majitel napadeného KEŘe/SUDu ošetřit okamžitě v nejbližším kole, kdy je na tahu.

K tomu slouží karty POSTŘIK pro 1. a 2. kolo, nebo OŠETŘENÍ VÍNA pro 3., 4. a 5. kolo (s výjimkou speciálního pravidla pro kartu POSTŘIK na konci druhého kola, viz. text níže). Pokud nedojde k okamžitému ošetření napadeného KEŘe/SUDu, škodící karty způsobí škodu a přeskakují na vedlejší KEŘ/SUD, mimo karty PŘESÍŘENÉ VÍNO, které nepřeskakují).

**„Přeskakování karet MŠIČKA RÉVOKAZ, PADLÍ/PERONOSPÓRA a PLÍSEŇ/SIRKA na vedlejší KEŘ/SUD“**

Karty MŠIČKA RÉVOKAZ a PADLÍ/PERONOSPÓRA napadají keře révy vinné v 1. a 2. kole, karta PLÍSEŇ/SIRKA ve 3., 4. a 5. kole. Karty MŠIČKA RÉVOKAZ a PADLÍ/PERONOSPÓRA lze ošetřit kartou POSTŘÍK, karty PLÍSEŇ/SIRKA kartou OŠETŘENÍ VÍNA. Pokud ale nejsou tyto ochranné karty použity okamžitě, když je hráč na tahu, škodící karty zničí nebo poškodí KEŘ/SUD a **přeskakují na vedlejší, nejhodnotnější KEŘ/SUD**. Karty MŠIČKA RÉVOKAZ a PADLÍ/PERONOSPÓRA přeskakují pouze v 1. kole, protože ve 3. kole už nejsou ve hře, karty PLÍSEŇ/SIRKA přeskakují ve 3. a 4. kole, protože na konci 5. kola je konec hry.

## 2. kolo

- **Jakmile je na řadě opět začínající hráč, dá Vrchní ouřada kartu prvního kola dospod balíčku, nahore je karta 2. kolo a začínající hráč pokračuje stejným způsobem jako v prvním kole, tzn. sejme si opět významové karty.**

**2. kolo se hraje stejně jako 1. kolo.**

**„Pravidlo dvou keřů/sudů“**

Pravidlo dvou keřů/sudů říká, že pokud hráč přišel o všechny své karty KEŘ/SUD, protože ho ukradli zloději, zničili škůdci, vady vína, rozzuřený soused, nebo je zabavil celník, může dostat dva nové. Musí si o ně ale říct, a znát jednu odrůdu vinné révy pro výrobu bílého vína a jednu odrůdu pro výrobu červeného vína. Za každou správně řečenou odrůdu dostane od „Vrchního ouřady“ jednu kartu KEŘ/SUD. Přitom ale nesmí zopakovat odrůdy, které už řekl někdo před ním a musí jít o odrůdy, pro většinu hráčů známé.

**POZOR! Všechny zelené karty VINOHRADU končí po druhém kole, proto je nejpozději v tomto kole použijte! Přitom ale pamatujte na výjimku karty „POSTŘÍK na konci 2. kola“ popsanou dále.“**

**Pokud by se balíček zelených významových karet pro snímání v průběhu 2. kola nebo dalších kol vybral, vezměte balíčky odložených a použitých karet, pořádně je promíchejte a vytvořte z nich tento balíček.**

V průběhu 2. kola může stůl vypadat takto.



- Jakmile odehraje poslední hráč své 2. kolo, může každý hráč použít kartu POSTŘIK (má-li ji) na své keře napadené škůdcem nebo chorobou.

### **Použití karty „POSTŘIK na konci 2. kola“**

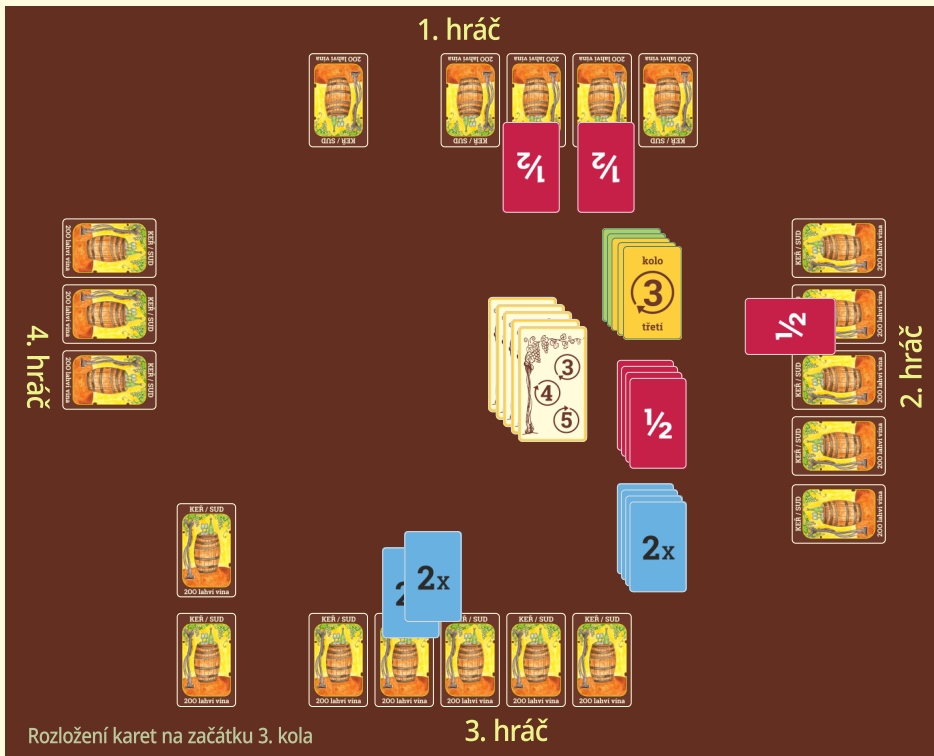
Významová karta POSTŘIK se používá proti kartám MŠIČKA RÉVOKAZ a PADLÍ/PERONOSPÓRA tehdy, když je hráč na řadě. Může se ale použít i úplně na konci 2. kola, když už hráč své 2. kolo odehrál, proto si je ponechejte až do úplného konce 2. kola.

- Potom Vrchní ouřada doplní násobící kartičky 1/2 na všechny karty, na kterých leží škodící karty PADLÍ/PERONOSPÓRA a odebere hráčům hrací karty KEŘ/SUD, na kterých leží škodící karty MŠIČKA RÉVOKAZ. Následně posbírání všechny zelené významové karty ve všech balíčcích a nepoužité karty SAZENIC.



- Kartu 2. kola dá dospod balíčku (nahore zůstane žlutá karta 3. kola) a doprostřed stolu umístí balíček žlutých významových karet pro 3., 4. a 5. kolo. Stůl bude vypadat dle obrázku níže.**

*Stůl na začátku 3. kola.*



### 3., 4. a 5. kolo

Karta KEŘ/SUD má v 3., 4. a 5. kole význam sudu s vínem, jste ve vinařství. Kola 3., 4. a 5. se hrají stejným způsobem jako 1. a 2. kolo, rozdíl je pouze ve významových kartách.

#### 3. kolo

- Začínající hráč si vezme z nového balíčku žlutých významových karet stejný počet karet jako v 1. a 2. kole.**

- Jakmile odehraje poslední hráč své 3. kolo, dá „Vrchní ouřada“ kartu 3. kolo dospod balíčku a nahoře zůstane karta 4. kolo.

***„LEDOVÉ VÍNO lze na jeden sud použít pouze jednou“***

*Kartu „LEDOVÉ VÍNO“ s násobkem 2x lze použít na jeden sud pouze jednou, pokud máte dvě, musíte druhou použít na jiný SUD!*

**4. a 5. kolo**

- Kola 4. a 5. se hrají stejně jako 3. kolo, včetně přesunutí karty ukončeného kola dospod balíčku.

***„CELNÍK – alespoň 5 sudů“***

*Kartu „CELNÍK“ lze použít pouze v 5. kole a to jenom tehdy, pokud má protihráč, kterému ji chcete dát, alespoň 5 nezamčených sudů. Počtem nezamčených sudů lze tedy korigovat možnost obdržení karty CELNÍK.*

- Jakmile odehraje poslední hráč své 5. kolo, hra končí.

## **KONEC HRY**

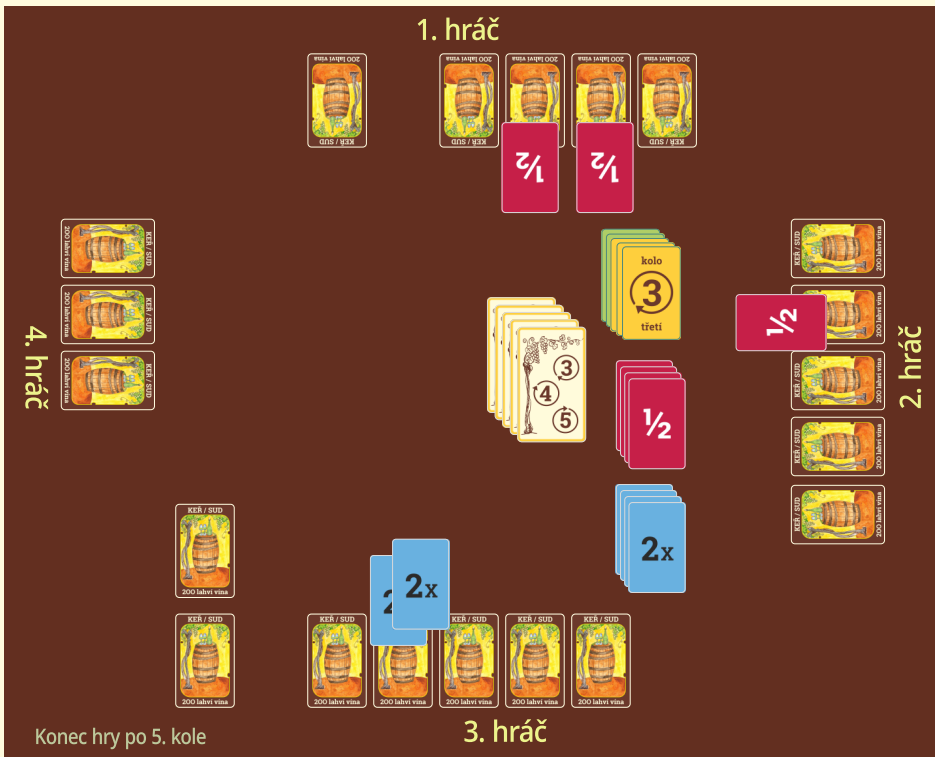
- Na konci 5. kola „Vrchní ouřada“ doplní kartičky 2x a 1/2 na všechny karty, kterých se to týká, spočítá hodnotu vína všech hráčů a zapíše je do score karty.

***Kartičky „2x“ a „1/2“ násobí nebo dělí vícekrát***

*Příklad 1: Na kartě KEŘ/SUD jsou na konci hry 4 kartičky 2x. Základní hodnota karty KEŘ/SUD je 200 lahví vína. Výpočet se provede takto,  $200 \times 2 = 400 \times 2 = 800 \times 2 = 1600 \times 2 = 3200$ . Hodnota takovéto karty je 3200.*

*Příklad 2: Na kartě KEŘ/SUD jsou na konci hry 3 kartičky 1/2. Výpočet se provede takto,  $200 / 2 = 100 / 2 = 50 / 2 = 25$ . Hodnota této karty je 25.*

Dle výše uvedeného pravidla si spočítáme hodnotu vína v příkladu dle obrázku:



**Hráč č. 1** má hodnotu karet KEŘ/SUD  $200 + 200 + 100 + 100 + 200 = 800$ .

**Hráč č. 2** má hodnotu karet KEŘ/SUD  $200 + 200 + 200 + 100 + 200 = 900$ .

**Hráč č. 3** má hodnotu karet KEŘ/SUD  $200 + 800 + 200 + 200 + 200 = 1600$ .

**Hráč č. 4** má hodnotu karet KEŘ/SUD  $200 + 200 + 200 = 600$ .

Tuto hru tedy **vyhrál hráč č. 3**.

## DALŠÍ HRY

Stejným způsobem se hrají i další hry, dokud se neodehraje dohodnutý počet her. Nejlepší je hrát tolik her, kolik je hráčů.

## VÍTĚZ

Vyhrává ten, kdo má po všech dohodnutých odehraných hrách celkovou nejvyšší hodnotu vína.

## KARTY KOL



Karty kol informují hráče, které kolo se právě hraje. Významové karty lze použít pouze v kolech, na nich uvedených. Karty kol mění na začátku každého kola „Vrchní ouřada“.

## KARTY SAZENICE - KEŘ/SUD

(oboustranné karty, lícová strana SAZENICE, rubová KEŘ/SUD)



**SAZENICE** jsou karty, které získává každý hráč na začátku hry, po hodu dvěma kostkami. Část z nich zasadí do vinohradu a změní je na kartu KEŘ/SUD, zbylé si nechá pro možnost zasadit je, má-li významovou kartu HNOJIVO, a vytvořit z nich KEŘ/SUD (viz. návod výše). Karty přiděluje „Vrchní ouřada“.



**KEŘ/SUD** jsou karty, o které se hraje.

Jejich základní hodnota je 200 lahví vína. U prvních dvou kol, týkajících se vinohradu, má karta KEŘ/SUD význam vinného KEŘE. Ve 3., 4. a 5. kole, týkajících se výroby vína, má význam SUDU s vínem.

## VÝZNAMOVÉ KARTY

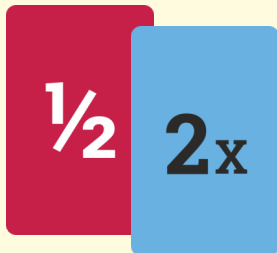
Významové karty jsou zásadní pro celý průběh hry.



- Název karty
- Obrázek nakreslil hroznolhotský ilustrátor, malíř a litograf František Pavlica
- Určuje, jestli karta škodí nebo pomáhá
- Čemu škodí nebo pomáhá
- Vysvětluje, co karta přesně dělá
- Víte, že...? Jsou vinné informace, které Vám snad rozšíří vědomosti
- Číslo určují, ve kterém kole lze kartu použít
- Informace, zda karta škodí nebo pomáhá, násobí nebo dělí (- škodí, + pomáhá, 2x zdvojnásobuje hodnotu, 1/2 snižuje hodnotu)

## KARTIČKY NÁSOBKŮ 1/2 a 2x

(oboustranné karty, lícová strana 1/2, rubová 2x)



Kartičky násobků 1/2 a 2x snižují nebo zvyšují hodnotu karet KEŘ/SUD.

Příkladá je „Vrchní ouřada“ podle pravidel významových karet.

### Karta „Degustátor“



Karta „Degustátor“ se ve standardních pravidlech hry nepoužívá, protože se u ní musí pít víno. Pokud jste ale všichni plnoletí, při hře víno stejně pijete a dohodnete se na jejím použití, můžete ji zařadit do balíčku žlutých karet pro 5. kolo. Musíte si ale současně připravit pro každého kousek papíru (např. zadní stranu score karty) a něco na psaní.

Kartu lze použít pouze v 5. kole hry. Při jejím použití musí všichni ohodnotit/odegustovat vybraný vzorek stejného vína tímto postupem:

1. Nalejte si všichni stejný vzorek vína a přitukněte si spolu.
2. Zrakem zkontrolujte čistotu a barvu vína, víno musí být čisté a jiskrné.
3. Zakružte sklenicí s vínem, aby se otevřelo, vsuňte nos co nejvíce do sklenice, a pořádně nasajte jeho vůni. Zapište si jedno nejsilnější aroma tak, aby to ostatní nevěděli. Svůj čichový vjem nekomentujte, abyste ostatní neovlivnili.
4. Napijte se, poválejte víno po celém jazyku, trochu jej pusťte do hrdla a polkněte. Zapište si zase jenom jeden nejsilnější chuťový vjem a opět ho nekomentujte.
5. Každý bude mít tajně zapsaný jeden čichový a jeden chuťový vjem, můžou být i stejné. Zapsané vjemy teď odkryjte a porovnejte je mezi sebou.
6. Pokud se některý se zápisů vlastníka karty shoduje s kterýmkoliv jiným spoluhráčem, obdrží tolik kartiček násobku 2x, s kolika vjemy se shodnul. Tyto kartičky pak použije pro zhodnocení svých sudů vína.

# RYCHLÁ NAPOVĚDA - VÝZNAMOVÉ KARTY

Listy „Rychlá nápověda pro 1. a 2. kolo“ a „Rychlá nápověda pro 3., 4. a 5. kolo“ pomáhají začátečníkům při seznamování se s hrou. Čísla ve velkém kolečku udávají počet karet v balíčcích.

Rychlá nápověda pro 1. a 2. kolo

**HNOJIVO** 8x

SAZENICE KEŘ

Znečištění sazenic na vinný keř nebo zvýšení úrodnosti keře Zr.

Účinnost: 2 týdny, 2 týdny, 2 týdny, 2 týdny, 2 týdny, 2 týdny, 2 týdny, 2 týdny

1 2 | 2x

**FÚRA HNOJE** 1x

POMÁHÁ VINOHRADU

Zr. zvýší úrodu vlnem T. Dej kartičku Zr. ke vlnem T. Účinnost: 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden

1 2

**ZLODĚJ** 6x

BERE KEŘ

Zr. zvýší úrodu vlnem T. Dej kartičku Zr. ke vlnem T. Účinnost: 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden

1 2

**HOTAŘ** 1x

CHRÁNÍ VINOHRAD

Zr. zvýší úrodu vlnem T. Dej kartičku Zr. ke vlnem T. Účinnost: 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden

1 2

Rychlá nápověda pro 3., 4. a 5. kolo

**BURČÁK** 4x

ŠKODÍ SUDU

Vypěje je soupeř 12 sudů burčáku. Dej kartičku S na jeho libovolný sud.

Účinnost: 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden

3 | 1/2

**LEDOVÉ VÍNO** 4x

POMÁHÁ SUDU

Vyrobí je ledové víno. Dej kartu Zr. na svůj libovolný nezamrzlý sud.

Účinnost: 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden

3 4 | 2x

**SKVĚLÝ SKLEPMISTR** 1x

POMÁHÁ VŠEM SUDŮM

Je skvělý sklepmistr. Na všechny své nezamrzlé sudy dej kartičku Zr.

Účinnost: 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden

3 4 | 2x

**ZLODĚJ** 8x

BERE SUD

Kradě komukoli nezamrzlý sud. Vezmi soupeři libovolný svůj vln.

Účinnost: 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden

3 4 5 | -

Rychlá nápověda pro 3., 4. a 5. kolo

**MŠIČKA RĚVOKAZ** 5x

ZNIČÍ KEŘ

Hmyz, který saje kořeny a mlčí keř. POZOR! Přeskládá na vedlejší keř.

Účinnost: 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden

1 2 | -

**PADLÍ/PERONC**

NAPADÁ

Nouze, která způsobí ochabnutí keřů. POZOR! Přeskládá na své vln.

Účinnost: 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden

1 2

Rychlá nápověda pro 3., 4. a 5. kolo

**KONTROLUJI ŠÍRU** 1x

CHRÁNÍ VŠECHNY SUDY

Kontroluji, aby nepřevládli žádný svůj sud. Dej kartu S na svého protivníka.

Účinnost: 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden

3 4 5 | +

**PŘESÍŘENÉ VÍNO** 8x

ŠKODÍ SUDU

Soupeř přelévá víno. Dej kartičku S na jeho libovolného soude.

Účinnost: 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden

3 4 5 | 1/2

**PLÍSEŇ/SIRKA** 8x

ZNIČÍ SUD

Jde o vaší vlnu ze špatné hygieny. POZOR! Zničí sud a škodí na vedlejším.

Účinnost: 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden

3 4 5 | -

**OŠETŘENÍ VÍNA** 10x

POMÁHÁ SUDU

Ošetří víno s vadou nebo přelivem. Odeber škodlivé kartičky ze svého soude.

Účinnost: 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden, 1 týden

3 4 5 | +

## SCORE KARTA

Do „SCORE KARTY“ se zapisuje průběh a výsledek her. Až vám budou listy docházet, nezapomeňte si je nakopírovat.

| Score karta – VINNÁ HRA |     |      |     |      |     |      |     |      |
|-------------------------|-----|------|-----|------|-----|------|-----|------|
| vinař                   | 1.  |      | 2.  |      | 3.  |      | 4.  |      |
|                         | hra | suma | hra | suma | hra | suma | hra | suma |
| 1.                      |     |      |     |      |     |      |     |      |
| 2.                      |     |      |     |      |     |      |     |      |
| 3.                      |     |      |     |      |     |      |     |      |
| 4.                      |     |      |     |      |     |      |     |      |

| vinař | 1.  |      | 2.  |      | 3.  |      | 4.  |      |
|-------|-----|------|-----|------|-----|------|-----|------|
|       | hra | suma | hra | suma | hra | suma | hra | suma |
| 1.    |     |      |     |      |     |      |     |      |
| 2.    |     |      |     |      |     |      |     |      |
| 3.    |     |      |     |      |     |      |     |      |
| 4.    |     |      |     |      |     |      |     |      |

- 14 -

# VARIANTY HRY

## PÁRTY VERZE

***POZOR! Z důvodu povinného pití alkoholu, nemohou tuto variantu hry hrát nezletilí hráči do 18 let!***

PÁRTY VERZE se hraje podle stejných pravidel, které jsou popsány výše, hraje se se stejnými významovými kartami, v průběhu hry ale musí hráči v různých situacích pít alkohol, a navíc je hra rozšířena o speciální významovou kartu DEGUSTÁTOR.

### Speciální pravidla hry jsou tyto:

- Na začátku každé hry se musí všichni hráči napít.
- Je-li použita významová karta vztahující se na celý vinohrad nebo všechny sudy, musí se napít ten, na koho se karta vztahuje, tzn., použiju-li např. katru Hotař, musím se napít já, dám-li kartu Špačci protihráči, musí se napít on, použiju-li kartu Slunce nebo Mráz, musí se napít všichni.
- V této verzi se standardně používá karta DEGUSTÁTOR s výše popsanými pravidly.

## Hra NA HODNOTU VÍNA

Hraje se tolik her, až někdo získá po skončení posledního kola ve hře dohodnutou hodnotu vína, např. 10 000. Vyhrává ten, kdo tuto metu první dosáhne. V případě, že ji dosáhne více hráčů, zvítězí ten, jehož hodnota vína je po dokončené hře, ve které se limit splnil, nejvyšší.

## PODĚKOVÁNÍ

Tvůrci hry velmi děkují svým kamarádům, rodině Vylimcové a Kubešové, za pomoc a podnětné připomínky při testovacích hrách a ladění hry, které nám zásadně pomohli k jejímu vylepšení.

# VINNÁ HRA

## NEVINNĚ O VÍNĚ, ANEB STRATEGICKÁ HRA PRO VŠECHNY VĚKOVÉ KATEGORIE

Vymyšleno a vyrobeno v ČR v roce 2021.

Autor: Emil Hlahůlek

Ilustrace: František Pavlica

Strategie: Emil Hlahůlek, Iveta Poláchová a Jakub Hlahůlek

Grafika: Antonín Kubica

Tisk: Dino Toys s. r. o.

### OBSAH KRABICE

- 48 ks ... karty SAZENICE - KEŘ/SUD
- 5 ks ... karty 1. až 5. kolo
- 41 ks ... významové karty pro 1. a 2. kolo, zelené, 11 druhů
- 57 ks ... významové karty pro 3., 4. a 5. kolo, žluté, 14 druhů
- 1 ks ... významová karta DEGUSTÁTOR
- 72 ks ... kartičky násobků 2x a 1/2
- 2 ks ... hrací kostky 16 mm dřevěné
- 1 blok ... score karty (70 listů)
- 1 ks ... tužka dřevěná
- 1 ks ... Návod VINNÁ HRA
- 1 ks ... Rychlá nápověda pro 1. a 2. kolo
- 1 ks ... Rychlá nápověda pro 3., 4. a 5. kolo



2 - 4  
hráči nebo týmy



11+



15 min.

