



Karin Hetling

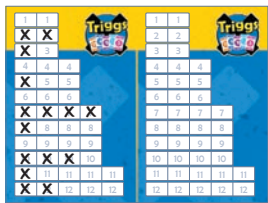


Bombastická hra s čísly!

Počet hráčů: 2–4 Věk: od 8 let Herní doba: okolo 20 min.

Obsah 108 karet s hodnotami od 1 do 12 (každá hodnota po 9 kartách)

1 blok s bodovacími kartami



Upozornění: Bodovací karty mají na každé straně vždy 2 tabulky. Každý hráč ale využije jen **jednu tabulku za hru**.

V průběhu hry budou hráči zakřížkovávat čísla ve svých tabulkách. Pro větší přehlednost by se mělo křížkovat zleva doprava (viz příklad).

Triggs se hraje jako závod. Kdo dokáže nejrychleji zakřížkovat svá čísla? Hráč, který zakřížkuje **všechna čísla** ve své tabulce jako první, vyhrává!

Příprava hry

Každý hráč obdrží jednu tužku a jednu bodovací kartu. Zamíchejte všech 108 karet. Rozdejte všem hráčům po **5 kartách**. Ze zbývajících karet utvořte **tři dobírací balíčky** a položte je jednu vedle druhé doprostřed stolu. Prostřední balíček dejte **lícem dolů**, postranní dva balíčky pak **lícem nahoru**. Na obou postranních balíčcích má být vidět pouze číslo vrchní karty.

Poznámka: Prostřední balíček by měl být o poznání větší než balíčky postranní, ale na přesném počtu karet nesejde.



levý balíček



prostřední balíček



pravý balíček

Průběh hry

Náhodně vyberte začínajícího hráče. Kdo je na řadě, musí provést **jednu z následujících tří akcí**. Pak přijde na řadu další hráč ve směru hodinových ručiček, který opět provede jednu ze tří akcí. Hráči se takto dále střídají, dokud hra neskončí.

Akce A: Tažení karet

Táhněte **2 karty** a vezměte si je do ruky. Můžete je táhnout buď z jednoho, nebo ze dvou různých balíčků.

Tom má v ruce 5 karet. Táhne jednu kartu lícem dolů z prostředního balíčku a jednu lícem nahoru z levého balíčku.

Pozor: V ruce smíte mít v jednu chvíli nanejvýš 10 karet! Pokud už držíte 10 karet, nesmíte si zvolit akci A. Pokud držíte 9 karet, smíte táhnout jen jednu.

Akce B: Odhazování karet

Odhodte z ruky **libovolný počet karet** stejné hodnoty a položte je na odkládací balíček poblíž herní plochy. **Nesmíte** odhodit karty různých hodnot. **Sofie odhodí dvě karty hodnoty 9 a položí je na odkládací balíček.**

Akce C: Křížkování

Zvolte **jednu hodnotu** a sdělte ostatním hráčům, že si ji chystáte zakřížkovat ve své tabulce. **Maruška řekne: „Křížkuju si jedenáctky!“**

Položte před sebe lícem nahoru karty se součtem rovným dané hodnotě. Hodnotu smíte utvořit pomocí **jedné karty nebo součtem hodnot dvou karet**, ale nikdy nesmíte použít víc než dvě karty! Stejnou hodnotu můžete utvořit i vícekrát v jediném kole, abyste mohli zakřížkovat více políček. Všechny použité karty pak dejte na odkládací balíček.



Maruška zahraje dvě samostatné karty s hodnotou 11. Dále utvoří dvě 11 pomocí součtu dvou a dvou karet ($7+4$ a $10+1$). Celkem si zakřížkuje 4 políčka na řádku s 11 ve své tabulce.

Důležité: Pokud si zakřížkujete **poslední políčko libovolného řádku** ve své tabulce, můžete si **okamžitě zakřížkovat jedno** políčko navíc v kterékoliv jiné řadě (což se vyplatí!). Za toto bonusové křížkování **neplatíte** žádnou kartu.



Tom prohlásí: „Křížkuju si sedmičky!“ Zahraje jednu 7 a dvakrát kombinaci $5+2$. Zakřížkuje si zbývající tři 7 v tabulce a okamžitě získává jeden křížek navíc. Ten umístí do řádku s 9.

Poznámka: Je možné a také velmi žádoucí (a příjemné) spustit celou řetězovou reakci bonusových křížků.

Sofie si zakřížkuje poslední 10 v tabulce a okamžitě získává jeden křížek navíc. Tento bonusový křížek umístí do řádku s 8, který je nyní také plný. Dostává tak ještě jeden bonusový křížek, který vepíše do řádku s 5.

Počtu takových řetězových reakcí se meze nekladou. Dokonce si můžete připravit sérii jedenácti bonusových křížků, kterými zaplníte všechny své řádky pro stylové zakončení hry.

Poznámka: Pokud v daném řádku zbývají např. dvě políčka, smíte zahrát pouze tolik karet, kolik potřebujete pro zakřížkování nanejvýš dvou políček. Jinými slovy, **nesmíte** vytvořit přebytečná čísla, která nemůžete upotřebit (abyste se zbavili nežádoucích karet).

Prázdná ruka

Pokud po provedení akce B nebo C už nemáte žádné karty v ruce, musíte si okamžitě dobrat **5 nových karet z prostředního balíčku**.

Poznámka: Snaha úmyslně vyprázdnit ruku může být dobrou taktikou pro urychlení hry. V průběhu hry musíte neustále zvažovat, která možnost bude nejvýhodnější: jestli spíše **sbírat karty pro větší flexibilitu**, nebo naopak **vždy rychle vyprázdnit ruku**.

Prázdné balíčky

Pokud během hry dojde k dobrání některého ze tří balíčků, přerušte na okamžik hru. Zamíchejte všechny karty v odkládacím balíčku a doplňte balíčky dle potřeby.

Poznámka: V praxi můžete zároveň doplnit ostatní balíčky, ve kterých ještě nějaké karty zbývají. Jednoduše zasuňte část nových karet dospodu daného balíčku.

Odstranění karet s hodnotou 12

Ke konci hry se může stát, že **všichni** hráči už zcela zakřížkovali řádek s 12 ve svých tabulkách. Karty s 12 tak už postrádají smysl. Pokud tato situace nastane, odstraňte ze hry a odložte zpět do krabice vždy každou kartu s 12, která se objeví na vrchu některého z postranních balíčků.

Poznámka: Karty s 12, které držíte v ruce, můžete stále odhodit v rámci akce B (jen je pak odložte rovnou do krabice). Pokud po vypadnutí 12 nastane stejná situace s hodnotou 11, rozšířte stejný přístup také na karty s 11. Ostatní karty (s hodnotami 1–10) však zůstávají vždy ve hře.

Hráč, který zakřížkuje **všechna čísla ve své tabulce jako první, vyhrává!**

