



OPERACE BARCLAY

⚙ Maurice Suckling ✍ Meeple Foundry



KOMPONENTY

Zpravodajské služby



LCS



Abwehr



92 karet

(1 balíček 60 karet zpravodajských služeb, 1 balíček 16 karet Abwehru, 1 balíček 16 karet LCS).



6 žetonů důkazů

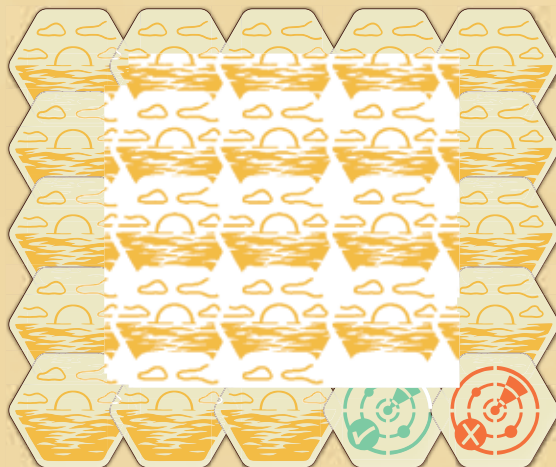
1 karta nápovědy

KOMBINACE KARET PO KLÍČU PRO KLÍČ	
• PĚTICE	• TROJICE
1 1 1 1 1	2 2 2 2 2
• ČISTÁ POSTUPOVA	• DVA PÁRY
2 2 2 2 2	3 3 3 3 3
• ČTYŘICE	• JEDEN PÁR
2 2 2 2 2	3 3 3 3 3
• FULL HOUSE	• NEVÝSŠÍ KARTA
3 3 3 3 10	12 3 3 3 3
• POSTUPOVA	
7 8 9 10 11	

1 dobírací sáček

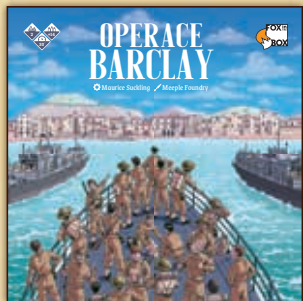


25 zpravodajských žetonů



**zelený
radar**

**červený
radar**



1 pravidla

4 žetony zpravodajské analýzy
(2 Abwehr, 2 LCS)



1 herní plán



6 značek
časové osy



ÚVOD

OPERACE BARCLAY: VÁLKA TAJNÝCH SLUŽEB VE STŘEDOMOŘÍ V ROCE 1943

Červenec 1943. Spojenci zahajují vylodění na Sicílii. Mocnosti Osy byly oklamány. Stále věří, že hlavní útok ve Středomoří teprve přijde...

Spojenecké vojenské zpravodajství připravovalo půdu pro vylodění od začátku roku 1943, kdy vytvořilo složitou síť dezinformací, aby zmátlo mocnosti Osy a přesvědčilo je, že černá je bílá a bílá je černá. Dvojití agenti, fingované rádiové hovory, armáda, která existovala jen na papíře, a falešné dokumenty u mrtvého těla vyplaveného u pobřeží Španělska (operace Mincemeat) – to vše hrálo svou roli. Tento velkolepý plán dostal název operace Barclay.

Ve hře Operace Barclay se vžijete do role velitele vojenského zpravodajství Spojenců nebo Osy. Vaším úkolem bude skrýt nebo odhalit pravdu o plánovaných spojeneckých vyloděních v roce 1943. Klíčem k úspěchu v této zpravodajské válce, jež předchází vojenskému střetu, bude obrátit řízení situace.

PŘEHLED HRY

Operace Barclay trvá 6 kol nazývaných měsíce (i když může skončit i dříve). Každý měsíc se skládá z 5 fází, během nichž hráči vykonávají pevně dané akce, přičemž jeden hraje za Londýnskou kontrolní sekci (LCS, Spojenci) a druhý za Abwehr (Osa).

Oba hráči se snaží vyložit co nejlepší kombinaci karet, aby získali možnost odhalit informace o plánovaných spojeneckých ofenzívách v roce 1943, nebo aby je naopak udrželi v tajnosti.

Další možnosti k odhalení či utajení informací mohou hráči získat, pokud správně předpoví, kdo bude mít na konci měsíce nejlepší kombinaci karet.

Pokud hráč za Abwehr získá dostatek možností k odhalení informací, pravděpodobně zjistí, kde se Spojenci plánují vylodit a které ofenzívy jsou pouze klamné, čímž vyhraje hru.

Hráč za LCS se naopak snaží nedat protihráči možnost informace odhalit. Tím udrží plány Spojenců utajené, což povede k úspěšným ofenzívám a jeho vítězství ve hře.

CÍL HRY

Na herním plánu je zobrazeno 5 možných oblastí pro plánované ofenzívy. V průběhu hry se hráč za Abwehr snaží během 6 měsíců zjistit, ve kterých 2 oblastech je plánována primární a sekundární ofenzíva. Hráč za LCS mu v tom musí zabránit.

Každý měsíc se hráč za Abwehr pokusí získat co nejvíce možností k odhalení zpravodajských žetonů. Cílem hráče za LCS naopak je, aby zpravodajské žetony zůstaly neodhaleny.

Pokud na konci 6. měsíce nebo dříve zjistí hráč za Abwehr, kde je plánována primární a sekundární ofenzíva (čili odhalí 4 žetony se zeleným radarem v jedné oblasti a 3 žetony se zeleným radarem v jiné oblasti), nebo pokud logicky prokáže, které oblasti to musí být, vyhrává.

Pokud hráč za Abwehr nesplní své podmínky vítězství, vítězí hráč za LCS.



PŘÍPRAVA HRY

1 Určete, kdo bude hrát za britskou LCS a kdo za německý Abwehr.

2 Umístěte herní plán mezi oba hráče.

3 Hráč za LCS si vezme 25 zpravodajských žetonů a skrytě, aniž by to hráč za Abwehr viděl, je umístí lícem dolů na volná pole na herním plánu. V každé z barevně odlišených oblastí musí být 5 žetonů (po jednom na každém poli). Oblasti představují pět možných cílů Spojenecké ofenzivy v létě roku 1943: jižní Francii, Sardinii/Korsiku, Sicílii, Peloponés a Dodekany.

Hráč za LCS zvolí jednu oblast jako cíl primární ofenzivy a jednu jako cíl sekundární ofenzivy. Zbylé tři oblasti budou klamné cíle, kde žádná ofenzíva neproběhne. Rozmístěte zpravodajské žetony následujícím způsobem:



Oblast primární ofenzivy:

4 žetony se zeleným radarem a 1 s červeným radarem.



Oblast sekundární ofenzivy:

3 žetony se zeleným radarem a 2 s červeným radarem.



Klamné oblasti:

2 žetony se zeleným radarem a 3 s červeným radarem.



Všechny žetony umístěte lícem dolů (stranou se západem slunce nahoru). Hráč za Abwehr nesmí na začátku hry vědět, kde se nacházejí žetony se zeleným radarem.

4 Do tří samostatných balíčků zamíchejte 60 karet zpravodajských služeb, 16 karet Abwehru a 16 karet LCS. Umístěte všechny tři balíčky tak, aby částečně překryly označená místa na herním plánu. Každému hráči rozdejte 4 karty zpravodajských služeb.

5 Oba hráči si vezmou své 2 žetony zpravodajské analýzy a umístí je do svého prostoru (před sebe). 6 žetonů důkazů a 6 značek časové osy umístěte poblíž herního plánu.



ABWEHR

Hráč za Abwehr se nyní může podívat na herní plán.

1



5



2



4



5



4



LCS

Hráč za LCS již skrytě umístil všechny zpravodajské žetony a otočil je lícem dolů.

5



4

PŘEHLED KOLA

1 PŘÍPRAVA

Hráči postupně doberou 6 žetonů důkazů z dobíracího sáčku a umístí je na pole důkazů na herním plánu.



2 PRVNÍ TŘI KARTY



Hráči střídavě hrají karty lícem nahoru do svého prostoru a poté si dobere novou kartu: z balíčku zpravodajských služeb, z balíčku přeběhlíků (viz dále) nebo ze svého vlastního balíčku (ICS nebo Abwehr).



Počínaje hráčem za Abwehr se hráči střídají v tazích. Ve svém tahu zahraje hráč jednu kartu lícem nahoru do svého prostoru a poté si dobere novou kartu: z balíčku zpravodajských služeb, z balíčku přeběhlíků (viz dále) nebo ze svého vlastního balíčku (ICS nebo Abwehr).

3 ZPRAVODAJSKÁ ANALÝZA



Oba hráči umístí jeden ze svých žetonů zpravodajské analýzy lícem dolů na herní plán.

Jakmile mají oba hráči ve svém prostoru 3 karty, umístí každý hráč jeden ze svých žetonů zpravodajské analýzy lícem dolů na vyhrazené místo na herním plánu (předpovídají, který z nich bude mít na konci aktuálního měsíce lepší kombinaci karet).



4 DODATEČNÉ DVĚ KARTY

Hráči střídavě hrají karty lícem dolů do svého prostoru a dobírají si nové, dokud každý nezahraje 2 karty.

Poslední 2 karty jsou hrané lícem dolů.



5 VYHODNOCENÍ DŮKAZŮ

Všechny karty se otočí lícem nahoru a vyhodnotí. Výsledek určí, ve kterých oblastech bude možné odhalit zpravodajské žetony.

Jakmile oba hráči zahrají 5 karet (3 lícem nahoru a 2 lícem dolů), otočí se všechny karty lícem nahoru a porovnají se kombinace karet obou hráčů.



- Hráč s nejlepší kombinací karet získá 2 žetony důkazů z pole alfa.
- Hráči otočí své žetony zpravodajské analýzy, aby zjistili, kdo správně předpověděl hráče s nejlepší kombinací karet v aktuálním měsíci.
- Hráč, jehož předpověď byl úspěšná, získá 3 žetony důkazů z pole beta.
- Hráč s největším počtem symbolů průzkumu/výsadku ve své kombinaci karet získá žeton důkazů z pole průzkum/výsadek.
- Hráč za Abwehr použije své žetony důkazů k odhalení zpravodajských žetonů v oblastech s odpovídajícími barvami. (Černý žeton důkazů umožňuje hráči za Abwehr zvolení libovolné oblasti.)
- Žetony důkazů získané hráčem za LCS pouze brání hráči za Abwehr v odhalení zpravodajských žetonů v aktuálním měsíci.
- Jakýkoli zpravodajský žeton, který hráč za Abwehr odhalí, zůstává otočený po zbytek hry.
- Zahrané karty obou hráčů se odloží na odhazovací balíčky, na časovou osu se umístí značka na aktuální měsíc a začne nový měsíc.

Pokud hráč za Abwehr dosud nesplnil své vítězné podmínky a na časovou osu byla umístěna značka na 6. měsíc, vítězí hráč za LCS.



PODROBNÝ PRŮBĚH KOLA

1 PŘÍPRAVA

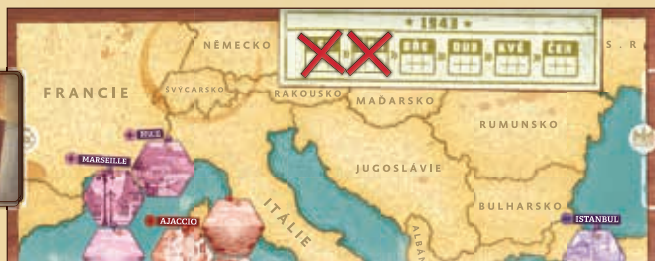
Vezměte všech 6 žetonů důkazů a vložte je do dobíracího sáčku. Hráč za LCS poté dobírá žetony jeden po druhém a umísťuje je na pole důkazů na herním plánu:

- první 2 dobrané žetony umístí na pole alfa,
- další 3 žetony umístí na pole beta,
- poslední žeton umístí na pole průzkum/výsadek.



Odložte všechny zahrané karty z předchozího měsíce na odkládací balíček vedle svého herního prostoru lícem nahoru.

Smíte si kdykoli prohlédnout svůj nebo soupeřův odkládací balíček, ale doporučujeme nedělat to příliš často, aby hra zbytečně neztrácela tempo.



Hru začínáte se 4 kartami v ruce. Po zahrání každé karty si ihned doberte novou kartu, abyste měli v ruce vždy 4 karty. V závěru hry může nastat situace, kdy nebude dostatek karet pro dobrání. V takovém případě budete pokračovat s menším počtem karet v ruce.

2 PRVNÍ TŘI KARTY



V této fázi lze hrát pouze karty s tímto symbolem.

Tyto karty se hrají lícem nahoru.

Počínaje hráčem za Abwehr se hráči střídají v tazích. Jakmile jste na tahu, zahrajte jednu kartu lícem nahoru do svého prostoru tak, aby na ni oba hráči viděli. Jakékoli účinky na zahranié kartě musíte okamžitě vyhodnotit (pokud je to možné). Účinky karet nelze vyhodnotit později, pokud to text karty výslovně neuvádí. Po zahrání karty si doberte do ruky novou kartu z jednoho z následujících balíčků:

- svrchu balíčku zpravodajských služeb,
- svrchu balíčku přeběhlíků (pokud už byl vytvořen, viz dále), nebo
- svrchu svého vlastního balíčku (hráč za Abwehr smí dobírat pouze z balíčku Abwehr, hráč za LCS pouze z balíčku LCS).



Pokud zahrajete kartu špiónky (hodnota 5, 6 nebo 7), **musíte** si dobrat 2 karty svrchu balíčku zpravodajských služeb. Obě si prohlédněte, jednu si ponechte v ruce a druhou umístěte lícem dolů navrch balíčku přeběhlíků.

Některé karty uvádí, abyste je nahradili jinými kartami – text na kartě jasně uvádí, odkud má nová karta pocházet. Pokud má být karta nahrazena, ale má být zachován její symbol, ponechte ji vyloženou ve svém prostoru a novou kartu umístěte přes ni tak, aby zůstal viditelný symbol průzkumu nebo výsadku na původní kartě. Tento symbol se započítává do součtu průzkumů/výsadek na konci kola.



Tato fáze končí, jakmile mají oba hráči ve svém prostoru vyložené 3 karty.



BALÍČEK PŘEBĚHLÍKŮ

Na začátku hry je balíček přeběhlíků prázdný. Vytvoří se v průběhu hry, jakmile některý z hráčů zahraje ve fázi 2 kartu špiónky (hodnota 5, 6 nebo 7). Po zahrání karty špiónky si daný hráč musí dobrat 2 karty z balíčku zpravodajských služeb, jednu z nich si ponechat a druhou umístit lícem dolů na místo na herním plánu určené pro balíček přeběhlíků. Od této chvíle se ostatní karty umísťují navrch tohoto balíčku. Účinky některých karet umožňují hráčům prohlédnout si balíček přeběhlíků, případně jej přeuspořádat.



PŘÍKLADY POUŽITÍ BALÍČKU PŘEBĚHLÍKŮ VE HŘE

Ve fázi 2 se rozhodnete zahrát kartu špiónky **1** (s hodnotou 5, 6 nebo 7). Jak už víte, musí být tato karta zahrána lícem nahoru a její text je známý pro oba hráče. Díky účinku aktivní agentky si nyní doberte 2 karty z balíčku zpravodajských služeb **2** (pokud je v balíčku pouze jedna karta, doberte pouze jednu, pokud v balíčku nejsou žádné karty, nedobíráte žádnou). Dobrané karty si prohlédněte (aniž by je viděl druhý hráč), jednu z nich si ponechte a druhou umístěte lícem dolů navrch balíčku přeběhlíků, nebo na místo na herním plánu pro něj určené (pokud je prázdný) **3**. Nyní máte v ruce opět 4 karty, ale také víte, která karta je navrchu v balíčku přeběhlíků.



Balíček
přeběhlíků



Po zahrání karty ve fázi 2 si na konci svého tahu do ruky novou kartu, pokud právě zahraná karta nestanoví jinak. Můžete ji dobrat z balíčku zpravodajských služeb, svého vlastního balíčku (LCS nebo Abwehr) nebo z balíčku přeběhlíků. Pokud víte, která karta leží nvrchu balíčku přeběhlíků, můžete nyní svou znalost využít.

Ve fázi 2 můžete také zahrát například kartu dvojitého agenta (s hodnotou 11, 12 nebo 1/13). Opět připomínáme, že v této fázi musí být zahrána lícem nahoru, viditelně pro oba hráče. Díky účinku dvojitého agenta doberete vrchní 3 karty z balíčku přeběhlíků (nebo méně, pokud jich v balíčku tolik není), prohlédnete si je a vrátíte je v libovolném pořadí otočené lícem dolů zpět nvrch balíčku přeběhlíků.



3 ZPRAVODAJSKÁ ANALÝZA

Tyto žetony se umísťují lícem dolů.

Počínaje hráčem za Abwehr umístí oba hráči jeden ze svých dvou žetonů zpravodajské analýzy lícem dolů na vyhrazené místo na herním plánu. Pomocí těchto žetonů předpovídáte, který z hráčů bude mít na konci měsíce ve svém prostoru nejlepší kombinaci karet. Pokud hráč za LCS použije v této fázi kartu Ultra, uplatní se její symbol průzkumu ve fázi vyhodnocení důkazů.

PŘÍKLAD POUŽITÍ KARTY ULTRA (LCS)

Během fáze zpravodajské analýzy má hráč za LCS kartu Ultra v ruce a rozhodne se ji zahrát 1. Kartu zahraje lícem nahoru do svého prostoru. Účinek karty odhalí žeton zpravodajské analýzy Abwehru 2 – hráč za Abwehr předpovídá, že hráč za LCS bude mít na konci měsíce nejlepší kombinaci karet. Nyní umístí hráč za LCS svůj vlastní žeton zpravodajské analýzy lícem dolů, čímž ponechává hráče za Abwehr v nejistotě, koho předpověděl. Poté si hráč za LCS dobere do ruky novou kartu (aby měl opět 4 karty) z balíčku zpravodajských služeb, z balíčku LCS nebo z balíčku přeběhlíků.



4 POSLEDNÍ DVĚ KARTY



V této fázi lze hrát pouze karty s tímto symbolem.

Tyto karty se hrají lícem dolů.

Počínaje hráčem za Abwehr se hráči střídají v tazích. Jakmile jste na tahu, zahrajte jednu kartu lícem dolů do svého prostoru vedle karet zahranych ve fázi 2. Účinek zahrané karty nevyhodnotíte v okamžiku jejího zahrání. Můžete jej vyhodnotit, pokud budou splněny jeho podmínky, až během fáze vyhodnocení důkazů. Po zahrání karty si doberte do ruky novou kartu z balíčku zpravodajských služeb, z balíčku přeběhlíků nebo ze svého vlastního balíčku (LCS nebo Abwehr). Tato fáze končí, jakmile mají oba hráči ve svém prostoru vyloženo celkem 5 karet.

5 VYHODNOCENÍ DŮKAZŮ

ODHALENÍ A PŘIDĚLENÍ ŽETONŮ

Otočte všechny karty lícem nahoru a vyhodnoťte, kdo zahrál nejlepší kombinaci karet (viz Kombinace karet na straně 22). Pokud jsou mezi vyloženými kartami takové, jejichž účinky se vyhodnocují v této fázi, nebo takové, u nichž je potřeba určit jejich hodnotu či barvu, vyhodnotí a určí své karty nejprve hráč za Abwehr a poté hráč za LCS. Hráč s nejlepší kombinací karet získá oba žetony důkazů z pole alfa **1**.

- Hráč za LCS nedělá se získanými žetony důkazů nic, jejich zisk pouze brání hráči za Abwehr, aby je využil.
- V případě shody získá hráč za Abwehr 1 žeton důkazů z pole alfa dle svého výběru.

Poté otočte lícem nahoru oba žetony zpravodajské analýzy a vyhodnoťte, který z hráčů správně předpověděl, kdo bude mít nejlepší kombinaci karet. Hráč, jehož žeton odpovídá straně s nejlepší kombinací karet, získává všechny 3 žetony důkazů z pole beta **2**.

- Pokud byla předpověď obou hráčů správná, získá hráč za Abwehr 1 žeton důkazů z pole beta dle svého výběru.
- Pokud byla předpověď obou hráčů špatná, žetony důkazů z pole beta nezíská nikdo.

VÝZNAM ŽETONŮ

Každý žeton důkazů odpovídá konkrétní oblasti na herním plánu a umožňuje hráči za Abwehr odhalit (otočit licem nahoru) jeden zpravodajský žeton v dané oblasti. Pokud získá žetony důkazů hráč za LCS, pouze omezi počet žetonů, které může hráč za Abwehr využít, jiný význam pro něj nemají.



Růžový žeton umožní hráči za Abwehr otočit jeden žeton v oblasti jižní Francie.



Červený žeton umožní hráči za Abwehr otočit jeden žeton v oblasti Sardinie/Korsiky.



Modrý žeton umožní hráči za Abwehr otočit jeden žeton v oblasti Sicílie.



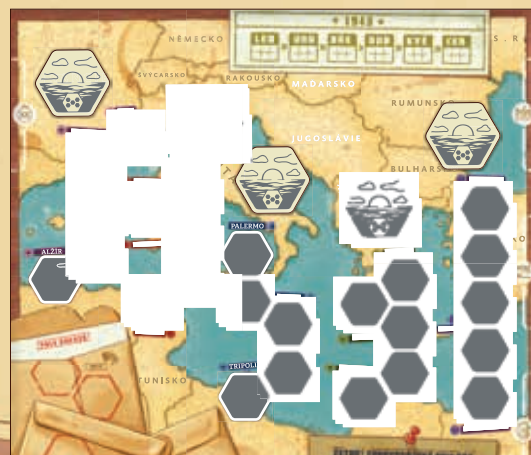
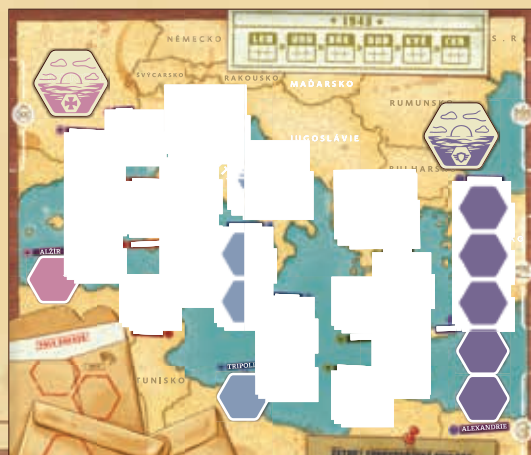
Zelený žeton umožní hráči za Abwehr otočit jeden žeton v oblasti Peloponésu.



Fialový žeton umožní hráči za Abwehr otočit jeden žeton v oblasti Dodekan.



Černý žeton umožní hráči za Abwehr otočit jeden žeton v libovolné oblasti dle jeho výběru.



POUŽITÍ ŽETONŮ

Hráč za Abwehr určuje pořadí, ve kterém použije žetony důkazů získané v aktuálním měsíci.

VYHODNOCENÍ KONCE HRY

Existují dva způsoby, jak může hráč za Abwehr vyhrát:

- **Odhalené zpravodajské žetony:** Hráč za Abwehr odhalí dostatečný počet zpravodajských žetonů, aby určil, kde se nachází oblast primární ofenzívy (4 žetony se zeleným radarem lícem nahoru) a kde se nachází oblast sekundární ofenzívy (3 žetony se zeleným radarem lícem nahoru).
- **Logika:** Hráč za Abwehr odhalil dostatečný počet zpravodajských žetonů, aby mohl logicky dokázat, kde se nachází oblasti primární a sekundární ofenzívy, a která je která.

Primární ofenzíva



Sekundární ofenzíva



Pokud hráč za Abwehr na konci měsíce splnil jednu z výše uvedených podmínek, hra okamžitě končí jeho vítězstvím.

V opačném případě umístěte 1 značku časové osy na další prázdné pole (měsíc) na časové ose na herním plánu. Jestliže je na časové ose umístěno všech 6 značek časové osy, hráč za Abwehr prohrává a vítězem se stává hráč za LCS.

Pokud hra pokračuje, vraťte se k fázi přípravy (viz strana 10). Na rozdíl od prvního měsíce už si nedobírejte nové karty – na začátku druhého měsíce (i následujících) byste měli mít 4 karty v ruce. Znovu odehrajte 5 fází od přípravy až po vyhodnocení důkazů, následovaných vyhodnocením konce hry popsaným výše.



ČASTO KLADENÉ OTÁZKY

● KARTA LCS „A“ FORCE:

Tato karta může být nahrazena pouze kartami se stejnou barvou oblasti, včetně karet s více barvami oblasti, pokud jednou z nich je fialová barva Dodekan.



● KARTY ZRÁDCŮ:

Hráč za Abwehr vždy vyhodnocuje účinky všech svých karet během fáze vyhodnocení důkazů před hráčem za LCS.



● NAHAZOVÁNÍ KARET:

Pokud nahrazujete kartu, můžete použít libovolnou vhodnou kartu z vlastního odhazovacího balíčku **1**. Pokud karta uvádí, že může být nahrazena pouze kartou se stejnou barvou, musí ji nahradit karta se stejnou barvou oblasti **2**, včetně karet s více barvami oblasti **3**. Některé karty vám povolí vybrat kartu i ze soupeřova odhazovacího balíčku **4**.



● KARTY S VÍCE ČÍSLY A BARVAMI

Některé karty na sobě mají více čísel a více barev oblastí.
Hráči určují hodnoty a barvy těchto karet během fáze vyhodnocení důkazů.
Hráč za Abwehr vždy určuje hodnoty a barvy před hráčem za LCS.



● ÚČINKY NA KARTÁCH

Na některých kartách jsou oba symboly pro hraní ve fázi 2 i 4, takže kdy je zahrajete, je na vás. Nicméně účinek karty platí pouze pro fázi, která je v něm uvedena.



● ŽETONY DŮKAZŮ V ODHALENÝCH OBLASTECH

Získá-li hráč za Abwehr žeton důkazů pro oblast, ve které už jsou všechny zpravodajské žetony odhaleny, nemá daný žeton důkazů žádný účinek.

● K ČEMU SLOUŽÍ BALÍČEK PŘEBĚHLÍKŮ?

Budování balíčku přeběhlíků vám umožní získat znalost o pořadí karet v tomto balíčku, což vám může pomoci vytvořit dobrou kombinaci karet ve vašem prostoru nebo znást soupeře. Klíčem je dobrá strategie a trocha štěstí.



Balíček
přeběhlíků



PŘÍKLADY VÍTĚZSTVÍ ABWEHRU LOGICKOU ARGUMENTACÍ

V tomto příkladu hráč za Abwehr odhalil všechny zpravodajské žetony kromě 3 v oblasti jižní Francie. I když byla určena pouze oblast sekundární ofenzivy (Sardinie/Korsika), jediná oblast, která připadá v úvahu pro primární ofenzivu, je jižní Francie: 2 z neodhalených žetonů se zeleným radarem musí být logicky v této oblasti. Hráč za Abwehr nemusí vědět přesně, na kterých žetonech je zelený radar, stačí vědět, ve které oblasti se tyto žetony nachází.



Velmi podobná situace, hráč za Abwehr otočil všechny zpravodajské žetony kromě 3 v oblasti jižní Francie, 1 v oblasti Sicílie, 1 v oblasti Peloponésu a 1 v oblasti Dodekan. Oblastí sekundární ofenzívy je Sardinie/Korsika. I když oblast primární ofenzívy ještě nebyla určena, může být s jistotou stanoveno, že je jižní Francie.



KOMBINACE KARET (OD NEJLEPŠÍ PO NEJHORŠÍ)



Hodnotu karty 1/13 určí ten, kdo ji zahrál – při vyhodnocení kombinací zvolí takové z čísel, aby dosáhl požadovaného výsledku. Vyhodnocování karet začíná vždy hráč za Abwehr.

Následující kombinace jsou podobné pokerovým, ale nejsou identické.



1 PĚTICE



Všechny karty mají stejné číslo. V případě shody vyhrává nejvyšší číslo. Pokud jsou čísla u obou hráčů stejná, zůstává shoda.



2 ČISTÁ POSTUPKA



Všechny karty jsou v číselné posloupnosti a mají stejnou barvu. V případě shody vyhrává postupka s nejvyšším číslem. Pokud jsou čísla u obou hráčů stejná, zůstává shoda.



3 ČTVEŘICE



Čtyři karty mají stejné číslo. V případě shody vyhrává nejvyšší číslo. Pokud jsou čísla u obou hráčů stejná, zůstává shoda.



4 FULL HOUSE



Jedna trojice a jeden pár. V případě shody vyhrává trojice s nejvyšším číslem. Pokud jsou trojice stejné, vyhrává pár s nejvyšším číslem. Pokud jsou i páry stejné, zůstává shoda.



5 POSTUPKA



Všechny karty jsou v číselné posloupnosti, ale nemají stejnou barvu. V případě shody vyhrává postupka s nejvyšším číslem. Pokud jsou čísla u obou hráčů stejná, zůstává shoda.



6 TROJICE



Tři karty mají stejné číslo. V případě shody vyhrává nejvyšší číslo. Pokud jsou čísla u obou hráčů stejná, zůstává shoda.



7 DVA PÁRY



Dva páry karet mají stejné číslo. V případě shody vyhrává pár s nejvyšším číslem. Pokud jsou tyto páry stejné, vyhrává nejvyšší číslo v druhých párech. Pokud jsou oba páry stejné, zůstává shoda.



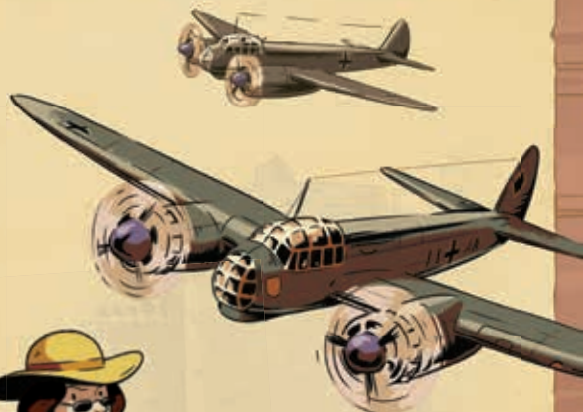
8 JEDEN PÁR



Jeden pár karet má stejné číslo. V případě shody vyhrává nejvyšší číslo. Pokud jsou čísla u obou hráčů stejná, zůstává shoda.

9 NEJVYŠŠÍ KARTA

Pokud ani jeden hráč nemá lepší kombinaci než druhý, je nejlepší kombinací taková, která obsahuje kartu s nejvyšší hodnotou. Pokud je tato hodnota u obou hráčů stejná, zůstává shoda a žádný z hráčů nemá nejlepší kombinaci karet.



PODĚKOVÁNÍ

- **AUTOR:** Maurice Suckling
- **ILUSTRACE:** Meeple Foundry
- **REDAKCE:** Louise Keohane
- **GRAFICKÝ DESIGN:** Meeple Foundry
- **PŮVODNÍ VYDAVATEL:** Salt & Pepper Games



ČESKÁ EDICE

- **PŘEKLAD:** Jan Sauron
- **GRAFICKÉ ÚPRAVY:** David Hanáček
- **KOREKTURY:** Eliška Pospíšilová
- **REDAKCE:** David Hanáček, Petr Klasna, Miroslav Štrobl

