

DING!



Podrobná pravidla jsou uvedena níže. Ale můžete být odvážní a přeskočit rovnou na konec pravidel pro krátkou verzi 😊.

HRA OBSAHUJE

81 karet (9 karet od každé barvy)



CÍL HRY

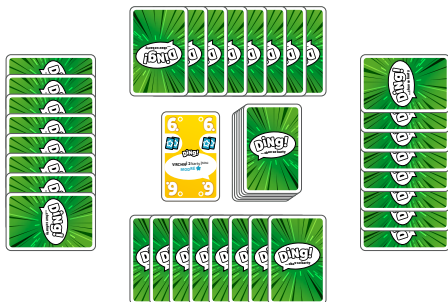
Cílem hry je se co nejrychleji zbavit všech karet v ruce. Pokud se vám to podaří dříve než vašim soupeřům, vyhráváte!

PŘÍPRAVA

Karty důkladně zamíchejte. Každému hráči rozdejte **8 karet lícem dolů**. Zbytek karet položte doprostřed stolu jako **dobírací balíček lícem dolů** tak, aby byl snadno dostupný všem. Horní kartu z dobíracího balíčku otočte vedle něj – tím vznikne odhazovací balíček. Všichni hráči si své karty vezmou do ruky a podívají se na ně.

A teď hra **DING!** může začít!

Příprava hry pro 4 hráče:



PRŮBĚH HRY

Začíná ten, kdo byl naposledy na dovolené v Dánsku, nebo ten nejmladší.

Hráči hrají po směru hodinových ručiček – **dokud někdo nepřeruší kolo zvoláním „DING!“** (viz dále).

Ve svém tahu musíte zahrát kartu z ruky, která má buď **stejné číslo**, nebo **stejnou barvu** jako vrchní karta na odhazovacím balíčku. Tuto kartu položte lícem nahoru na odhazovací balíček.



Příklad: Markéta je na tahu. Musí zahrát buď sedmičku (barva nehraje roli), nebo modrou kartu (číslo nehraje roli).

Pokud nemůžete zahrát vhodnou kartu, musíte **pasovat**: vezměte si jednu kartu z dobíracího balíčku k ostatním kartám v ruce. Váš tah okamžitě končí a hra pokračuje dál po směru hodinových ručiček.

ZVOLÁNÍ „DING!“ A ZAHRÁNÍ KARTY:

Pokud si všimnete, že je splněna podmínka na některé z vašich karet v ruce, můžete okamžitě zvolat „DING!“ a tuto kartu zahrát na odhazovací balíček.



požadavek

DING! je možné zahrát kdykoli – bez ohledu na to, zda jste na tahu nebo ne! Musíte ale stručně vysvětlit, proč je podmínka splněna.

Příklad: Lukáš má tuto kartu v ruce. Není na řadě, ale všimne si, že Markéta zakašlala. Zvolá „DING!“, položí hnědou trojku na odhazovací balíček a řekne: „Markéta zakašlala!“



Pokud podmínka **nebyla splněna správně** (posuzují ostatní hráči), hráč si musí vzít kartu zpět do ruky, a navíc si vzít jednu kartu z dobíracího balíčku. Pokud je dobírací balíček prázdný, hra se přeruší a odhazovací balíček (kromě horních 2 karet) se zamíchá a vytvoří se nový dobírací balíček. Tyto 2 karty zůstanou jako základ odhazovacího balíčku.

Po přerušení hry zvoláním „DING!“ pokračuje hra po směru hodinových ručiček – začíná hráč následující po tom, kdo zvolal „DING!“. Pokud podmínka nebyla splněna, ve hře pokračuje hráč, který byl původně před přerušením hry na řadě.

KONEC HRY

Vyhrává ten, kdo se jako první zbaví všech karet v ruce.

Hra skončila moc rychle? Pak na začátku rozdejte více karet!



NĚKOLIK TIPŮ

- ➡ Jakmile někdo zvolá „DING!“, hra se na chvíli zastaví, dokud není karta zahrána a vysvětlen důvod. Během této doby nesmí nikdo jiný vykřiknout další „DING!“.
- ➡ Po zahrání „DING!“ a pokračování hry, může být okamžitě zahrán další „DING!“.

- ➡ Pokud byla podmínka splněna, ale mezitím už neplatí (např. někdo zahrál „DING!“ dříve než vy), pak už je pozdě a kartu „DING!“ nemůžete zahrát.

KATEGORIE KARET „DING!“

Obecně platí: pokud karta říká „někdo“, myslí se tím kdokoli u stolu nebo v místnosti **kromě vás**.

Pouze pokud je text na kartě směřován přímo na vás, vztahuje se karta na vás.

Ve hře jsou tyto typy karet „DING!“:

S podmínkou týkající se karet v odhazovacím balíčku nebo zahráním určité karty, např.:



S podmínkou týkající se karet v ruce, kterou jste splnili buď vy nebo ostatních hráči, např.:



Se sociální interakcí: někdo u stolu něco udělal, např.:



A samozřejmě je dovoleno takové situace vyprovokovat!



Příklad 1: Markéta má tuto kartu v ruce. Na odhazovacím balíčku je žlutá 6 a na řadě je Jirka. Ten zahraje žlutou 7. Markéta zvolá „DING!“, přeruší hru, položí svou kartu na odhazovací balíček a vysvětlí, že číslo 7 je o 1 vyšší než předchozí karta (6). Poté pokračuje

hráč po její levici.



Příklad 2: Bára má tuto kartu v ruce. Během hry je na řadě Lukáš a Bára požádá Jirku, aby jí podal krabici hry, protože se na něco potřebuje podívat. Jirka vezme krabici, aby ji podal Báře. Bára zvolá „DING!“, přeruší hru, položí kartu na odhazovací balíček

a vysvětlí, že Jirka se dotkl krabice. Poté pokračuje hráč po její levici.

SYMBOLY BAREV (PRO SNAŽŠÍ ROZLIŠENÍ BAREV)



zelená



žlutá



růžová



fialová



oranžová



modrá



hnědá



černá



šedá

KRÁTKÁ VERZE PRAVIDEL

Podobné jako známá karetní hra Prší, ale můžete kdykoli vstoupit do hry, pokud je splněna podmínka na kartě.

Bavte se!

© 2024, 2026 HUCH! | www.hutter-trade.com

Autor: Kasper Lapp

Grafik: Marco Armbruster

Překlad a česká editace: Oli Machačová



Distributor:
Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
info@dinotoys.cz
www.mojedino.cz
Made in China.

