

RAISE



RAISE

Ein würfeliges Kartenspiel von Peter Prinz

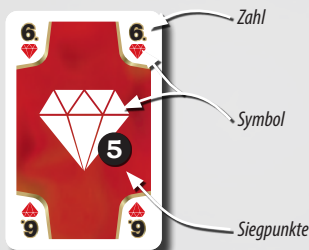
*Überbieten lautet die Devise! Mit viel Fingerspitzengefühl und cleverem Einsatz der Karten versucht ihr in punktestarken Runden die anderen zu übertreffen. Doch passt auf, dass euch dabei die Karten nicht ausgehen!
Wer von euch wird im richtigen Augenblick aufs Ganze gehen und alle anderen hinter sich lassen?*

Spielinhalt



150 Zahlenkarten:

5 farblich markierte Sets mit je 30 Karten



Zahlenkarte Beispiel



14 Punktekarten



1 Übersichtskarte

linke Spalte:
Verteilung der
Symbole auf
den Würfeln

rechte Spalte:
Verteilung der
Zahlen auf
den Karten



5 Zählsteine



7 Würfel



1 Spielanleitung



1 Spielplan

Spielziel

Das Ziel ist es, durch geschickten Einsatz der Zahlenkarten im richtigen Moment alle anderen zu übertrumpfen und so die meisten Punkte zu ergattern.



Spielvorbereitung

- Legt den **Spielplan** in die Tischmitte und die **Übersichtskarte** daneben bereit. **A**
- Nehmt euch alle einen **Zählstein** und das farblich dazu passende Set an **Zahlenkarten**. **B**
- Mischt eure Zahlenkarten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel vor euch bereit. Danach zieht ihr **6 Karten** vom eigenen Nachziehstapel und nehmt diese auf die Hand. **C**
- Mischt die **Punktekarten**. Abhängig davon, wie viele ihr seid, entfernt ihr
 - 6 Punktekarten beim Spiel zu zweit**
 - 5 Punktekarten beim Spiel zu dritt**
 - 4 Punktekarten beim Spiel zu viert**
 - 3 Punktekarten beim Spiel zu fünft**ungesehen aus dem Spiel und legt sie zurück in die Schachtel. Sie werden für das aktuelle Spiel nicht mehr benötigt. Die übrigen Punktekarten legt ihr als verdeckten Stapel in der Tischmitte bereit. **D**
- Bestimmt eine Person, die beginnt. Diese erhält alle **7 Würfel**.



Spielablauf

Ein Spiel verläuft über mehrere Runden. Eine Runde läuft immer wie folgt ab:

- 1 Punktekarte aufdecken & würfeln
- 2 Zahlenkarten verdeckt spielen
- 3 Weiterspielen oder passen
- 4 Rundenende

1 Punktekarte aufdecken & würfeln:

Wer im Besitz der Würfel ist, deckt die oberste Punktekarte vom Stapel auf und würfelt mit allen 7 Würfeln. Die Würfel werden nun nach Symbolen sortiert und an die passenden Stellen an den Spielplan angelegt.

Beispiel:



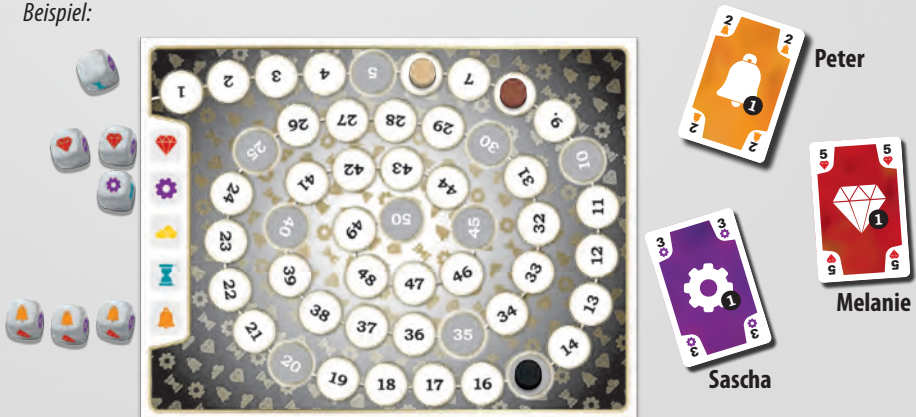
2 Zahlenkarten verdeckt spielen:

Wählt alle genau **1 Zahlenkarte** aus eurer Hand und legt diese verdeckt vor euch ab. Wenn alle bereit sind, dreht ihr die Karte gleichzeitig auf die Vorderseite und errechnet den **Wert** eurer ausgespielten Karte anhand folgender Formel:

$$\text{Wert} = \text{Zahl der Karte} \times \text{Anzahl des Würfelsymbols}$$

Hinweis: Die „Anzahl des Würfelsymbols“ schließt sowohl die Anzahl des gewürfelten Symbols, als auch das auf dem Spielplan abgebildeten Symbol mit ein! **Also immer um 1 mehr, als gewürfelt wurde.**

Beispiel:



Die sieben Würfel zeigen: 3x Glocke, 2x Diamant, 1x Zahnrad, 1x leer. Peter spielt die Karte „Glocke 2“ und errechnet den Wert **8** ($=2 \times 4$). Melanie spielt die Karte „Diamant 5“ und hat den Wert **15** ($=5 \times 3$). Sascha spielt die Karte „Zahnrad 3“ und hat den Wert **6** ($=3 \times 2$).

Beginnend mit der Person, die in der aktuellen Runde gewürfelt hat, setzt ihr nun reihum euren Zählstein auf das Feld mit der errechneten Zahl. Landet dabei ein Zählstein auf einem Feld, auf dem sich bereits ein oder mehrere Zählsteine befinden, legt ihr den eigenen Zählstein einfach oben drauf. Danach legt ihr die ausgespielten Karten offen auf einen **gemeinsamen Gewinnstapel**, den ihr neben der Punktekarte in der Tischmitte bildet.

3 Weiterspielen oder passen:

Ab jetzt spielt ihr bis zum Rundenende nicht mehr im Uhrzeigersinn. Es ist immer die Person an der Reihe, deren Zählstein auf dem Spielplan **am weitesten hinten liegt**. (Bei Gleichstand ist das die Person, deren Zählstein oben aufliegt.) Wer an der Reihe ist, muss sich entscheiden:

A Weiterspielen

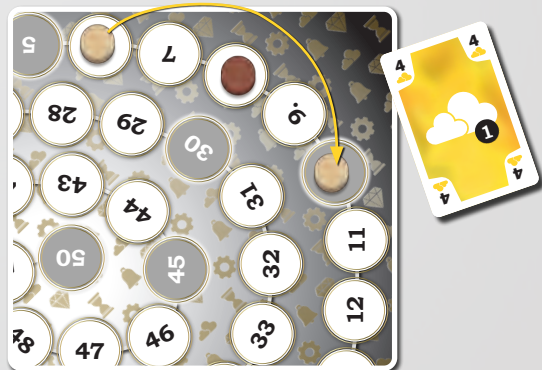
– oder –

B Passen

A Weiterspielen:

Wer sich entscheidet weiterzuspielen, muss so viele Handkarten ausspielen, bis der errechnete Wert in Summe es ermöglicht, den **vorletzten Zählstein** zu überholen. Ist das nicht möglich, muss gepasst werden! Zum Weiterspielen dürfen nur die aktuellen Handkarten verwendet werden. Es ist in der aktuellen Runde nicht erlaubt, weitere Zahlenkarten nachzuziehen! Die ausgespielten Zahlenkarten werden wieder auf den gemeinsamen Gewinnstapel gelegt.

*Fortsetzung des Beispiels:
Sascha ist an der Reihe, weil sein Zählstein am weitesten hinten liegt. Er entscheidet sich weiterzuspielen und spielt die Karte „Wolke 4“, die den Wert 4 (= 4x1) hat. Er setzt seinen Zählstein von Feld 6 auf Feld 10 und überholt damit Peters Zählstein. Nun ist Peter an der Reihe und muss sich entscheiden, ob er weiterspielt oder passt.*



B Passen

Wer passt, spielt in dieser Runde nicht mehr mit, nimmt den eigenen Zählstein vom Spielplan und ergänzt die Handkarten wieder auf 6.

Hinweis: Teilt euch eure Zahlenkarten gut ein. Ist euer Nachziehstapel aufgebraucht, müsst ihr mit den verbleibenden Handkarten bis zum Spielende auskommen!

Jetzt ist die nächste Person an der Reihe. So setzt ihr die Runde fort, bis entweder nur noch ein einziger Zählstein auf dem Spielplan übrig bleibt, oder alle Handkarten ausgespielt wurden.

4 Rundenende:

Die Runde gewinnt entweder

- ➔ die Person, deren Zählstein auf dem Spielplan am weitesten vorne liegt, oder
- ➔ die Person, deren Zählstein auf dem Spielplan als einziger übriggeblieben ist.

Diese Person erhält sowohl die aufgedeckte **Punktekarte** als auch **alle Zahlenkarten** vom Gewinnstapel und bildet damit eine eigene Ablage für die Schlusswertung.

Entfernt nun alle übrigen Zählsteine vom Spielplan und ergänzt eure Handkarten wieder auf 6.

Startet eine neue Runde mit Punkt 1. Es würfelt, wer die vorherige Runde gewonnen hat.

Spielende & Schlusswertung:

Das Spiel endet, wenn alle Punktekarten vergeben wurden. Legt nun für die Schlusswertung alle Karten, die ihr noch auf der Hand habt, auf eure eigene Ablage und zählt die **Siegpunkte** auf den Zahlen- und Punktekarten zusammen.

Wichtig! Übriggebliebene Karten vom eigenen Nachziehstapel dürfen für die Schlusswertung **nicht** mitberechnet werden!

Wer in Summe die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstandes teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

Beispiel:



Du findest uns auf:



[Facebook.com/PiatnikSpiele](https://www.facebook.com/PiatnikSpiele)



[Instagram.com/piatnik_spiele](https://www.instagram.com/piatnik_spiele)

Wenn ihr zu „Raise“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:

Piatnik, Hütteldorferstraße 229-231, 1140 Wien, oder an info@piatnik.com



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr! Adresse bitte aufbewahren.

RAISE

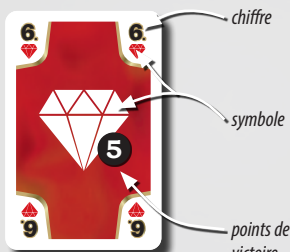
Un jeu de cartes et de dés par Peter Prinz

La devise de RAISE : surenchéris ! Chaque joueur a 30 cartes identiques... A toi de les jouer habilement, en fonction du résultat des dés et de l'importance de chaque manche, pour finir en tête. Lequel d'entre vous risquera tout au bon moment ?

Contenu de jeu :



150 cartes numérotées :
5 paquets de 30 cartes chacun



carte numérotée



14 cartes-points



1 carte-mémo

qui indique la fréquence de
chaque symbole sur les dés et sur
les cartes numérotées



5 pions de couleur



7 dés



1 règle du jeu



1 plateau de jeu

But du jeu :

Le but du jeu est de gagner le plus de points en misant les bonnes cartes au bon moment afin de prendre l'avantage sur tous les autres.



Préparation du jeu :

- 🌀 Placez le plateau de jeu au milieu de la table et la carte-mémo juste à côté. **A**
- 🌀 Chaque joueur choisit une couleur et prend le pion et le paquet de cartes numérotées de cette couleur. **B**
- 🌀 Mélangez vos cartes numérotées et placez-les face cachée devant vous. Ensuite, tirez 6 cartes de votre paquet et placez-les dans vos mains. **C**
- 🌀 Mélangez les cartes-points. Selon le nombre de joueurs, retirez du jeu :
 - 6 cartes-points avec **deux** joueurs
 - 5 cartes-points avec **trois** joueurs
 - 4 cartes-points avec **quatre** joueurs
 - 3 cartes-points avec **cinq** joueurs

Remettez ces cartes-points dans la boîte, elles ne seront plus utiles pour le reste de la partie. Formez une pioche face cachée avec les cartes-points restantes au centre de la table. **D**

- 🌀 Choisissez le joueur qui commence. Ce dernier reçoit les 7 dés.



Déroulement du jeu :

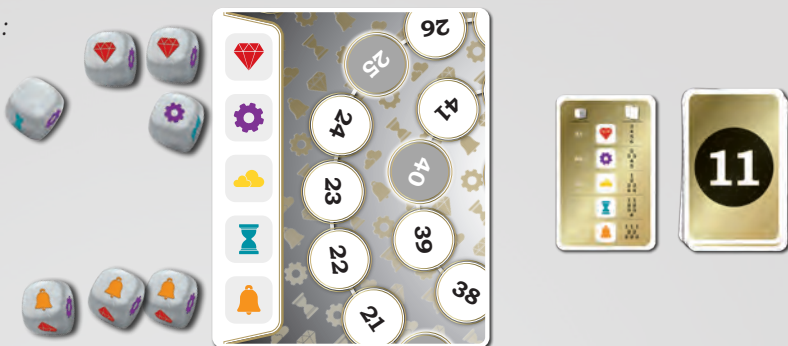
Une partie se déroule en plusieurs manches. Une manche se passe toujours comme ci-dessous :

- 1 Retourner une carte-points et lancer les dés
- 2 Jouer les cartes numérotées
- 3 Relancer ou passer
- 4 Fin de la manche

1 Retourner une carte-points et lancer les dés

Celui qui possède les dés tire la première carte-points de la pioche et lance les 7 dés. Il positionne les dés à côté des symboles correspondant sur le plateau.

Exemple :



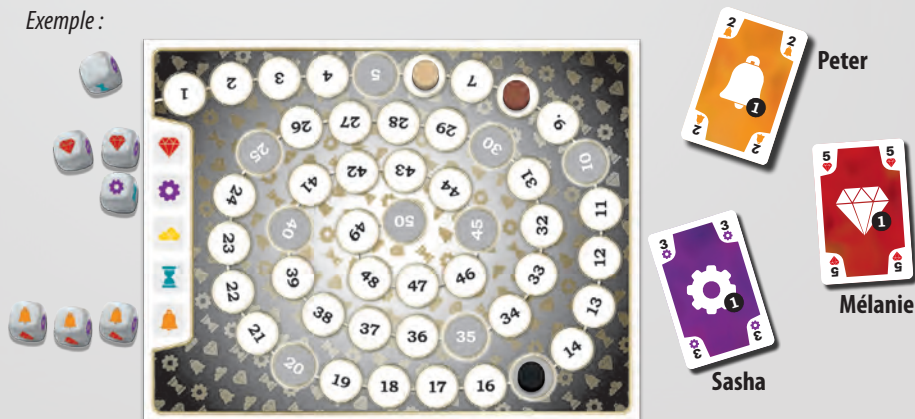
2 Jouer les cartes numérotées

Choisissez chacun 1 carte numérotée de votre main et placez-la face cachée devant vous. Quand vous êtes tous prêts, retournez la carte face visible en même temps et calculez la valeur de la carte que vous avez jouée en suivant la formule suivante :

Valeur = (chiffre sur la carte numérotée jouée) x (nombre de fois que le symbole de cette carte apparaît sur les dés et le plateau).

Remarque : chaque symbole apparaît une fois sur le plateau, rajoutez donc toujours 1 au nombre de fois que chaque symbole est tiré.

Exemple :



Les 7 dés tirés : 3 x cloche, 2 x diamants, 1 x engrenage, 1 x vide. Peter joue la carte « cloche 2 » et calcule la valeur 8 (=2x4). Mélanie joue la carte « diamant 5 » et a la valeur 15 (=5x3). Sasha joue la carte « engrenage 3 » et obtient la valeur 6 (=3x2).

En commençant par la personne qui a tiré les dés à cette manche, chacun place à présent à tour de rôle son pion sur le nombre calculé. S'il faut placer un pion sur une case où se trouvent déjà un ou plusieurs pions, placez-le au-dessus du ou des pions déjà présents. Empilez les cartes numérotées jouées à ce tour en une pile commune à côté des cartes-points.

3 Relancer ou passer

Pour le reste de cette manche, c'est maintenant le tour de la personne dont le pion est le plus à l'arrière sur le plateau (en cas d'égalité, c'est au tour de la personne dont le pion se trouve au-dessus de la pile). Celui dont c'est le tour doit choisir entre :

A Relancer

– ou bien –

B Passer

A Relancer :

Si le joueur décide de relancer, il doit jouer autant de cartes qu'il faut pour dépasser la case de l'avant-dernier pion. Si cela n'est pas possible, il doit passer ! Pour relancer, on ne peut utiliser que les cartes de sa main. On ne peut pas tirer de nouvelles cartes durant cette manche ! Les cartes numérotées déjà jouées sont empilées sur la pile commune.

Suite de l'exemple :

C'est au tour de Sasha, car son pion est le plus en retard. Il décide de relancer et joue la carte Nuage 4, qui a la valeur 4 (= 4 x 1). Il déplace son pion de la case 6 à la case 10 et dépasse le pion de Peter.

Maintenant, c'est au tour de Peter de décider s'il veut relancer ou passer.



B Passer :

Si le joueur passe, il ne pourra plus jouer lors de cette manche, il retire son pion du plateau et complète sa main dans sa pioche personnelle pour avoir de nouveau 6 cartes numérotées en main.

Remarque : répartissez bien vos cartes numérotées. Si votre pioche personnelle est épuisée, vous devrez jouer avec les cartes qui vous restent jusqu'à la fin de la partie.

C'est ensuite au tour du joueur suivant. Continuez ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un pion sur le plateau ou bien que toutes les cartes numérotées aient été jouées.

4 Fin de la manche

La manche est gagnée soit par :

- Le joueur dont le pion est le seul encore présent sur le plateau, soit par
- Le joueur dont le pion est le plus avancé sur le plateau.

Ce joueur remporte alors la carte-points de la manche ainsi que toutes les cartes numérotées de la pile commune et les garde de côté pour le comptage des points en fin de la partie.

Retirez les pions restants du plateau de jeu et complétez votre main pour avoir 6 cartes en tout en piochant dans votre pioche personnelle. Une nouvelle manche commence. Reportez-vous au paragraphe « 1. Retourner une carte-points et lancer les dés » pour débiter cette nouvelle manche. Celui qui a gagné le tour précédent lance les dés.

Fin du jeu et comptage des points :

La partie se termine à la fin de la manche jouée avec la dernière carte-points de la pioche. Chaque joueur rajoute aux cartes qu'il a remporté toutes les cartes qui lui restent en main, et fait la somme des points sur ses cartes-points et des points de victoires indiquées sur ses cartes numérotées.

Important : les cartes numérotées restantes dans chaque pioche et donc non encore jouées, ne doivent pas être comptées.

Le joueur ayant le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Exemple :



= 28 points

Retrouvez nous sur



facebook.com/PiatnikJeux



instagram.com/piatnik_spiel

Si vous avez des questions concernant le jeu « RAISE » écrivez à Piatnik:

Piatnik, Hütteldorferstraße 229-231, 1140 Wien, Austria
ou par email à info@piatnik.com



Attention! Ne pas laisser à la portée des enfants de moins de 3 ans. Contient des petits morceaux susceptibles d'être ingérés. Risque d'étouffement. Veuillez conserver l'adresse.

RAISE

Kockás kártyajáték Szerző: Peter Prinz

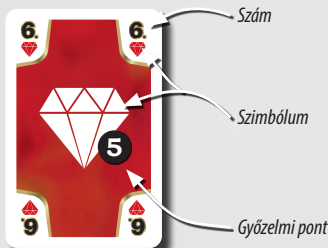
A Raise az „Emelés” játék mottója a túllicitálás! A kártyáitok taktikus kijátszásával megpróbáljátok a magas pontszámú fordulókban felülmúlni egymást. A játékot a megérzéseitekre alapozták miközben arra is ügyeltek, nehogy elfogyjanak a kártyáitok! Vajon ki lesz az, aki a megfelelő pillanatban mindent kockára tesz és mindenkit maga mögött hagy?

Tartalom



150 számkártya:

5 különböző színű szett, szettenként 30 lap



Számkártya példa



14 pontkártya



1 áttekintőkártya

bal oldali
oszlopban:
szimbólumok
eloszlása
a kockákon

jobb oldali
oszlopban:
számok
eloszlása
a kockákon



5 pontjelölő korong



7 dobókocka



1 útmutató



1 pontozótábla

A játék célja

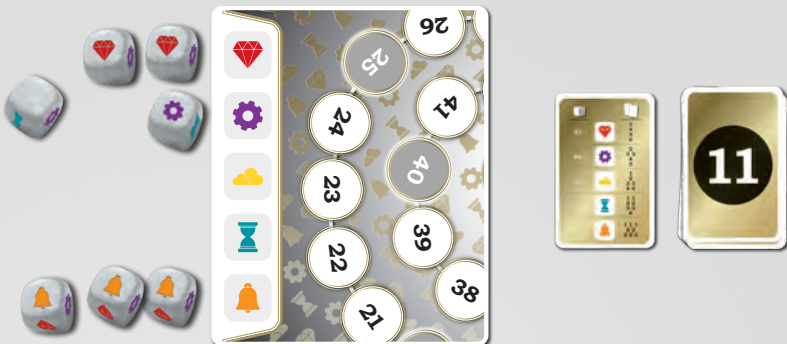
A célotok az, hogy a megfelelő pillanatban a számkártyáitok taktikus használatával felülmúljátok egymást, és a legtöbb pontot szerezzétek meg.



1 Pontkártya felfordítás és kockadobás

Akinél a kockák vannak, az felfordítja a pontkártyák legfelső lapját és dob a 7 kockával, majd a kockákat a dobott szimbólumoknak megfelelően a tábla szimbólumai mellé rendezi.

Példa:



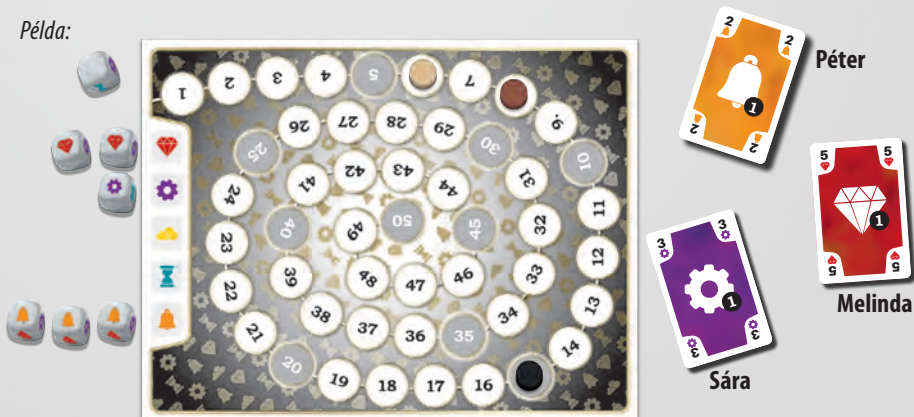
2 Számkártyák kijátszása

A számkártyákat lefordítva játsszátok ki. Mindenki kiválaszt 1 lapot a kezeiben tartott lapokból, amit lefordítva letesz maga elé. Amikor mindenki kész, egyszerre felfordítjátok a kijátszott lapjaitokat és kiszámoljátok pontértékét.

érték = a kártya száma x a szimbólumok darabszáma

Megjegyzés: A „szimbólumok darabszáma” magában foglalja a kockákkal dobott szimbólumokat és a pontozó táblán látható szimbólumot. **Tehát ez a szám mindig 1-el több, mint amennyit a kockával dobhattok.**

Példa:



Példánkban a 7 kockával a dobáseredmény: 3x harang, 2x gyémánt, 1x fogaskerék, 1x üres.

Péter kijátszott lapja „2 harang”, aminek értéke 8 ($2 \times 4 = 8$).

Melinda kijátszott lapja „5 gyémánt”, aminek értéke 15 ($5 \times 3 = 15$).

Sára kijátszott lapja „3 fogaskerék”, aminek értéke 6 ($3 \times 2 = 6$).

Az aktuális kör kezdőjátékosától kiindulva léptessétek előre a pontjelölő korongjaitokat a kapott pontok mértékében a pontozótáblán. Amikor egy pontjelölő korong foglalt mezőre érkezik, egyszerűen tegyék rá a már ott lévő pontjelölő korongra. A kijátszott lapokat felfordítva tegyék egy közös „nyereménypakliba” a pontozótábla mellé.

3 A játék folytatása vagy passzolás

Ettől a ponttól kezdve nem az óramutatójárása szerint következtek, hanem mindig az következnek, akinek a **pontjelölő korongja az utolsó helyen áll** a pontozótáblán (egyezség esetén az érintettek közül az az utolsó, akinek a pontjelölő korongja felül fekszik). Aki soron van, az dönt, valamelyik lépés mellett:

A A játék folytatása

– vagy –

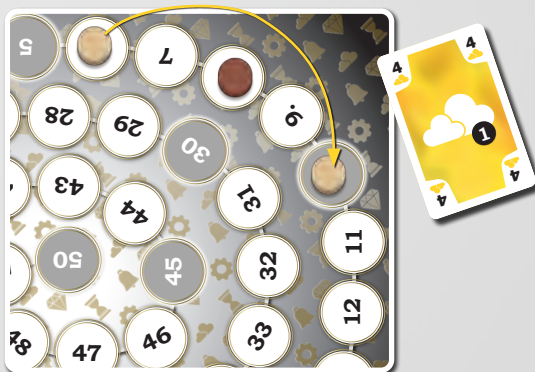
B Passzolás

A A játék folytatása

Aki úgy dönt, hogy folytatja a játékot, az addig játszik ki kártyát a kezéből, amíg a kiszámított értékek lehetővé teszik számára, hogy megelőzze az utolsó előtti pontjelölő korongot. Ha ez nem lehetséges, akkor passzolnia kell! A játék folytatásához mindig csak az aktuálisan kézben tartott lapokat használhatjátok. Az aktuális körben nem engedélyezett további számkártyák felhúzása! A kijátszott számkártyákat felfordítva tegyék a nyereménypakliba.

A példa folytatása:

Sárán a sor, mert az ő pontjelölője van a legutolsó helyen. Úgy dönt, hogy tovább játszik és kijátssza a „4-es felhő” kártyát. A kártyája értéke 4 (= 4×1), aminek megfelelően áthelyezi a pontjelölő korongját a 6-os mezőről a 10-es mezőre. Így utoléri Péter pontjelölő korongját. Most Péteren a sor, hogy döntsön arról, hogy tovább játszik, vagy passzol.



B Passzolás

Aki passzol az ebben a körben már nem játszik tovább. Leveszi a pontozótábláról a pontjelölő korongját és a kezében tartott lapokat kiegészíti 6 darabra.

Figyelem! Jól osszátok be a lapjaitokat, mert akinek elfognak a lapok a húzópaklijából, az a játék végéig már csak a kezében megmaradt lapokkal játszik.

Most a következő játékoson a sor. Addig folytatjátok így a kört, amíg, vagy csak egy pontjelölő marad a táblán, vagy minden kézben maradt lapot felhasználtatok.

4 A kör vége

A kört vagy az nyeri,

- ➔ akinek a pontjelölő korongja az első helyen áll a pontozótáblán, vagy az
- ➔ akinek a pontjelölő korongja egyedül áll a pontozótáblán.

A győztes megkapja a felfordított pontkártyát és az összes számkártyát a nyereménypakliból, amikből egy külön paklit képez magának a végső pontozáshoz.

Leveszi az összes megmaradt pontjelölő korongot a pontozótábláról, és kiegészíti a kezében tartott lapokat ismét 6 darabra.

Új fordulót kezd az 1. ponttal. Az a játékos dob a kockákkal, aki az előző kört megnyerte.

A játék vége és a végső értékelés

A játéknak akkor van vége, amikor az utolsó pontkártya is gazdára talált. Ekkor tegyék a kezeikben megmaradt lapokat a saját lerakópaklitokra, majd adják össze a számkártyáikat és a pontkártyáikat pontjait.

Fontos! A saját húzópaklitokban maradt lapok értékét nem adhatjátok hozzá a végső értékeléskor a megszerzett pontokhoz.

A játéknak az a győztese, akinek az utolsó kör végére a legtöbb pontja gyűlt össze. Egyezőség esetén a játéknak több győztese van.

Példa:



Kedvelj minket a



www.facebook.com/PiatnikBudapest



Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható!
Apró alkatrészeket tartalmaz! Fulladásveszély! Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: piatnik@piatnik.hu

www.piatnik.hu

RAISE

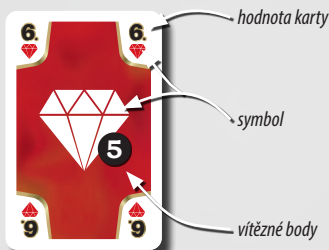
Karetní hra s kostkami od Petera Prinze

Heslo pro tuto hru zní „dejte vyšší nabídku“! Buďte šikovní, používejte chytré karty a snažte se předčit ostatní v bodovaných kolech. Dávejte však pozor, aby vám přitom nedošly karty! Kdo z vás zaručuje ve správný okamžik a všechny ostatní porazí?

Obsah hry:



150 karet s čísly:
5 barevně označených sad po 30 kartách



Příklad karty s čísly



14 karet s body



1 karta s přehledem

levý sloupec: rozdělení symbolů na kostkách
pravý sloupec: rozdělení čísel na kartách



5 sčítacích kamenů

7 kostek



1 pravidla hry



1 herní plán

Příprava hry:

Cílem hry je, aby hráč ve správný okamžik šikovně použil karty s čísly, všechny spoluhráče tak přetrumfoval a získal co nejvíce bodů.



Příprava hry:

- ❁ Herní plán položte na místo doprostřed stolu a vedle připravte kartu s přehledem. **A**
- ❁ Každý hráč si vezme jeden sčítací kámen a k tomu sadu karet s čísly ve stejné barvě. **B**
- ❁ Zamíchejte si vaše karty s čísly a připravte si je do balíčku před sebe, lícovou stranou směrem dolů. Poté si lízněte 6 karet z vašeho vlastního balíčku a vezměte si je do ruky. **C**
- ❁ Karty s body zamíchejte. V závislosti na počtu hráčů odstraňte ze hry:

*6 karet s body při hře ve **dvou***

*5 karet s body při hře ve **třech***

*4 karty s body při hře ve **čtyřech***

*3 karty s body při hře v **pěti***

aniž byste se na tyto karty podívali a položte je zpátky do krabice. Pro aktuální hru nebudou potřeba. Zbylé karty s body připravte na místo doprostřed stolu do balíčku lícovou stranou dolů. **D**

- ❁ Určete hráče, který hru začíná. Tento hráč obdrží všech **7 kostek**.



Průběh hry:

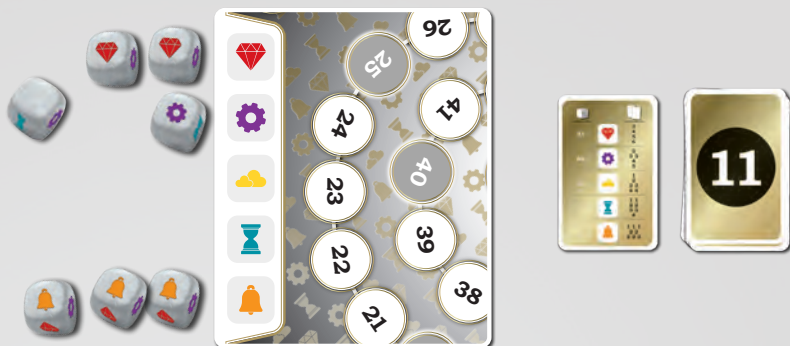
Hra se hraje na více kol. Každé kolo probíhá vždy následujícím způsobem:

- 1 Otočení karty s body & hod kostkami.
- 2 Vynesení karet s čísly.
- 3 Hraní dále nebo vynechání hry.
- 4 Konec kola.

1 Otočení karty s body & hod kostkami:

Hráč, který má v držení kostky, otáčí vrchní kartu s body z balíčku a hází všemi 7 kostkami. Kostky se nyní seřadí podle symbolů a umístí se na příslušná místa na herním plánu.

Příklad:



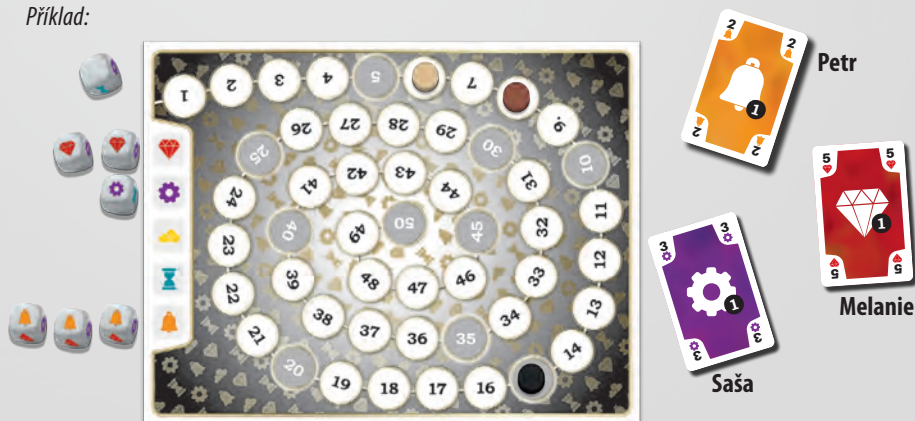
2 Vynesení karet s čísly:

Všichni hráči si vyberou z ruky 1 kartu s čísly a položí ji před sebe, přední stranou dolů. Když jsou všichni připraveni, otočí svoji kartu současně přední stranou směrem nahoru a vypočítají hodnotu své vynesené karty pomocí následujícího vzorce:

$$\text{hodnota} = \text{číslo na kartě} \times \text{počet symbolů na kostce}$$

Upozornění: „Počet symbolů na kostce“ zahrnuje jak počet symbolů, které padnou na kostce, tak také symbol znázorněný na herním plánu! Tedy vždy o 1 symbol více, než padlo na kostkách.

Příklad:



Na sedmi kostkách padlo: 3x zvonek, 2x diamant, 1x ozubené kolo, 1x bez symbolu. Petr otáčí kartu „zvonek 2“ a vypočítává hodnotu 8 (=2x4). Melanie otáčí kartu „diamant 5“ a má hodnotu 15 (=5x3). Saša otáčí kartu „ozubené kolo 3“ a má hodnotu 6 (=3x2).

Počínaje hráčem, který v aktuálním kole házel kostkami, položí nyní všichni hráči popořadě sčítací kámen na pole s vypočtenou hodnotou. Pokud sčítací kámen připadne na pole, na kterém se již nachází jeden nebo více sčítacích kamenů, položí hráč sčítací kámen na tyto kameny nahoru. Poté hráči položí vynesené karty lícovou stranou směrem nahoru do společného vítězného balíčku, který vytvoří vedle karty s body uprostřed stolu.

3 Hraní dále nebo vynechání hry:

Od této chvíle až do konce kola hráči již nehrají ve směru hodinových ručiček. Na řadě je vždy hráč, jehož sčítací kámen na herním plánu leží nejdále. (V případě shodného počtu bodů se jedná o hráče, jehož sčítací kámen leží navrchu). Hráč, který je na řadě, se musí rozhodnout, zda bude:

A hrát dále

– nebo –

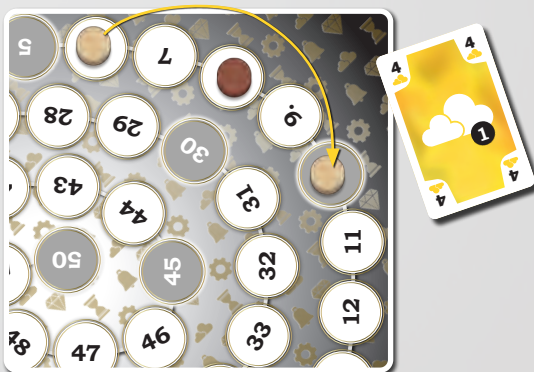
B vynechá hru

A Hraní dále:

Hráč, který se rozhodne pokračovat ve hře, musí otočit tolik karet tak, aby mu celková vypočítaná hodnota umožnila předhonit předposlední sčítací kámen. Pokud to není možné, musí hráč hru vynechat! Pro pokračování ve hře lze použít pouze karty, které hráč právě drží v ruce. V aktuálním kole není povoleno líznout si další karty s čísly! Vynesené karty s čísly se pokládají do vítězného balíčku.

Pokračování příkladu:

Saša je na řadě, protože jeho sčítací kámen leží nejdále ze všech. Rozhodne se, že bude hrát dále a vynáší kartu „oblak 4“, která má hodnotu 4 (=4x1). Saša přemístí svůj sčítací kámen z pole 6 na pole 10 a předhání tak Petrův sčítací kámen. Nyní je Petr na řadě a musí se rozhodnout, zda bude hrát dále nebo zda hru vynechá.



B Vynechání hry

Hráč, který hru vynechá, už v tomto kole nehraje, vezme si svůj sčítací kámen z herního plánu a doplní si karty, které drží v ruce na celkový počet 6.

Upozornění: Dobře si rozvrhněte vaše karty s čísly. Pokud si vypotřebujete váš balíček s kartami na lízání, musíte vyjít ze zbylými kartami, které máte v ruce až do konce hry!

Nyní je na řadě další hráč. Pokračujte v kole, dokud na herním plánu nezbude jen jediný sčítací kámen anebo se nevynesou všechny karty z ruky.

4 Konec kola:

Kolo vyhrává hráč, jehož

- sčítací kámen leží na herním plánu nejdále vpředu, nebo
- jehož sčítací kámen na herním plánu zůstal jako jediný.

Tento hráč obdrží jak otočené karty s body, tak i všechny karty s čísly z vítězného balíčku a vytváří tak vlastní odkládací balíček pro konečné hodnocení. Nyní odstraňte všechny zbylé sčítací kameny z herního plánu a doplňte si vaše karty v ruce opět na celkový počet 6.

Začněte nové kolo bodem 1. Kostkami hází hráč, který vyhrál předchozí kolo.

Konec hry & vyhodnocení:

Hra končí, když jsou všechny karty s body přiděleny. Nyní položte všechny karty, které ještě máte v ruce do vašeho vlastního odkládacího balíčku ke konečnému vyhodnocení a sečtěte dohromady vítězné body na kartách s čísly a na kartách s body.

Důležité! Karty, které jste nechali ve vlastním balíčku na lízání, se nesmí do konečného vyhodnocení započítat!

Vyhrává hráč s nejvyšším součtem vítězných bodů. V případě shodného nejvyššího počtu bodů se o vítězství dělí více hráčů.

Příklad:



Najdete nás na:



Facebook.com/PiatnikCZ



Instagram.com/piatnikcz

Pokud máte dotazy nebo připomínky ke hře „Raise“, prosím, kontaktujte nás:

Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, CZ-252 19 Rudná,
info@piatnik.cz, www.piatnik.cz



Pozor! Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení. Ušchovte kontaktní adresu.

RAISE

Kartová hra s kockami od Petra Prinza

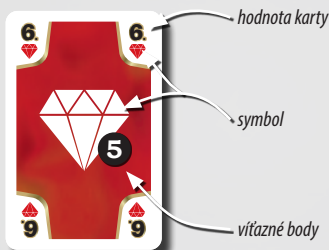
Heslo tejto hry znie: „Dajte vyššiu ponuku!“ Budte šikovní, používajte karty s rozumom a snažte sa predbehnúť ostatných v bodovaných kolách. Dávajte si však pozor, aby sa vám pritom neminuli karty! Kto z vás zariaduje v správnej chvíli a porazí všetkých ostatných?

Obsah hry:



150 kariet s číslami:

5 farebne označených súprav po 30 kartách



Príklad karty s číslami



14 kariet s bodmi



1 karta s prehľadom

ľavý stĺpec:
rozdelenie
symbolov na
kockách

pravý stĺpec:
rozdelenie čísel
na kartách



5 sčítacích kameňov



7 kociek



1 návod hry



1 herný plán

Cieľ hry:

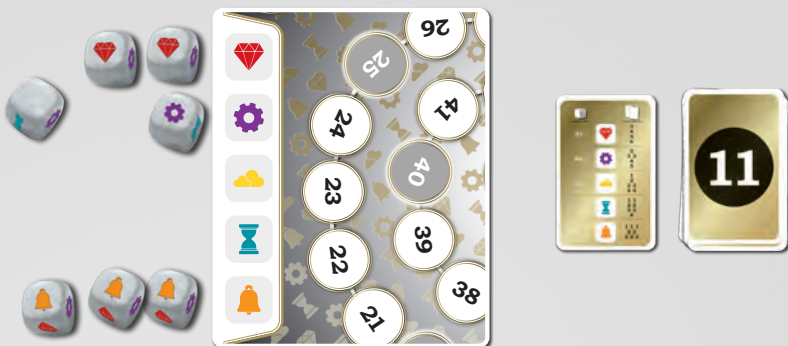
Cieľom hry je, aby hráč v správnej chvíli šikovne použil karty s číslami, a tak prekonal všetkých spoluhráčov a získal čo najviac bodov.



1 Otočenie karty s bodmi a hod kockami:

Hráč, ktorý má kocky, otáča vrchnú kartu s bodmi z balíčka a hádže všetkými 7 kockami. Kocky sa teraz zoradia podľa symbolov a umiestnia na príslušné miesta na hernom pláne.

Príklad:



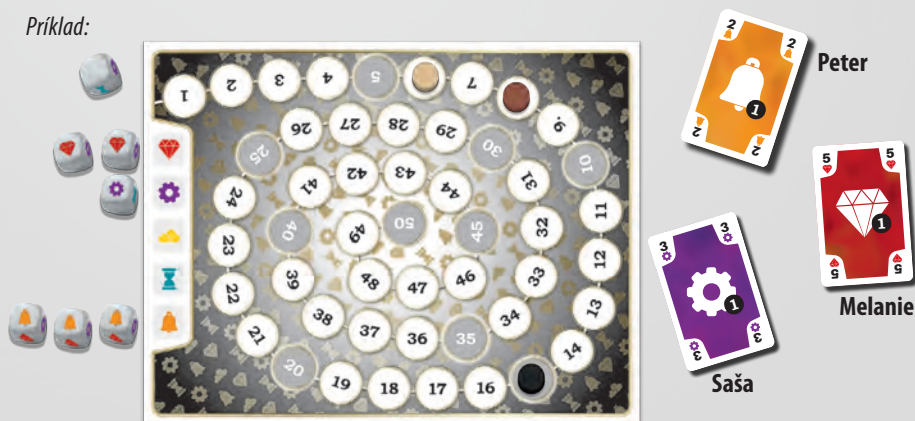
2 Vynesenie kariet s číslami:

Všetci hráči s vyberú z ruky 1 kartu s číslami a položia ju pred seba, prednou stranou nadol. Keď sú všetci pripravení, otočia svoju kartu súčasne prednou stranou nahor a vypočítajú hodnotu svojej vynesenej karty pomocou nasledujúceho vzorca:

$$\text{hodnota} = \text{číslo na karte} \times \text{počet symbolov na kocke}$$

Upozornenie: „Počet symbolov na kocke“ zahŕňa nielen počet symbolov, ktoré padnú na kocke, ale aj symbol znázornený na hernom pláne! Teda vždy o 1 symbol viac, než padlo na kockách.

Príklad:



Na siedmich kockách padlo: 3x zvonček, 2x diamant, 1x ozubené koleso, 1x bez symbolu. Peter otáča kartu „zvonček 2“ a vypočítava hodnotu 8 ($= 2 \times 4$). Melanie otáča kartu „diamant 5“ a má hodnotu 15 ($= 5 \times 3$). Saša otáča kartu „ozubené koleso 3“ a má hodnotu 6 ($= 3 \times 2$).

Počínajúc hráčom, ktorý v aktuálnom kole hádzal kockami, položia teraz všetci hráči po poradí sčítací kameň na pole s vypočítanou hodnotou. Ak sčítací kameň pripadne na pole, na ktorom sa už nachádza jeden alebo viac sčítacích kameňov, položí hráč sčítací kameň na tieto kamene nahor. Potom hráči položia vynesené karty lícovou stranou nahor do spoločného víťazného balíčka, ktorý vytvoria vedľa karty s bodmi na mieste uprostred stola.

3 Hranie ďalej alebo vynechanie hry:

Od tejto chvíle až do konca kola hráči už nehrajú v smere chodu hodinových ručičiek. Na rade je vždy hráč, ktorého sčítací kameň na hernom pláne leží najďalej. (V prípade zhodného počtu bodov ide o hráča, ktorého sčítací kameň leží navrchu). Hráč, ktorý je na rade, sa musí rozhodnúť, či bude:

A hrať ďalej

– alebo –

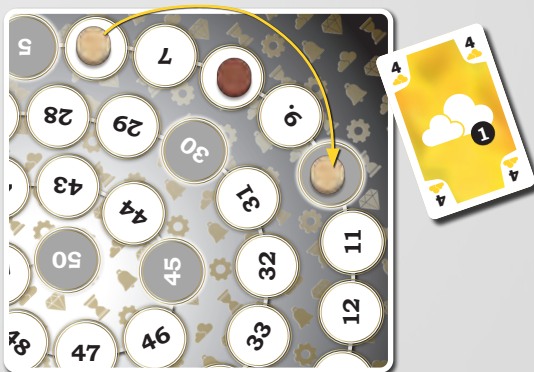
B vynechá hru.

A Hranie ďalej:

Hráč, ktorý sa rozhodne pokračovať v hre, musí otočiť toľko kariet tak, aby mu celková vypočítaná hodnota umožnila predstihnúť predposledný sčítací kameň. Ak to nie je možné, musí hráč hru vynechať! Na pokračovanie v hre možno použiť len karty, ktoré hráč práve drží v ruke. V aktuálnom kole nie je povolené líznúť si ďalšie karty s číslami! Vynesené karty s číslami sa ukladajú do víťazného balíčka.

Pokračovanie príkladu:

Saša je na rade, pretože jeho sčítací kameň leží najďalej zo všetkých. Rozhodne sa, že bude hrať ďalej, a vynáša kartu „oblak 4“, ktorá má hodnotu 4 (= 4 x 1). Saša premiestni svoj sčítací kameň z poľa 6 na pole 10, čím predbieha Petrov sčítací kameň. Teraz je na rade Peter a musí sa rozhodnúť, či bude hrať ďalej alebo či hru vynechá.



B Vynechanie hry

Hráč, ktorý hru vynechá, už v tomto kole nehrá, vezme si svoj sčítací kameň z herného plánu a doplní si karty, ktoré drží v ruke, na celkový počet 6.

Upozornenie: Dobre si rozvrhnite svoje karty s číslami. Ak si miniete svoj balíček s kartami na lízanie, musíte vyjsť so zvyšnými kartami, ktoré máte v ruke, až do konca hry!

Teraz je na rade ďalší hráč. Pokračujte v kole, kým na hernom pláne nezvyší len jediný sčítací kameň alebo sa nevynesú všetky karty z ruky.

4 Koniec kola:

Kolo vyhráva hráč, ktorého

- ➔ sčítací kameň leží na hernom pláne najďalej vpredu alebo
- ➔ ktorého sčítací kameň na hernom pláne zostal ako jediný.

Tento hráč získa nielen otočené karty s bodmi, ale aj všetky karty s číslami z víťazného balíčka, čím vytvára vlastný odkladací balíček na konečné hodnotenie. (Výrez obrázka víťazné body na karte). Teraz odstráňte všetky zvyšné sčítacie kamene z herného plánu a doplňte si svoje karty v ruke opäť na celkový počet 6.

Začnite nové kolo s bodom 1. Kockami hádže hráč, ktorý vyhral predchádzajúce kolo.

Koniec hry a vyhodnotenie:

Hra sa končí, keď sú všetky karty s bodmi pridelené. Teraz položte všetky karty, ktoré ešte máte v ruke, do svojho vlastného odkladacieho balíčka na konečné vyhodnotenie a sčítajte dokopy víťazné body na kartách s číslami a na kartách s bodmi.

Dôležité! Karty, ktoré ste nechali vo vlastnom balíčku na lízanie, sa nesmú započítať do konečného vyhodnotenia!

Vyháva hráč s najvyšším súčtom víťazných bodov. V prípade zhodného najvyššieho počtu bodov sa o víťazstvo delí viac hráčov.

Príklad:



Nájdete nás na:



Facebook.com/PiatnikCZ



Instagram.com/piatnik_sk

Ak máte otázky alebo pripomienky k hre Raise, prosím, obráťte sa na nás:

Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, CZ-252 19 Rudná,
info@piatnik.cz, www.piatnik.cz



Pozor! Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť prehltnuté. Nebezpečenstvo udusenía. Ušchovajte kontaktnú adresu.

RAISE

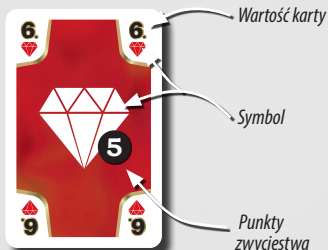
Gra kostkowo-karciana Autor: Peter Prinz

Decyduje umiejętność przeliczowania innych graczy! Poprzez umiejętne korzystanie z losu i sprytnie zagrywanie kart, starajcie się zdobywać jak najwięcej punktów. Trzeba jednak przy tym uważać, by zbyt wcześnie nie pozbyć się wszystkich kart! Komu uda się przechrzyć pozostałych graczy?

Zawartość pudełka:



150 kart liczbowych: 5 oznaczonych różnymi kolorami zestawów po 30 kart



Przykład karty liczbowej

Wartość karty

Symbol

Punkty zwycięstwa



14 kart punktacji



1 karta pomocy

lewa kolumna: rozkład symboli na kostkach
prawa kolumna: rozkład liczb na kartach



5 znaczników



7 kostek



1 instrukcja



1 plansza

Cel gry:

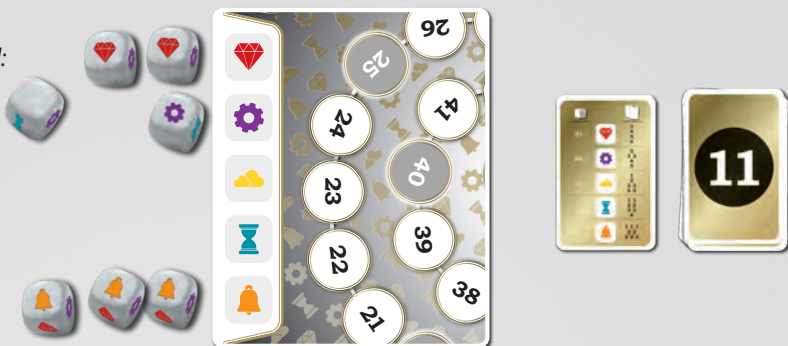
Celem gry jest zdobycie jak najwięcej punktów zwycięstwa. Można to osiągnąć, zagrywając w odpowiednich momentach właściwe karty liczbowe.



1 Odkrycie karty punktacji i rzut kostkami:

Posiadacz kostek odkrywa wierzchnią kartę z talii kart punktacji i rzuca wszystkimi kostkami. Kostki sortuje się według symboli i kładzie obok planszy, przy odpowiednich obrazkach.

Przykład:



2 Zagranie kart liczbowych:

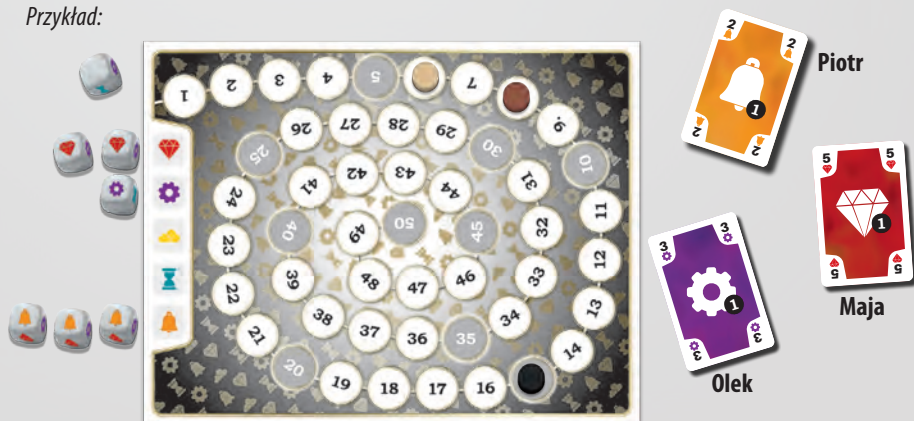
Każdy gracz wybiera z ręki 1 kartę liczbową i kładzie ją na stole obrazkiem do dołu. Gdy wszyscy położą karty, jednocześnie je odkrywają. Następnie każdy gracz oblicza wartość zagranej karty, posługując się następującym wzorem:

$$\text{wartość} = \text{liczba na karcie} \times \text{liczba symboli}$$

Uwaga: „Liczba symboli” oznacza liczbę symboli na kostkach i na planszy!

Jest więc zawsze większa o 1 od liczby symboli, wyrzuconych na kostkach.

Przykład:



Na siedmiu kostkach wypadły: 3x dzwonki, 2x diamenty, 1x koło zębate, 1x pusta ścianka. Piotr zagrał kartę „dzwonek 2” i uzyskał wartość 8 ($=2 \times 4$). Maja zagrała kartę „diament 5” i zdobyła przez nią wartość 15 ($=5 \times 3$). Olek zagrał kartę „koło zębate 3” i jego wartość to 6 ($=3 \times 2$).

Zaczynając od gracza, który rzucił w danej rundzie kostkami, każdy gracz umieszcza na planszy swój znacznik, na polu o numerze, odpowiadającym uzyskanej wartości. Jeżeli znacznik trafi na pole, na którym jest już inny znacznik, kładziony jest na wierzch. Następnie wszystkie karty kładzie się na **stos kart zużytych** na środku stołu.

3 Podwyższanie albo pasowanie:

Od tej chwili nie gra się w kolejności zegarowej. Ruch wykonuje gracz, którego znacznik jest **najdalej z tyłu** na torze punktacji. (Przy remisie jest to osoba, której znacznik leży na wierzchu.)

Gracz ten decyduje:

A Gra dalej

– czy –

B Pasuje

A Granie dalej:

Jeżeli zdecyduje się grać dalej, musi zagrać z ręki tyle kart, aby łączna otrzymana wartość (po dodaniu do wcześniej uzyskanej) przewyższyła wartość **poprzedniego na torze punktacji gracza**. Jeżeli nie jest to możliwe, gracz musi pasować! Do zagrywania można używać tylko kart z ręki. Nie można dociągać z talii kolejnych kart! Zagrywane karty odrzuca się na stos kart zużytych.

Ciąg dalszy przykładu:

Ruch wykonuje Olek, ponieważ jego znacznik jest najdalej z tyłu. Decyduje się grać dalej i zagrywa kartę „chmury 4”, która ma wartość 4 (=4x1). Przesuwa swój znacznik z pola 6 na pole 10 i wyprzedza Piotra. Teraz Piotr musi zdecydować, czy gra dalej, czy pasuje.



B Pasowanie

Jeżeli gracz pasuje, kończy się jego udział w tej rundzie. Zabiera z planszy swój znacznik i uzupełnia liczbę kart w rękę do 6.

Wskazówka: Kartami liczbowymi trzeba dobrze gospodarować. Jeżeli graczowi skończy się talia, musi do końca gry korzystać tylko z tych kart, które ma w ręce!

Teraz do gry przystępuje następny gracz, to znaczy ten, którego znacznik został wyprzedzony i znalazł się na ostatnim miejscu albo jest ostatni, bo spasował gracz znajdujący się za nim. Runda trwa do chwili, gdy na planszy pozostanie tylko jeden znacznik albo gdy wszystkim graczom skończą się karty w ręku.

4 Zakończenie rundy:

Zwycięzcą rundy zostaje

- ➔ gracz, którego znacznik jest najdalej z przodu na torze punktacji lub
- ➔ gracz, którego znacznik pozostał na torze punktacji jako jedyny.

Zwycięski gracz zabiera wyłożoną **kartę punktacji** oraz wszystkie **karty liczbowe** ze stosu kart zużytych i kładzie je przed sobą, tworząc stos punktacji, służący do końcowego podliczenia. Wszystkie znaczniki zabierane są z planszy, a gracze uzupełniają karty w ręku do 6. Nowa runda zaczyna się od punktu 1. Kostkami rzuca gracz, który wygrał poprzednią rundę.



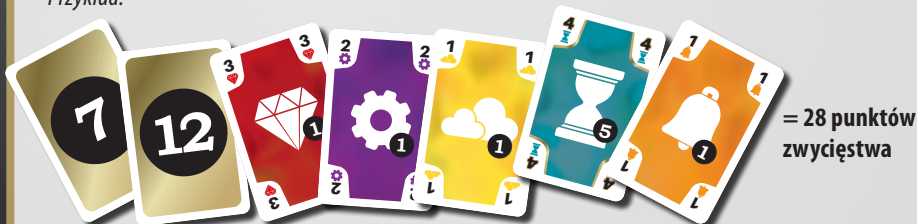
Zakończenie gry i końcowa punktacja:

Gra kończy się, gdy zostaną wykorzystane wszystkie karty punktacji. Wszystkie karty, które gracze mają w ręku, dokładają do swoich stosów punktacji i liczą sumę **punktów zwycięstwa** z zebranych kart liczbowych i kart punktacji.

Uwaga! Karty, które pozostały w taliach graczy, przy końcowym podliczeniu **nie** są brane pod uwagę!

Wygrywa gracz, który ma najwięcej punktów zwycięstwa. W przypadku równej liczby zwycięzcami zostają wszyscy gracze, którzy mają największą liczbę punktów.

Przykład:



Znajdziesz nas na:



Facebook.com/PiatnikPolska



Instagram.com/PiatnikPolska

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:
Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno
www.piatnik.pl



Uwaga! Gra nie jest przeznaczona dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Niebezpieczeństwo uduszenia. Prosimy o zachowanie adresu.

