ZAJCOBRANÍ

je karetní hra o tom, kdo se schová, uskočí a zasadí tvrdé pohledy.

- Hra je určena pro 2 a více HRÁČŮ.
- Zamíchej a rozdej 5 KARET každému hráči.
- Ze zbývajících KARET vytvoř lícem dolů hromádku DOBÍRACÍCH KARET. Vedle ní vytvoř imaginární hromádku ODHOZENÝCH KARET lícem nahoru. Když se DOBÍRACÍ hromádka vyprázdní, zamíchej hromádku ODHOZENÝCH karet a použijte ji jako novou DOBÍRACÍ hromádku.
- HRÁČ, který naposledy spatřil zajíce, králíka nebo krále, začíná jako první.
- HRÁČ zahraje libovolnou KARTU ze své ruky.
- Zahraná KARTA se vyhodnotí podle funkcí KARET popsaných na druhé straně tohoto návodu.
- Poté HRÁČ položí zahranou KARTU na hromádku ODHOZENÝCH KARET a dobere si novou KARTU z DOBÍRACÍ hromádky = ODHOĎ a DOBER.
- Následující HRÁČ je na tahu.
- Jakmile MAX KARET HRÁČE dosáhne hodnoty 0, je tento HRÁČ vyřazen ze hry.
- Vyhrává HRÁČ, který zůstane jako poslední ve hře.

- Bonusové balíčky přidávají KARTY a MKARTY do hry.

ZÁKLADNÍ SADA 31 KARET



7x PRAVÁ
Změň směr hry po směru hodinových ručiček.



7x LEVÁ
Změň směr hry proti směru hodinových ručiček.



5x DOMU
KARTA DOMU se viditelně položí před HRÁČE. HRÁČ je chráněn před účinky KARET ČUMÍ, ZÁDA a STROM. Během svého následujícího TAHU HRÁČ KARTU DOMU ODHOĎÍ a DOBERE.



6x STROM
NÁSLEDUJÍCÍ HRÁČ musí vynechat svůj TAH, pokud nezahraje další KARTU STROM.



3x ČUMÍ (MORAL DAMAGE)
MAX KARET následujícího nebo předchozího HRÁČE se sníží o 1. HRÁČ čelící ČUMÍ ODHOĎÍ 1 KARTU a nedobírá si. Během jednoho TAHU lze zahrát více KARET ČUMÍ.



2x ŤAPŤAP
Pokud se HRÁČ stane terčem KARTY ČUMÍ, může zahrát KARTU ŤAPŤAP a zabránit poškození. KARTU ŤAPŤAP ODHOĎ a DOBER.



1x ZÁDA
HRÁČ si vybere libovolného HRÁČE zvolí si jakoukoliv KARTU z jeho ruky, sníží jeho MAX KARET o 1, vezme si ji a zvýší si MAX KARET o 1. KARTA ŤAPŤAP nefunguje.