

Sacculus

skautská karetní hra ke stezce

Sacculus je kouzelný váček, nad kterým v oblaku levitují barevné kamínky. Stvořil jej před mnoha lety mocný mág jménem Fegis. Nyní se o kameny z jeho váčku ucházejí dobrodruzi a hrdinky z celého světa. Ukaž, že ses na souboj o kamínky dobře připravil/a. Pracuj na sobě, procházej stezkou a zvyš tak svou šanci na úspěch. Chytře využij všechny svých schopností: získávej kamínky z oblaku, uschovávej je do truhly nebo se braň kouzlem soupeře. Ale pamatuj, že pokud soupeř odhadne tvůj záměr, tvá snaha vyjde na prázdno. Celou legendu o vzniku Sacculu najdeš na www.skaut.cz/sacculus.

Základní hra pro 2 hráče

Příprava hry

Pro základní hru 2 hráčů je potřeba mít:

- ♦ 2 balíčky 9 základních karet
- ♦ 2 karty truhly a 1 kartu oblaku
- ♦ váček obsahující 14 žlutých, 14 zelených a 14 modrých kamínků

Mezi oba hráče se položí karta oblaku (stranou se 4 kolečky nahoru) a naplněný váček. Každý hráč si do ruky vezme 9 základních karet, položí si před sebe kartu truhly (nahoru stranou s čísly 2 až 24) a z váčku si náhodně vylosuje 3 kamínky, které umístí vedle své truhly. Těmto kamínkům se ve hře říká neuschované kamínky. Potom se losem určí, který z hráčů bude začínajícím hráčem pro první kolo hry, a tento hráč si vezme váček.

Stručný popis hry

Hra se hraje na několik kol, ve kterých se hráči snaží pomocí svých karet získat kamínky v hodnotě 15 nebo více bodů. V každém kole se nejdříve z váčku náhodně vylosují 4 kamínky, o které se bude hrát. Oba hráči pak vyberou jednu ze svých karet a položí ji skrytě před sebe. Následně se snaží uhádnout, kterou kartu zahrál jejich soupeř. Pokud se jim to podaří, uhádnutá karta nebude působit. Hráči, kterým nebyla karta uhádnuta, provedou, co je na jejich kartě napsáno, a mohou tak získat několik bodů. Na konci kola se všechny karty vrátí hráčům zpět do ruky a hra pokračuje dalším kolem, dokud jeden z hráčů nezíská 15 nebo více bodů.

Základní karty

Každá z karet obsahuje tyto prvky:

- Síla karty (1, 2 či 3)
- Barva karty (žlutá, zelená či modrá)
- Název karty
- Typ karty
- Efekt karty
- Motivační text, který nemá na hru vliv



Podrobný popis jednoho kola

Kolo se skládá z následujících částí:

- 1. Fáze vytvoření oblaku** – Začínající hráč vylosuje z váčku náhodně 4 kamínky a umístí je na kartu oblaku.
- 2. Fáze hraní karet** – Každý hráč si vybere jednu ze svých 9 základních karet a položí ji před sebe lícem dolů. Hráči se snaží vybrat kartu tak, aby ji soupeř neuhádnul a aby pro ně měla co největší užitek.
- 3. Fáze hádání karet** – Nejprve se začínající hráč snaží uhádnout barvu (hádá žlutou, zelenou či modrou) nebo sílu (hádá hodnoty 1, 2 či 3) soupeřovy karty. Je na něm, zda hádá barvu nebo sílu, ale smí hádat pouze jedno. Pak je řada na druhém hráči, který se také snaží uhádnout barvu nebo sílu soupeřovy karty. Po hádání hráči své karty otočí lícem nahoru. Pokud soupeř jejich kartu uhádnul, vrátí si ji zpět do ruky. Pokud ne, nechají ji na stole.
- 4. Fáze vyhodnocení karet** – Před popsáním postupu při vyhodnocení karet si vysvětlíme několik pojmů a pravidel:

Pokud je v efektu karty předepsána **barva kamínku**, musí ji hráč respektovat. Pokud barva kamínku předepsána není, může hráč pro efekt použít kamínek jakékoli barvy.

Braní kamínku z oblaku – Hráč si vezme z oblaku kamínek a položí ho vedle truhly mezi své neuschované kamínky. Pokud v oblaku kamínek není, hráč si nevezme nic.

Braní kamínku soupeři – Hráč vezme soupeři jeho neuschovaný kamínek a položí ho mezi své neuschované kamínky. Pokud soupeř nemá neuschovaný kamínek, hráč si nevezme nic. V žádném případě nelze soupeři vzít jeho uschovaný kamínek z truhly!

Uschování kamínku – Hráč přesune svůj neuschovaný kamínek do své truhly. Pokud hráč takový kamínek nemá, neuschová si nic. Uschované kamínky jsou v bezpečí před soupeřovými kartami a mají vyšší bodovou hodnotu.

Po fázi hádání karet zůstal na stole tento počet karet:

- ♦ 0 karet – Tato fáze se přeskočí.
- ♦ 1 karta – Tato jediná karta se vyhodnotí (viz níže) a fáze skončí.
- ♦ 2 karty – Karty se vyhodnotí v pořadí podle jejich síly. Nejdříve se vyhodnotí karta s nižší silou, potom karta se silou vyšší. Pokud mají karty stejnou sílu, nejdříve se vyhodnotí karta začínajícího hráče (tedy toho, kdo má u sebe v tomto kole váček).

Vyhodnocení karty se skládá ze dvou kroků:

a) **Braní kamínku za barvu karty** – Hráč si vezme z oblaku kamínek z oblaku v barvě své karty.

b) **Provedení efektu karty** – Hráč provede přesně to, co je na kartě napsáno. Pokud je efekt karty možno provést jen částečně, provede se částečně (např. pokud si hráč má uschovat po 1 kamínku od každé barvy a má jen 3 žluté kamínky, uschová si 1 žlutý kamínek). Hráč je povinen efekt karty provést, pokud je to možné (i když je to pro něj nevýhodné).

Pozor! Nezapomeň si při vyhodnocení karty vzít nejdříve kamínek za barvu karty!

- 5. Fáze konce kola** – Tuto fázi v základní hře přeskočte (fáze je důležitá až pro některé rozšiřující karty).
- 6. Kontrola vítězství** – Nyní si hráči zkontrolují, kolik mají bodů. Neuschovaný kamínek má hodnotu 1 bodu, uschovaný kamínek v truhle má hodnotu 2 bodů. Po sečtení bodů nastane jedna z těchto možností:

- ♦ Ani jeden z hráčů nemá 15 bodů – hra pokračuje dále.
- ♦ Jeden z hráčů má 15 a více bodů – tento hráč vyhrává.
- ♦ Oba hráči mají 15 a více bodů – vyhrává hráč s více body. Pokud mají hráči bodů stejně, vyhrává ten, kdo je v tomto kole začínajícím hráčem.

7. Předání váčku – Pokud hra neskončila, všechny kamínky, které zůstaly v oblaku, se vrátí do váčku. Potom začínající hráč předá váček soupeři. Ten se stává začínajícím hráčem pro další kolo a zahájí ho vytvořením oblaku (viz 1. fáze).

Často kladené otázky:

Vyhodnocuje se efekt karty Ztracené bohatství a soupeř má neuschované tyto kamínky: 3 žluté, 3 modré a 1 zelený. Mohu mu vzít kamínek?

Ano. Můžeš mu vzít žlutý nebo modrý kamínek, protože kamínků této barvy má více než zelených kamínků.

Vyhodnocuje se efekt karty Ztracené bohatství a soupeř má neuschované 3 modré a 3 zelené kamínky. Mohu mu vzít kamínek? Ne, nesmíš. Soupeř nemá ani jeden žlutý kamínek, a proto se rovnají vájí pouze počty modrých a zelených kamínků.

Proč bych měl hrát kartu Sluneční prsten a snažit se vracet kamínky z oblaku zpět do pytlíku, když se tam stejně musí vrátit na konci kola?

Sluneční prsten má sílu 1, a proto se většinou vyhodnotí dříve než soupeřova karta. Když vrátíš kamínky do pytlíku, nezůstanou tam pro soupeře, který bude většinou hrát až po tobě.

Pokročilá hra pro 2 hráče

Příprava hry

Herní pomůcky pro pokročilou hru připravíme stejně jako ve hře základní. Navíc bude ještě každý z hráčů potřebovat rozšiřující karty. Tyto karty může získat pouze za splnění bodů stezky od svého vůdce nebo vůdkyně a ihned po získání si je podepíše. Pokud hráč karty získal jinak než za splnění bodu stezky (dal mu je kamarád, našel je apod.), nemůže s těmito kartami hrát.

Slovem **karta velkého pomocníka** označujeme rozšiřující karty Trpaslík důlní mistr, Hobit alchymista a Elf stopař. Tyto karty jako jediné nemají vyznačenou sílu.

Pozor! V pokročilé hře hráč nesmí hrát s kartou velkého pomocníka. Tyto karty může hrát jen v plné hře.

Hráči se před pokročilou hrou dohodnou, jestli budou hrát se

3 nebo s 6 rozšiřujícími kartami. Podle toho, kolik karet zvolí, bude pro vítězství ve hře nutno získat 18 (pro 3 rozšiřující karty) nebo 21 bodů (pro 6 rozšiřujících karet) místo obvyklých patnácti. Každý hráč si ze svých rozšiřujících karet vybere dohodnutý počet karet a před zahájením hry je ukáže soupeři, který si je může prohlédnout a pak je hráči vrátí.

Při pokročilé hře má tak každý hráč na začátku hry na ruce 9 základních karet společně se 3 nebo 6 rozšiřujícími kartami. Každý hráč má před sebou také svou truhlu a vedle ní 3 neuschované kamínky, které si vylosoval z váčku.

Rozšiřující karty

Odhození rozšiřující karty – Hráč odhodí kartu na hromádku odhozených karet (hromádku doporučujeme vytvořit vlevo od karty truhly). Odhozené karty nemají na hru žádný vliv a hráč je už nesmí používat.

Každý hráč může v pokročilé hře zahrát libovolnou kartu z ruky. Platí ale důležité pravidlo, že každou rozšiřující kartu může zahrát pouze jednou za celou hru. Pokud ji soupeř uhádne, karta se odhodí (viz odhození rozšiřující karty). Pokud ji soupeř neuhádne, karta se běžně vyhodnotí, ale pak se také odhodí.

Některé rozšiřující karty vypadají podobně jako základní karty – mají určitou barvu, sílu a efekt. Jiné karty však vybočují z pravidel pro základní hru, a proto se o těchto kartách zmíníme podrobněji.

Stavby (sochy, věže a paláce)

Stavbu může hráč zahrát (stejně jako každou jinou kartu), a pokud ji soupeř neuhádne, tato karta se běžně vyhodnotí. První krok vyhodnocení je stejný jako u základní karty. Ve druhém kroku ale musí hráč nejdříve ověřit, zda má dostatečný počet kamínků pro postavení stavby. V obrysu sloupu na kartě stavby je v barevných polích vyznačeno, kolik bodů musí hráč mít pro její postavení. Například u karty na obrázku (Socha štěstí) je potřeba mít 4 body v zelených kamínkách (neuschovaný zelený kamínek se počítá za 1 bod, uschovaný za 2 body). Stačí tedy mít 2 uschované zelené kamínky, nebo 1 uschovaný a 2 neuschované zelené kamínky nebo 4 neuschované zelené kamínky.

Pokud hráč nemá dost příslušných kamínků, stavbu místo

postavení odhodí. Pokud má hráč kamínků dost, vyloží kartu před sebe a do hry vstupuje její efekt. Tento efekt trvá až do konce hry nebo do okamžiku, kdy je stavba odhozena kvůli postavení podobné stavby (viz dále).

Pravidlo o jedinečnosti stavby – Od každého druhu (socha, věž, palác) a od každé barvy (žlutá, zelená, modrá) může být ve hře pouze jediná stavba. Ve hře tedy nemohou být zároveň ani 2 věže (být různé barvy) ani 2 zelené stavby (být různého druhu). Když hráč postaví novou stavbu, musí on i soupeř okamžitě odhodit ostatní stavby stejného druhu a/nebo stejné barvy.

Každá stavba ve hře má hodnotu 1 bodu navíc, jak je na kartě uvedeno v šedém kolečku pod obrysem sloupu. Tyto body si hráč ve fázi Kontrola vítězství přičte k bodům získaným za uschované a neuschované kamínky.

Pozor! Při postavení stavby hráč o žádné kamínky nepřichází, karta stavby pouze vyžaduje ověření, že má hráč dostatečný počet kamínků daných barev.

U stavby, kterou soupeř neuhádnul, si ale hráč v prvním kroku vyhodnocení karty normálně vezme kamínek za barvu karty, i když ve druhém kroku vyhodnocení karty zjistí, že stavbu nemůže postavit.

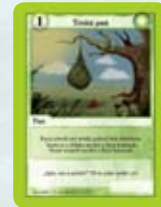
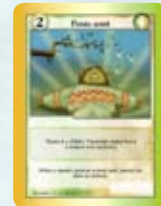
Dvojbarevné karty

Dvojbarevná karta poskytuje hráči výhodu v tom, že v prvním kroku vyhodnocení karty si za ni z oblaku vezme 1 kamínek za každou z jejích barev. Nevýhodou pak je, že ji soupeř uhádne, pokud hádá kteroukoli z jejích dvou barev.

Pasti

Past je kartou, kterou je vhodné zahrát, když hráč tuší, co bude jeho soupeř hádat. Past totiž funguje obráceně než obyčejná karta – pokud ji soupeř uhádne, karta se běžně vyhodnotí, pokud ji neuhádne, karta se ihned odhodí.

Pozor! Pokud past není uhádnuta, nebere si hráč ani kamínek za barvu karty.



Dorovnávací karty

Výhodou dorovnávací karty je to, že ji soupeř nemůže uhádnout, pokud hádá barvu (tato karta má totiž šedou barvu, která se hádat nesmí). Uhádnout ji může jen tehdy, pokud hádá sílu karty.

Za dorovnávací kartu si však hráč v prvním kroku vyhodnocení karty nemůže vzít kamínek za její barvu (žádný šedý kamínek ve hře není). Navíc musí hráč při vyhodnocení karty prohrávat o počet bodů uvedený na dorovnávací kartě, jinak se karta ihned odhodí.



Pozor! Hráč musí prohrávat o požadovaný počet bodů v okamžiku, kdy se má karta vyhodnotit.

Karty pomocníků

Karta pomocníka má pro hráče, který má splněnou odpovídající oblast ve stezce, silnější efekt. Skaut/ka, který/á splnil/a danou oblast, si označí barevné okénko.



Pozor! Pokud text na kartě odporuje pravidlům zde popsaným, zachovejte se podle instrukcí na kartě. Například v pravidlech je uvedeno, že lze hádat jen barvu nebo jen sílu soupeřovy karty. Karta Socha větštině vám ale umožní hádat obojí. Pravidlo na kartě má tedy vždy vyšší váhu než pravidlo obecné.

Plná hra pro 2 hráče

Příprava hry

Herní pomůcky pro plnou hru jsou stejné jako v pokročilé hře. Na začátku hry každý hráč před sebe (vpravo od své truhly) vyloží jednu kartu velkého pomocníka, která mu bude pomáhat ve hře. Pokud žádnou takovou kartu nemá nebo ji nechce použít, oznámí soupeři, že bude hrát bez ní.

Dále si každý hráč vytvoří balíček rozšiřujících karet, se kterými bude hrát. Je jen na jeho uvážení, které karty si vybere a kolik jich bude. V tomto balíčku může být libovolná rozšiřující karta kromě karet velkých pomocníků.

Před zahájením prvního kola hry každý hráč předá soupeři svůj balíček rozšiřujících karet, se kterými chce hrát. Soupeř si karty

může prohlédnout, poté musí balíček zamíchat a položit licem dolů před hráče, kterému patří.

V plné hře tak mají hráči na začátku hry na ruce jen 9 základních karet a před každým z nich na stole leží karta truhly, 3 neuschované kamínky, balíček jeho rozšiřujících karet a případně i karta velkého pomocníka.

Doplňující pravidla pro plnou hru

Pravidla pro plnou hru jsou stejná jako pro pokročilou hru, až na několik výjimek:

Braní karty z balíčku

Na začátku hry nemají hráči na ruce žádné rozšiřující karty. Karty budou získávat postupně během celé hry tak, že každý hráč si na konci každého kola vezme vrchní kartu ze svého balíčku rozšiřujících karet. Pokud už nemá v balíčku žádnou kartu, kartu si nevezme.

Fáze konce kola

Ve fázi konce kola se v plné hře může vyhodnocovat hned několik efektů karet. Ty se vyhodnocují v tomto pořadí (pro přehlednost je seznam doplněn i pravidly pro týmovou hru 4 hráčů):

- Efekty staveb (paláců) začínajícího hráče (týmu)
- Efekty staveb (paláců) druhého hráče (týmu)
- Efekty velkých pomocníků začínajícího hráče (týmu)
- Efekty velkých pomocníků druhého hráče (týmu)
- Každý hráč si na konci této fáze vezme kartu ze svého balíčku rozšiřujících karet

Pokud se v týmové hře 4 hráčů mají v jednom z výše uvedených kroků vyhodnotit efekty karet obou spoluhráčů, mohou si tito hráči zvolit pořadí, ve kterém se efekty jejich karet vyhodnotí.

Karta velkého pomocníka

Karta velkého pomocníka nepřináší výhodu pouze hráči, který ji má vloženu před sebou, ale i jeho soupeři. Na kartě velkého pomocníka je ve spodní části karty uvedeno číslo v barevném kruhu. Toto číslo označuje, kolik bodů potřebuje hráčův soupeř k tomu, aby v plné hře zvítězil. Pokud hráč hraje bez velkého pomocníka, jeho soupeř k výhře potřebuje 25 bodů.



Kontrola vítězství

Po sečtení bodů nastane jedna z těchto možností:

- Ani jeden z hráčů nezískal předepsaný počet bodů potřebný k vítězství – hra pokračuje dále.
- Jeden z hráčů získal předepsaný či vyšší počet bodů – tento hráč vyhrává.
- Oba hráči získali předepsaný či vyšší počet bodů – vyhrává hráč s větším rozdílem mezi počtem bodů, které má, a počtem bodů, které potřebuje k výhře. Pokud je rozdíl stejný, vyhrává ten hráč, který je v tomto kole začínajícím hráčem.

Týmová hra pro 4 hráče

Týmová hra umožňuje hrát hru základní, pokročilou nebo plnou. Všechny varianty týmové hry jsou určeny pro dva dvoučlenné týmy. Každý tým se posadí na jednu stranu stolu tak, aby měl každý hráč naproti sobě jednoho ze soupeřů. Během hry tak má každý hráč svého přímého soupeře, se kterým po celou hru bojuje – všechny karty, které mluví o soupeři, se vztahují právě na tohoto hráče. Týmová taktika je však stále důležitá – každý tým má společnou truhlu a všichni hráči hrají o kamínky z jediného oblaku. Oproti pravidlům příslušného typu hry pro 2 hráče se hra odlišuje následujícími pravidly.

Příprava hry

Doprostřed stolu se položí karta oblaku, která se otočí nahoru stranou s 5 kolečky. Každý tým si před sebe vyloží 2 karty truhly – jednu z nich položí nahoru stranou s čísly 2 až 24, druhou nahoru stranou s čísly 26 až 48. Tyto karty tvoří dohromady společnou truhlu celého týmu. Pro hru se přichystá ještě váček, do kterého se umístí 28 kamínků od každé barvy (tedy obsah dvou váčků se přesype do jednoho). Ostatní přípravy probíhají jako u příslušného typu hry pro 2 hráče.

Průběh hry

Společná truhla

Hráči z jednoho týmu uschovávají kamínky do stejné truhly (společnou truhlu představují dvě karty), ale neuschované kamínky mají každý zvlášť.

Počítání kamínek

Pokud má hráč spočítat, kolik má bodů (např. kvůli kartě Chudá almužna, Méně je někdy více nebo aby zjistil, zda může postavit stavbu), počítá pouze kamínky ve společné truhle a své neuschované kamínky. Neuschované kamínky jeho spoluhráče se v těchto případech nepočítají.

Stavby

Pro postavení stavby v týmové hře je potřeba mít dvojnásobný počet bodů než je uvedeno na příslušné kartě (nezapomeňte na to, že neuschované kamínky spoluhráče se nezapočítávají). Když hráč stavbu postaví, pravidlo o jedinečnosti stavby se vztahuje pouze na něj a jeho soupeře (toho, kdo sedí naproti němu). Stavby jejich spoluhráčů zůstanou ve hře, i když mají stejný typ a/nebo barvu.

Jedno kolo hry

Kolo probíhá ve známých fázích s těmito rozdíly:

1. **Fáze vytvoření oblaku** – Začínající tým vylosuje z váčku 5 kamínek a umístí je do oblaku.
2. **Fáze hrani karet** – Každý ze čtyř hráčů vybere kartu, kterou chce zahrát a položí ji před sebe lícem dolů.
3. **Fáze hádání karet** – Nejdříve každý hráč ze začínajícího týmu hádá kartu jeho soupeře (na pořadí nezáleží). Poté hádá každý hráč druhého týmu (a na pořadí opět nezáleží).
4. **Fáze vyhodnocení karet** – Karty se vyhodnocují stejně jako při hře 2 hráčů – nejdříve karty s nižší silou, při rovnosti sil nejdříve karty začínajícího týmu. Přidáno je pouze pravidlo, že pokud oba spoluhráči zahráli kartu se stejnou silou, mohou si vybrat, v jakém pořadí své karty vyhodnotí.
5. **Fáze konce kola** – Tato fáze probíhá podle pravidel pro plnou hru 2 hráčů. Připomínáme, že pokud se mají v jednom z kroků vyhodnotit efekty více karet spoluhráčů, mohou si tyto spoluhráči zvolit pořadí, ve kterém se tyto efekty vyhodnotí.
6. **Kontrola vítězství** – Hráči vyhrávají, pokud mají dohromady tolik bodů, kolik by v součtu potřebovali k jednotlivým výhrám v příslušném typu hry pro 2 hráče. V případě plné hry je to například součet hodnot, který je uveden na kartách velkých pomocníků obou soupeřů (nebo je to 25 bodů za hráče, který s velkým pomocníkem nehraje).
7. **Předání váčku** – Začínající tým předá váček druhému týmu. Tento tým se stává začínajícím týmem pro další kolo.

Často kladené otázky profíků

Co se stane, když já i můj soupeř zahrajeme kartu Tajemství a ani jeden z nás soupeřovu kartu neuhodneme?

Oba dva ve fázi hádání karet zjistíte, že soupeř zahrál kartu stejné barvy, a dokonce i rychlostí jako vy, a proto obě vaše karty budou uhádnuty.

Hrají plnou hru s Trpaslíkem důlním mistrem. Pokud si uschovám 2 žluté kamínky v jednom kole, mohu Trpaslíkovu schopnost využít dvakrát?

Ne, nemůžete. Jeho schopnost můžete použít pouze jednou za kolo.

Hrají plnou hru s Trpaslíkem důlním mistrem a mám splněnou oblast Můj kamarád. Na začátku hry si uschovám žlutý kamínek. Mohu na konci prvního kola využít Trpaslíkovu schopnost?

Za uschovaný kamínek z důvodu splnění oblasti ne. Kamínek sis totiž uschoval ještě před prvním kolem. Pokud si ale (třeba hned v prvním kole) uschováš žlutý kamínek např. pomocí karty Medový nektar, jeho schopnost využít můžeš.

Mám ve hře kartu Zavlažovací věž. Jaké kamínky si vezmu za barvu karty při zahrání dvojbarevné karty? A jaké kamínky při zahrání šedé karty?

Na věži je napsáno, že za každou z barev karty si bereš po jednom kamínku ostatních barev. Tedy například za kartu Pouto země (žluto-zelená karta) si z oblaku vezmeš 1 zelený a 1 modrý kamínek za žlutou barvu karty a 1 modrý a 1 žlutý kamínek za zelenou barvu karty.

Při zahrání šedé karty si nemáš vzít z oblaku kamínek za její barvu, a proto si nevezmeš žádný kamínek ani s postavenou věží.

Mám ve hře kartu Věž moudrosti. Soupeř zahraje past a já ji uhodnu. Co se stane?

Protože jsi uhodl soupeřovu kartu, tvoje karta působí i pokud byla uhádnuta, jak je napsáno na věži. Soupeřova past se ale také vyhodnotí, protože byla uhádnuta.

Zahrál jsem kartu Méně je někdy více. Já i soupeř máme stejný počet žlutých kamínek. Co se stane?

Ani jeden z vás nemá žlutých kamínek méně, takže si je ani jeden z vás neuschová.

Mám ve hře kartu Socha štěstí. Kdy si vezmu z oblaku kamínek za uhodnutou kartu?

Kamínek si bereš ještě ve fázi hádání karet. Pokud by v týmové hře byly ve hře sochy dvě, nejdříve si kamínek vezme hráč ze začínajícího týmu.

Co když nám při hře dojdou kamínky?

Tato situace by neměla nastat, ale je teoreticky možná. Váček obsahuje 42 kamínek a při plné hře pro 2 hráče jich může být potřeba až 52 (každý hráč má 24 neuschovaných kamínek a do oblaku se mají nalosovat 4 kamínky). V tomto případě použijte toto obecné pravidlo: Pokud do oblaku nelze nalosovat 4 kamínky, okamžitě vyhrává hráč, kterému k vítězství chybí méně bodů. Pokud oběma hráčům chybí bodů stejně, vyhrává začínající hráč.

Rozšiřující karty mají na spodním okraji napsáno „1. rozšíření“ a také obsahují postavy pomocníků pouze z 1. stupně stezky. Můžeme se těšit i na zbylá tři rozšíření?

Ano, můžete. Pokud bude hra úspěšná, vyjdou v dalších letech zbylé tři rozšiřující sady.

www.skaut.cz/sacculus



Sacculus

Autoři hry: Pavel Česka a Vláďa Chvátíl

Ilustrace: Jan Gemrot

Sazba a design: Janek Dočekal

Předtisková příprava: Marek Bárta

S tvorbou hry dále pomáhali (v abecedním pořadí):

Zdeněk Čejka, Jirka Eitler, Mája Ermlová, Anička Havlová, Petra Hedbávná, Pavel Konečný, Adéla Kovaříčková, Ondřej Kupka, Jakub Procházka, Tomáš Slavík, Honza Smrčka

Vydal Junák - svaz skautů a skautek ČR, Tiskové a distribuční centrum, 2008.

Hra Sacculus je součástí nového výchovného programu.