

A vibrant illustration of two red foxes sitting together in a lush green field. The fox on the right is larger and has its eyes closed, resting its head on the smaller fox on the left. The field is filled with white and pink flowers, and a forest of tall trees is visible in the background under a blue sky with white clouds. The title 'Liška podšitá' is written in a large, bold, brown serif font at the top, and 'Duet' is written in a smaller, brown cursive font below it. A small banner at the bottom contains the text 'Pravidla hry'.

# Liška podšitá

## Duet

Pravidla hry

# Liška podšitá Duet

Kooperativní štychová karetní hra pro 2 hráče

## Úvod

**Liška podšitá: Duet** je kooperativní karetní hra pro dva spoluhráče. V průběhu tří kol v ní budete po každém štychu přesunovat společný ukazatel – liščí kámen – po lesní cestě a sbírat tak žetony drahokamů. Spolupracujte a získejte všechny drahokamy dříve, než vám vyprší čas, nebo se ztratíte v lese!

## Herní materiál

30 HRACÍCH KARET



1-10 HOLUBICE 1-10 RŮŽE 1-10 HVĚZDY

HERNÍ PLÁN



22 ŽETONŮ  
DRAHOKAMŮ



4 ŽETONY  
LESA

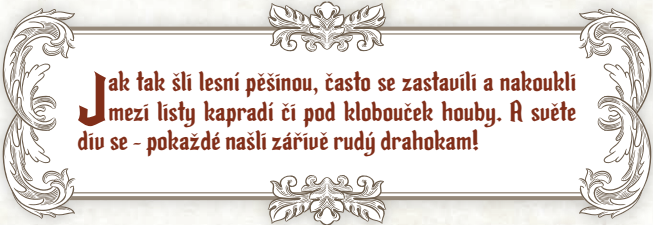


1 LIŠČÍ  
KÁMEN



2 PŘEHLEDOVÉ  
KARTY

Pravidla hry	Naše kula
1. Můžete hrát s 1-10 Holubicemi, 1-10 Růžemi a 1-10 Hvězdami. 2. Každá karta má svou hodnotu (1-10). 3. Každá karta má svou barvu (Holubice, Růže, Hvězdy). 4. Každá karta má svou ilustraci (Holubice, Růže, Hvězdy). 5. Každá karta má svou funkci (Holubice, Růže, Hvězdy). 6. Každá karta má svou cenu (Holubice, Růže, Hvězdy). 7. Každá karta má svou sílu (Holubice, Růže, Hvězdy). 8. Každá karta má svou rychlost (Holubice, Růže, Hvězdy). 9. Každá karta má svou výdrž (Holubice, Růže, Hvězdy). 10. Každá karta má svou odolnost (Holubice, Růže, Hvězdy).	1. Naše kula je tvořena z dřeviny a je velmi těžká. 2. Naše kula je tvořena z dřeviny a je velmi těžká. 3. Naše kula je tvořena z dřeviny a je velmi těžká. 4. Naše kula je tvořena z dřeviny a je velmi těžká. 5. Naše kula je tvořena z dřeviny a je velmi těžká. 6. Naše kula je tvořena z dřeviny a je velmi těžká. 7. Naše kula je tvořena z dřeviny a je velmi těžká. 8. Naše kula je tvořena z dřeviny a je velmi těžká. 9. Naše kula je tvořena z dřeviny a je velmi těžká. 10. Naše kula je tvořena z dřeviny a je velmi těžká.



**J**ak tak šli lesní pěšinou, často se zastavili a nakoukli  
mezi listy kapradí či pod klobouček houby. A světe  
dívu se - pokaždé našli zářivě rudý drahokam!

## Příprava hry

1. Položte na stůl **HERNÍ PLÁN** stranou **A** vzhůru tak, aby každý z hráčů seděl u jednoho konce lesní cesty. Strana **B** slouží ke zvýšení obtížnosti hry – viz *Úrovně obtížnosti* na str. 13.
2. Umístěte **12 ŽETONŮ DRAHOKAMŮ** na čtvercové lokace lemující lesní cestu. Počet umístěných žetonů na každé lokaci odpovídá počtu čtverečků uvnitř dané lokace (0–2). Ze zbylých žetonů drahokamů utvořte zásobu a umístěte ji poblíž plánu.
3. Vedle plánu umístěte také všechny **4 ŽETONY LESA**.
4. Na startovní (zakroužkované) pole uprostřed plánu lesa položte **LIŠČÍ KÁMEN**.
5. Zamíchejte všech **30 HRACÍCH KARET**.
6. Vyberte jednoho z vás, kdo bude v prvním kole rozdávat (např. toho, kdo se naposled procházel po lese). Ten rozdá oběma hráčům po **11 kartách**, které tvoří jejich **RUKU**. V následujících kolech se hráči v roli rozdávajícího střídají. Na karty ve své ruce se dívat můžete, spoluhráči je však ukázat nesmíte.

- Zbývající karty odložte stranou lícem dolů. Tím vytvoříte **BALÍČEK**.
- Otočte horní kartu z balíčku a umístěte ji lícem vzhůru vedle plánu. To je **ERBOVÁ KARTA**. Barva této karty bude v průběhu hry důležitá.



**B**ěžely, co jim síly stačily, ale víly je doháněly. Les  
houslí, stromy se proplétaly v prapodiivných spirálách  
a hrozily, že je všechny polapí navěky.

**Z**a to, že jim tak nezištně pomohly, darovaly gazela, lišky i víla děvčatům kouzelné dary. „Kdybyste se dostaly do úzkých,“ řekly jim svorně, „hodte tento dar za sebe.“

## Průběh hry

### Popis kola

Každé **KOLO** se skládá ze série 11 **ŠTYCHŮ**.

V každém štychu zahraje každý hráč vždy jednu kartu z ruky lícem vzhůru na stůl. Jeden z hráčů zahraje **ZAHAJUJÍCÍ** kartu (tj. první kartu štychu), spoluhráč pak **NÁSLEDUJÍCÍ** kartu (tj. druhou kartu štychu).

V závislosti na **BARVÁCH** a **HODNOTÁCH** zahraných karet jeden z hráčů štych vyhraje. Poté se **LIŠČÍ KÁMEN** přesune po lesní cestě směrem k vítězi štychu. Počet polí, o něž se přesune, je určen součtem **BODŮ POHYBU** obou zahraných karet.

Na každé kartě je v rozích uvedena **BARVA**, **HODNOTA** a **BODY POHYBU**.

**BARVU** karty představuje symbol: holubice, růže nebo hvězda.

**HODNOTU** představuje velké číslo: 1–10.


**BODY POHYBU** představuje počet liščíh stop: 0–3.




## Popis štychu


---


1. **HRANÍ KARET:** Každý hráč musí zahrát jednu kartu z ruky.

 **ZAHAJUJÍCÍ HRÁČ:** První štych každého kola zahajuje vždy ten hráč, který nerozdával karty. Následující štychy zahajuje hráč, který vyhrál předchozí štych. Zahajující hráč zahraje jednu libovolnou kartu z ruky bez jakéhokoli omezení. Barva této karty určuje tzv. **BARVU ŠTYCHU** (viz dále).

 **NÁSLEDUJÍCÍ HRÁČ:** Spoluhráč musí také zahrát jednu kartu z ruky. Pokud je to možné, tato karta musí být stejné barvy jako karta zahajující (tzv. „ctít barvu“ štychu, není-li efektem karty upraveno jinak), může však mít jakoukoli hodnotu. Pokud v ruce nemá kartu v barvě štychu, smí zahrát kteroukoli kartu.

2. **URČENÍ VÍTĚZE ŠTYCHU:** Poté, co byly zahrány obě karty (a případně vyhodnoceny efekty karet, viz ***Efekty karet podrobněji*** na str. 12), určete vítěze štychu. Obvykle vítězí hráč, který zahrál kartu v barvě štychu s vyšší hodnotou. Barva **ERBOVÉ KARTY** (zvaná **TRUMFOVÁ BARVA**) má však přednost:

 Pokud štych obsahuje alespoň jednu kartu **TRUMFOVÉ BARVY**, vyhrává jej hráč, který zahrál **kartu v trumfové barvě s vyšší hodnotou**.

 Pokud štych neobsahuje kartu trumfové barvy, vyhrává jej hráč, který zahrál **kartu v barvě štychu s vyšší hodnotou**.

3. **PŘESUN LIŠČÍHO KAMENE:** Po určení vítěze štychu sečtěte body pohybu obou karet (♣) a přesuňte liščí kámen po cestě o stejný počet polí směrem k vítězi štychu (není-li efektem karty upraveno jinak).

☞ **SBĚRATEL DRAHOKAMŮ:** Skončí-li liščí kámen po přesunu na poli spojeném s lokací, kde leží alespoň jeden žeton drahokamu (a to i v případě, že se nepřesouval vůbec!), získáváte z této lokace jeden drahokam. Jeho žeton vraťte z herního plánu do zásoby.

Byl-li to poslední žeton drahokamu na herním plánu, **společně jste vyhráli** (viz *Konec hry* na str. 10).

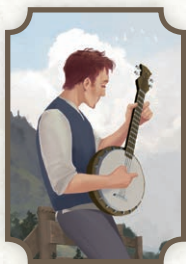
☞ **ZA HRANICÍ LESA:** Pokud se má liščí kámen přesunout až za poslední nepřekryté pole na kterémkoli konci cesty, umístěte jej zpět na startovní pole uprostřed. Při tomto přesunu **nezískáváte** žeton drahokamu z lokace spojené se startovním polem!

Poté položte jeden žeton lesa ze zásoby na poslední nepřekryté pole na tom konci cesty, který jste právě překročili. Po zbytek partie bude cesta o toto pole kratší. Leží-li na lokaci spojené s tímto polem nějaké žetony drahokamů, přesuňte je o 1 lokaci blíže středu lesa.

Pokud máte takto položit žeton lesa a v zásobě žádný nezbyvá, **společně jste prohráli** (viz *Konec hry* na str. 10).

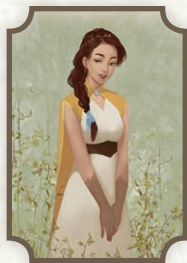
4. **ÚKLID:** Nakonec odložte karty z právě odehraného štychu stranou, lícem dolů. Do konce kola se na ně nesmíte dívat. Vítěz právě odehraného štychu bude zahajovat další štych.

**B**ylo nebylo, v jednom království daleko na jihu bydlel talentovaný muzikant. Ať dostal do ruky jakýkoliv nástroj, když ho rozehrál, celý svět jako by ztichnul a zněla jen rájská hudba.



**O** lesních vílách se šeptalo, že když se jim zalíbil talent nějakého člověka, odlekly ho do své říše a víc ho nikdo nespatriil. Když muzikant zmizel, všichni se báli nejhoršího.

**N**aštěstí zrouna královstvím cestovaly princezna s drvoštěpovou dcerou. Slíbily, že se vydají do říše víl, pokusí se zachránit muzikanta a navíc nasbírat ztracené drahokamy.



.....



Chcete-li si přečíst celou doprovodnou pohádku k této hře, navštivte webovou stránku [mindok.cz/liskaduet](http://mindok.cz/liskaduet).




## Konec kola


---

Na konci prvního a druhého kola proveďte následující kroky (shrnutí najdete i na přehledové kartě). Na konci třetího kola tyto kroky přeskočte a přejděte k odstavci **Konec hry**.

1. **NOVÉ ŽETONY DRAHOKAMŮ:** Přidejte ze zásoby jeden žeton drahokamu na každou lokaci se znaménkem + (včetně těch, jejichž spojené pole už je překryto žetonem lesa). Na straně **A** herního plánu to znamená, že přidáte na konci každého kola pět žetonů drahokamů. Viz **Úroveň obtížnosti** na str. 13.
  2. **UMÍSTĚNÍ ŽETONU LESA:** Položte jeden žeton lesa ze zásoby (pokud nějaký máte k dispozici) na poslední nepřekryté pole na jednom konci lesní cesty, dle vašeho společného výběru. Tím bude cesta po zbytek partie o toto pole kratší. Pokud v zásobě už žádné žetony lesa nejsou, v této fázi se nic nestane.
-  **LIŠČÍ KÁMEN:** Pokud se liščí kámen nachází na konci cesty, musíte nový žeton lesa položit na **poslední nepřekryté pole** na opačném konci cesty.
-  **DRAHOKAMY:** Jsou-li v důsledku předchozích kroků nějaké žetony drahokamů na lokacích spojených s překrytými poli lesa, přesuňte je všechny k nejbližšímu nepřekrytému poli směrem do středu lesa.



**M**uzikant začal hrát okouzlující ukolébavku a víly jedna po druhé upadaly do spánku. Hrál a hrál, puchýře nepuchýře, dokud se všichni tři tiše nevykradli z vilího dvora.



3. **ROZDÁNÍ KARET PRO DALŠÍ KOLO:** Vezměte všech 30 hracích karet a znovu je zamíchejte. Nový rozdávající hráč opět rozdává oběma hráčům po 11 kartách na příští kolo. Zbývající karty odložte stranou lícem dolů, čímž opět vytvoříte balíček. Nakonec otočte horní kartu z balíčku a umístěte ji lícem vzhůru vedle plánu jako novou erbovou kartu.

Poznámka 1: *Počet žetonů drahokamů na jedné lokaci není omezen.*

Poznámka 2: *Liščí kámen začíná v novém kole na tom poli, kde v předešlém kole skončil.*

## Konec hry

Hra končí ihned po splnění kterékoli z následujících tří podmínek:

1. **VÍTĚZSTVÍ:** Pokud posbíráte všechny žetony drahokamů z plánu, hra končí vaším vítězstvím. Spočítejte si své finální skóre takto:

☞ Podle zvolené obtížnosti si přičtete: **10** bodů na Úrovni 1, **20** bodů na Úrovni 2, **30** bodů na Úrovni 3. Viz **Úrovně obtížnosti** na str. 13.

☞ Přičtete po **1** bodu za každou kartu v ruce kteréhokoli hráče (tj. 2 body za každý zbývající štých).

☞ Přičtete **10** bodů, pokud jste vyhráli už ve druhém kole (namísto kola třetího).

☞ Přičtete **3** body za každý žeton lesa, který zbyl v zásobě.

Doporučujeme vám zaznamenávat si dosažené skóre po každé partii. Díky tomu uvidíte, jak se budete postupně zlepšovat.

- 2. ZTRACENI V LESE:** Překročí-li liščí kámen v průběhu kola poslední nepřekryté pole na konci cesty a v zásobě už není žádný žeton lesa, prohráli jste.
- 3. ČAS VYPRŠEL:** Pokud na konci třetího kola zůstaly na plánu nějaké žetony drahokamů, prohráli jste.

*Poznámka: Pokud kdykoli během hry zjistíte, že není možné získat všechny zbývající žetony drahokamů, můžete hru vzdát a začít znovu.*

## Prauídla komunikace

Před rozdáním karet v prvním kole a mezi jednotlivými koly spolu můžete libovolně mluvit. V průběhu kola je však komunikace limitována následovně:

- 1) Nemluvte o svých kartách. Se spoluhráčem nesmíte probírat karty v ruce, ani jakkoli naznačovat barvu, hodnotu, body pohybu nebo efekty karet v ruce. Nesmíte se ani vyptávat na karty v jeho ruce.
- 2) Nepokládejte otázky, které by mohly vyzradit, jaké karty máte či nemáte v ruce. Pokud si potřebujete vybavit efekt či body pohybu konkrétní karty, kterou nemáte v ruce, nevyptávejte se na ni spoluhráče – mohl by ze samotné otázky získat nechtěné vodítko. Všechny informace najdete na přehledové kartě.
- 3) Neprobírejte strategii. Nesmíte diskutovat o tom, jak máte v plánu hrát nebo jak chcete, aby hrál váš spoluhráč. Např. zda chcete, aby štych vyhrál, předal vám určitou kartu nebo zahrál kartu s určitými body pohybu atd.

## Efekty karet podrobněji

Všechny karty s lichými hodnotami mají v dolní části uvedené efekty, které se vyhodnotí ve chvíli, kdy je karta zahrána. Efekt karty s určitou hodnotou je vždy stejný u všech tří barev a kompletní seznam efektů najdete na přehledové kartě. Následuje detailnější vysvětlení každého efektu ve hře:

**Muzikant (1)** - Vítěz štychu určí, kterým směrem po cestě posune liščí kámen (k sobě nebo ke spoluhráči). Počet polí, o které jej posune, je však určen dle obvyklých pravidel.

**Lišky (3)** - Hráče, na nějž efekt míří, zvolte ihned po zahrání karty. Zvolený hráč se rozhodne, zda chce vyměnit erbovou kartu za některou kartu z ruky. Pokud ano, musí výměnu také provést ihned. Změní-li se v důsledku toho trumfová barva, může to ovlivnit, který z hráčů vyhraje štych!

**Gazela (5)** - Mají-li například karty ve štychu s *Gazelou* body pohybu 1 (♣) a 3 (♠), může vítěz štychu posunout liščí kámen o 1, 3, nebo 4 pole směrem k sobě.

Jsou-li obě karty ve štychu *Gazely*, vítěz štychu může za každou z nich ignorovat body pohybu až jedné karty. *Gazela* má 1 bod pohybu (♣), po štychu se dvěma *Gazelami* lze tedy přesunout liščí kámen celkově o 0–2 pole.

**Dar (7)** - Výměna karet je povinná, pokud máte ještě alespoň po jedné kartě v ruce. Každý hráč si musí zvolit, kterou kartu předá svému spoluhráči, aniž by věděl, jakou dostane na oplátku. Karty si musíte vyměnit současně.

Pokud zahrajete *Dar* v posledním štychu kola, nemá žádný efekt.




**Dědic trůnu (9)** - Pokud byl štych zahájen touto kartou, spoluhráč není povinen ctít barvu. Přesto ji však ctít může. Pokud byl *Dědic trůnu* hrán až jako druhá karta štychu, nemá žádný efekt.

**L**es zašeptal: „Vaše dobrotivost naplnila srdce mých stvoření. Jsem vaším dlužníkem.“ S těmi slovy umlkl a trojice společně ukročila do kruhu muchomůrek.

## Úrovně obtížnosti

Obtížnost hry můžete zvýšit drobnými úpravami v průběhu přípravy hry. Jste připraveni přijmout větší výzvu?

Kroky popsané v části **Příprava hry** odpovídají obtížnosti **úrovně 1**. Podle tabulky níže si můžete obtížnost upravit na **úroveň 2** či **3**, kde si snížíte počet žetonů lesa v zásobě, zkrátíte lesní cestu či zvýšíte počet drahokamů.

ÚROVEŇ	PŘÍPRAVA HRY (ROZDÍLY OPROTI ÚROVNI 1 ZVÝRAZNĚNÉ TUČNĚ)
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Použijte stranu <b>A</b> herního plánu.</li> <li>• Umístěte 12 žetonů drahokamů podle počtu čtverečků uvnitř jednotlivých lokací.</li> <li>• Použijte 4 žetony lesa.</li> </ul> 
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Použijte stranu <b>B</b> herního plánu.</li> <li>• Umístěte <b>13</b> žetonů drahokamů podle počtu čtverečků uvnitř jednotlivých lokací (kosočtverce ignorujte).</li> <li>• Před 2. a 3. kolem budete přidávat <b>6</b> drahokamů.</li> <li>• Použijte <b>3</b> žetony lesa.</li> </ul> 
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Použijte stranu <b>B</b> herního plánu.</li> <li>• Umístěte <b>16</b> žetonů drahokamů podle počtu čtverečků a kosočtverců uvnitř jednotlivých lokací.</li> <li>• Před 2. a 3. kolem budete přidávat <b>6</b> drahokamů.</li> <li>• Použijte <b>3</b> žetony lesa.</li> </ul> 

# Tiráž

**Autoři hry:** Foxtrot Games

**Autor původní hry Liška podšitá (The Fox in the Forest):** Joshua Buergel

**Producent:** Randy Hoyt

**Ilustrace:** Roanna Perozová

**Grafický Design:** Adrienne Ezellová, Jason D. Kingsley, John Shulters

**Pravidla:** Dustin Schwartz

**Český překlad:** Mario Šafárik

**Grafická sazba:** Michal Stárek

**Testeři:** Joe Brogno, Norman Deschamps, Richard Dufault, Frank Emanuel, Sharon Emanuel, Courtney Falková, Zachary Fry, Abby, Jason a Jenn Funkovi, Tom a Karen Gadberryovi, Olivier a Laura Gillouxovi, Patrick Gilloux, Sarah Graybillová, Jonathan Grothe, rodina Hendrikse Liu, Amanda Bjerkan Hennessyová, Scott Hennessy, Heath Johnson, Dan Kalf, Curt a Tara Kellettovi, Jonathan Kinney, Tracey Kinney, Andy Lee, Joseph Soonsin Lee, Darren a Phyllis Magadyovi, Melissa Millarová, Aaron Nord, Brayton Osgood, Mike Pace, Spencer Palmer, Taylor Palmer, May Pham, Megan Richardová, Lesley Roper, Don Stanley, Patty Stanleyová, Bobby a Megan Thompsonovi, Audrey Villanuevová, Brian a Carla Villanuevovi, Charles Wallace, Kristen Wallaceová, Drew Whittonová, Ryan Woodson, Megan Wrightová, Pearson Wright.



Vydáno v licenci Renegade Game Studios a Foxtrot Games. Všechna práva vyhrazena.

Ojedinele se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na [info@mindok.cz](mailto:info@mindok.cz) nebo zavolejte na (+420) 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.



**Výhradní distributor  
pro ČR a SR:**

**MINDOK, s. r. o.**  
Korunní 810/104  
101 00 Praha 10

