

# Šiki Miki

Hra pro 2 – 7 barevných ptáček od sedmi let

Autor: Jacques Zeimet  
Ilustrace: Doris Matthäus

„Co si jen obléknu na ten zpropadený galavečírku?“ lamentuje bažantí slepice Sára. „Ze by červený šátek nebo mi víc sluší modrá barva? Hodí se žlutá k celkovému vzhledu? A co zobák, červený nebo snad raději růžový? No, a co když bude přešet? Že by zelený deštníček??? Mám si vzít svého oblíbeného červeného mazlíčka? Jenomže to pak bude chtít jít s námi i jeho sestra...“ Abyste na podobné otázky odpověděli správně, musíte být na slovo vzatý aristokrat... „...a co když si ta zbohatlá parádnice Flora taky vezme modrý šátek? A nedej bože taky žlutý klobouček?! To bude teprve pořádná ostuda...“

## Herní materiál

- 64 hracích karet (46 bažantích slepic s jedním červem, 6 bažantích slepic se dvěma červy, 12 karet s detailním vyobrazením módních doplňků)
- 4 figurky (3 modré a 1 červená)
- tato pravidla

## Příprava hry

- Červenou figurku umístěte doprostřed stolu.
- Kolem ní, tak aby na ně všichni hráči dosáhli, umístěte tři modré figurky. V případě hry ve 3 hráčích použijte pouze 2 modré figurky, při hře 2 hráčů pak pouze jednu modrou figurku.
- Balíček 64 karet pořádně zamíchejte.

**Příklad 2:** Startovní postavení pro hru 4-7 hráčů.

## Cíl hry

Hráči jsou zaměstnání jako dveřníci na skvostném bažantím galavečírku. Bažantí slepice nesmí být na večírek vpuštěny, pokud jejich vzhled není navzájem naprosto odlišný, to by nastalo společenské „faux pas“. A v žádném případě nesmí být dovnitř vpuštěna slepice, která s sebou přivedla dva červí mazlíčky, vždýť to je nevkusné!  
Hru vyhrává hráč, který odhalí co nejvíce prohřešků proti společenské etiketě týkajících se oblečení a červů, a získá díky tomu nejvíce karet.

## Průběh hry

Hráč s nejbarevnějším oblečením vezme zamíchaný balíček karet a umístuje pomalu před sebe na stůl lícem nahoru jednu kartu vedle druhé. Zatímco umísťuje karty na stůl, všichni hráči, včetně něho, si pozorně prohlédnou karty a hledají dvastejně barevné deštníky, klobouky, šátky, zobáky, ocasní péra nebo červy. Kromě toho se pozorně dívají, zda některá bažantí slepice nevede s sebou dva červy.

Na tělo bažantích slepic, které je vždy stejně barevné, při hře neberte ohled. Důležité jsou pouze pestře barevné doplňky. Na dvanácti kartách je zobrazen jen jeden barevný doplněk (např. klobouk).

Jakmile hráč odhalí slepici, která vede 2 červy, snaží se, jako první zaklepat na stůl.

Jakmile hráč odhalí dvojici nebo více dvojic prvku stejné barvy, snaží se jako první zvolat (vykřiknout) název doplňku nebo sebrat ze stolu správnou figurku. Hráči, kteří zareagují správně a včas, získávají karty ze stolu.

Po rozebrání karet předá hráč, který vykládal karty, zbývající balíček karet spoluhráči po své levé ruce. Tento hráč je nyní na řadě s otáčením karet. V tom se hráči střídají po směru hodinových ručiček. (Varianta, například pro hru s menšími dětmi – karty vykládá celou hru pouze jeden hráč.)

**POZOR:** Aby hráč, který vykládá karty, nebyl ve výhodě, je třeba, aby otáčel karty směrem od sebe, takže obrázky uvidí nejprve ostatní hráči. Tím se zase dostává do lehké nevýhody vykládající hráč, proto by se měli ostatní hráči držet oběma rukama okraje stolu do okamžiku, než se rozhodnou zaklepat, sebrat figurku nebo zvolat název stejného doplňku.

## Herní situace (zvolání, sebrání figurky ze stolu, klepání)

Tabulka na straně 8 ukazuje přehled situací, které mohou ve hře nastat

## 1. Zvolání – jedna dvojice stejně barevných doplňků

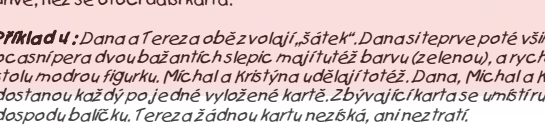
Hráč, který objeví na vyložených kartách jednu dvojici stejně barevných doplňků, okamžitě zvolá název tohoto doplňku. Hráč, který pojmenuje uvedený doplněk jako první, získává všechny karty ze stolu. Získané karty si položí lícem dolů před sebe na stůl. Pokud více hráčů zvolalo správný název současně, karty na stole si rozdělí rovným dílem.

**POZOR:** Pokud jsou na jedné z vyložených karet vyobrazení dva červi, Hráč, který zvolal správný název doplňku, nezískává žádnou kartu.

## Chybný tah:

Hráč, který řekne název doplňku nesprávně - označí doplněk, který se na vyložených kartách nevyskytuje v žádné barvě více než jednou, nezískává žádnou kartu. Navíc je povinen jednu svoji kartu vrátit. Vracené karty dávejte do spodku vykládacího balíčku. Pokud hráč zatím nezískal žádnou kartu, nemusí žádnou kartu vracet.

**Příklad 3:** Dvě bažantí dámy si nasadily červené klobouky. Dana a Tereza obě zvolají „klobouk“, Dana je rychlejší a získává tak všechny karty, které byly vyloženy na stole. Tereza nedostane nic. Michal omylem zakřičí „šátek“, takže musí vrátit jednu ze svých karet do vykládacího balíčku.



**Příklad 4:** Dana a Tereza obě zvolají „šátek“. Dana si teprve poté všimne, že také ocasní péra dvou bažantích slepic mají tutéž barvu (zelenou), a rychle vezme ze stolu modrou figurku. Michal a Kristýna udělají totéž. Dana, Michal a Kristýna poté vrátí jednu ze svých karet do vykládacího balíčku. Tereza žádnou kartu nezíská, ani neztratí.

**Příklad 5:** Dvě bažantí dámy přišly dnes se zelenými ocasními péry a žlutými šátky. Dana, Michal a Kristýna objevili oba společně doplňky a rychle sebrali ze stolu tři modré figurky. Vzhledem k tomu, že na stole byly vyloženy pouze dvě karty, třetí hráč si vezme horní kartu z balíčku.

**Příklad 6:** Na vyložených kartách je pouze jedna dvojice doplňků stejné barvy (zobák). Přesto Kristýna sebere ze stolu modrou figurku a Tereza dokonce sebere figurku červenou. Obě tedy musí vrátit do balíčku jednu ze svých karet.

**Příklad 7:** Na stole jsou vyloženy dvě zcela identické karty. Jako první zareaguje Kristýna a sebere červenou figurku, tímto tahem získává všechny karty vyložené na stole. Michal a Tereza oba sebrali ze stolu omylem modrou figurku, každý z nich proto musí dát do balíčku jednu ze svých karet. Dana omylem zaklepla na stůl, takže musí také vrátit jednu kartu.

**Příklad 8:** Na vyložených kartách je jedna dvojice doplňků stejné barvy (šátek). Dana tedy zvolá „šátek“, což je správná reakce. Kristýna však objevila, že na jedné z karet jsou vyobrazení dva červi, takže zaklepe tedy na stůl a získá tak všechny vyložené karty. Dana s Michalem nezískají nic.

**Příklad 9:** Na vyložených kartách se nachází několik dvojic stejně barevných doplňků: dva šátky, dva červi, dva zobáky a tři klobouky. Kristýna a Michal každý seberou ze stolu modrou figurku. Jejich reakce je správná, ale Dana zaregistruje, že na jedné kartě jsou vyobrazení dva červi, takže zaklepe tedy na stůl a získá všechny karty ze stolu. Kristýna s Michalem nezískají nic.

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).

**Chybný tah:** Hráč, který sebere červenou figurku ze stolu v nesprávném okamžiku. Tedy ve chvíli, kdy na stole nejsou vyloženy dvě zcela identické karty, nezískává žádnou kartu. Navíc musí jednu svoji kartu vrátit do balíčku (viz Příklad 6).