

# HRAVÉ KROUZKY



## HERNÍ MATERIÁL:

- 50 karet zadání
- 48 kroužků (12 červených, 12 zelených, 12 modrých a 12 žlutých)
- pravidla hry

## CÍL HRY

V každém kole se hráči snaží navléknout si na palec kroužky v pořadí, které je uvedeno na kartě zadání. Vítězí hráč, který jako první dosáhne 7 vítězných bodů.

## PŘÍPRAVA HRY

Karty zadání zamíchejte a celý balíček umístěte lícem dolů na stůl. Dohodněte se na variantě pravidel. Pokud se s hrou teprve seznamujete, doporučujeme vám hrát několik prvních partií ve variantě „klasik“. Hra má více kol.

## PRŮBĚH KOLA

Hru zahajuje nejstarší hráč. Otočí horní kartu z balíčku a umístí ji lícem nahoru do středu stolu tak, aby na ni všichni hráči dobře viděli.

**POZNÁMKA:** V dalších kolech bude horní kartu otáčet vždy vítěz předchozího kola.

Jakmile je karta otočena, hrají všichni hráči současně. Prohlédnou si otočenou kartu zadání a soupeři, který z nich si nejrychleji navlékne na palec správnou kombinaci kroužků ve správném pořadí. Správné barvy a správné pořadí kroužků ukazují čísla na kartě zadání.

Nejrychlejší hráč zvedne palec s kroužky do výšky a zvolá: „Mám!“

Ostatní hráči přeruší hru a ověřují, zda se nejrychlejšímu hráči skutečně podařilo splnit určené zadání

- Pokud má nejrychlejší hráč na palci správnou kombinaci kroužků ve správném pořadí, získá kartu zadání tohoto kola a položí ji před sebe jako vítězný bod. Kolo končí.

- Pokud se hráč zmyšlil, po zbytek kola již nezasahuje do hry. Ostatní hráči se pokoušejí co nejrychleji a správně dokončit zadání karty určené pro toto kolo. Opět nejrychlejší ze zbylých hráčů zvolá: „Mám!“ a proběhne vyhodnocení podle předchozího bodu.



*Příklad: Obrázek na kartě ukazuje toto pořadí kroužků: 1. modrý, 2. žlutý, 3. zelený, 4. červený. Zuzce se sice podařilo navléknout kroužky rychleji, ale bohužel v nesprávném pořadí. Martin kroužky navléknul správně a získává kartu – vítězný bod.*

Na konci každého kola nezapomeňte vrátit všechny kroužky zpět na stůl. Otočením další karty začíná nové kolo hry, účastní se opět všichni hráči.

## KONEC HRY

Vítězí hráč, který jako první získá 7 vítězných bodů.

## VARIANTY HRY

### “Klasik”

Každý hráč obdrží vždy 2 kroužky od každé barvy (2 žluté, 2 zelené, 2 červené a 2 modré) a umístí je před sebe na stůl na hromádku. Dále pokračujte podle standardních pravidel.

### “Prstová”

Každý hráč obdrží vždy 2 kroužky od každé barvy (2 žluté, 2 zelené, 2 červené a 2 modré) a náhodně si je navlékne na prsty jedné ruky (kromě palce). Není dovoleno mít na prstu dva kroužky stejné barvy. Dále pokračujte podle standardních pravidel.

**POZNÁMKA:** Tuto variantu vám doporučujeme, pokud nemáte po ruce stůl (v autě, ve vlaku, na koupališti atd.)

### “Společná zásoba”

Všechny kroužky leží v jedné hromadě ve středu stolu tak, aby na ně všichni hráči pohodlně dosáhli. Dále pokračujte podle standardních pravidel, hráči si vybírají kroužky ze společné zásoby.

## OBMĚNY

- Delší hra: Hráči se dohodnou, že hra skončí ve chvíli, kdy bude rozebráno všech 50 karet zadání. Vítězí hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů. V případě rovnosti bodů vítězí hráč, který dosáhl svého skóre rychleji.
- Na začátku každého kola vykřikne hráč číslo od 1 do 3 a teprve poté otočí novou kartu. Kroužek s tímto číslem bude v daném kole ze zadání vynechán a hráči si jej nebudou na palec navlékat.
- Pro mladší hráče, kteří neovládají číslovky: Je možné ignorovat pořadí umísťování kroužků na palec a v zadání se soustředí pouze na sesbírání správných barev.

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

**MINDOK**

MINDOK s.r.o.  
Korunní 810/104, Praha 10  
www.mindok.cz

Original game idea by Alexandre Droit.  
©2015 Blue Orange.  
All rights reserved for all countries.  
Rings Up! is a trademark of Blue Orange.





## HERNÝ MATERIÁL:

- 50 kariet zadani
- 48 krúžkov (12 červených, 12 zelených, 12 modrých a 12 žltých)
- pravidlá hry

## CIEĽ HRY

V každom kole sa hráči snažia navliecť si na palec krúžky v poradí, ktoré je uvedené na karte zadania. Zvíťazí hráč, ktorý ako prvý získa svoj siedmy víťazný bod.

## PRÍPRAVA HRY

Karty zadani zamiešajte a celý balíček umiestnite lícom nadol na stôl. Dohodnite sa na variante pravidiel. Ak sa s hrou ešte len oboznamujete, odporúčame vám hrať niekoľko prvých partii vo variante „klasik“. Hra má viac kôl.

## PRIEBEH KOLA

Hru zahajuje najstarší hráč. Otočí vrchnú kartu z balíčka a umiestni ju lícom nahor do stredu stola tak, aby na ňu všetci hráči dobre videli.

**POZNÁMKA:** V ďalších kolách bude vrchnú kartu otáčať vždy víťaz predchádzajúceho kola.

Od momentu, keď je karta otočená, hrajú všetci hráči súčasne. Prezrú si otočenú kartu zadania

a súperia, kto z nich si najrýchlejšie navlečie na palec v správnom poradí správnu kombináciu krúžkov. Správne farby a správne poradie krúžkov ukazujú čísla na karte zadania.

Najrýchlejší hráč zdvihne palec s krúžkami do výšky a zvolá: „Mám!“

Ostatní hráči prerušia hru a overia, či sa najrýchlejšiemu hráčovi podarilo splniť zadanie z karty.

- Ak má najrýchlejší hráč na palci správnu kombináciu krúžkov a v správnom poradí, získa kartu zadania tohto

kola a položí ju pred seba ako víťazný bod. Tým kolo končí.

- Ak sa hráč pomýlil, kolo pokračuje a on už nesmie zasahovať do jeho priebehu. Ostatní hráči sa pokúšajú čo najrýchlejšie a správne dokončiť zadanie karty určené pre toto kolo. Opäť najrýchlejší z nich zvolá: „Mám!“ a jeho krúžky na palci sa vyhodnotia podľa predchádzajúceho bodu.



*Príklad: Obrázok na karte ukazuje toto poradie krúžkov: 1. modrý, 2. žltý, 3. zelený, 4. červený. Zuzke sa síce podarilo navliecť krúžky rýchlejšie, ale má ich bohužiaľ v nesprávnom poradí. Martin krúžky navlekol správne a získa kartu – víťazný bod.*

Nezabudnite na konci každého kola vrátiť všetky krúžky späť na stôl. Otočením ďalšej karty začína nové kolo hry, ktorého sa zúčastňujú opäť všetci hráči.

## KONIEC HRY

Vítázi hráč, ktorý ako prvý získa 7 víťazných bodov.

## VARIANTY HRY

“Klasik”

Každý hráč dostane vždy po 2 krúžky v každej z farieb (2 žlté, 2 zelené, 2 červené a 2 modré) a položí si ich pred seba na kôpku na stôl. Ďalej pokračujte podľa štandardných pravidiel.

“Prstová”

Každý hráč dostane vždy po 2 krúžky v každej z farieb (2 žlté, 2 zelené, 2 červené

a 2 modré) a náhodne si ich navlečie na prsty jednej ruky (okrem palca). Nie je dovolené mať na jednom prste dva krúžky rovnakej farby. Ďalej pokračujte podľa štandardných pravidiel.

**POZNÁMKA:** Tento variant vám odporúčame, ak nemáte naporiadzi stôl (v aute, vo vlaku, na kúpalisku atď.)

“Spoločná zásoba”

Všetky krúžky ležia na jednej kope uprostred stola tak, aby na ne všetci hráči pohodlne dočiahli. Ďalej pokračujte podľa štandardných pravidiel. Hráči si vyberajú krúžky zo spoločnej zásoby.

## OĎMENY HRY

- Dlhšia hra: Hráči sa dohodnú, že hra skončí vo chvíli, keď sa rozoberie všetkých 50 kariet zadani. Vítázi hráč s najväčším počtom víťazných bodov. V prípade rovnosti bodov víťázi hráč, ktorý dosiahol svoje skóre rýchlejšie.
- Na začiatku každého kola vykrikne hráč otáčajúci kartu číslo od 1 do 3 a až potom otočí novú kartu. Krúžok s týmto číslom bude v danom kole zo zadania vynechaný

a hráči si ho nebudú na palec navliekať.

- Pre mladších hráčov, ktorí neovládajú číslovky: Je možné ignorovať poradie umiestňovania krúžkov na palec a v zadaní sa sústredia iba na navlečenie správnych farieb.

Výhradné zastúpenie pre ČR a SR:

**MINDOK**

MINDOK s.r.o.  
Korunní 810/104, Praha 10  
www.mindok.cz



Original game idea by Alexandre Droit.  
©2015 Blue Orange.  
All rights reserved for all countries.  
Rings Up! is a trademark of Blue Orange.

**REKLAMACE:** V ojedinělých případech 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 272 656 610,

my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

Český překlad: Lucka Endlová

Slovenský preklad: Monika Dillingerová

