

**KOTEL! je svižná karetní hra pro 3–7 hráčů pro milovníky napětí, taktiky a zábavy.**



Cílem hry je zbavit se všech karet při tvoření postupky a získat co nejvíce „pokut“ od zbylých kotelníků.

## **PRAVIDLA**

Balení obsahuje 36 karet (9 typů ve 4 barvách).

1. Výchozím pravidlem je, aby každý hráč měl na začátku hry stejný počet karet. Pokud to matematicky není možné, je potřeba ze hry vyřadit tolik karet, aby počty seděly. Vyřazují se pouze karty se jménem „Gaučák“ (nezáleží na barvě). V případě hry 3 hráčů je potřeba ze hry odstranit celou jednu barvu.
2. Hru začíná vždy hráč sedící vedle hráče, který míchal balíček karet. Postupuje se dle hodinových ručiček.

3. Na začátku hry je potřeba stanovit, o co se bude hrát. Lze využít mince, žetony, sirky, bonbóny, knoflíky či cokoliv jiného. Fantazii se meze nekladou.
4. Každý hráč má na začátku stejný rozpočet (tzn. například 10 mincí, žetonů či sirek).
5. Princip hry spočívá ve vytváření postupek jednotlivých barev. Základní a první vykládanou kartou postupky je „**Kotelník**“. Při vyložení této karty se začíná tvořit postupka.
6. Ta vypadá následovně:  
Mecenáš (5) – Předseda (4) –  
Trenér (3) – Kapitán (2) – Kotelník (1) –  
Vlajkonoš (2) – Permanentkář (3) –  
Fanoušek (4) – Gaučák (5)
7. Karty se tedy postupně přikládají dle barev do této postupky. Vše začíná od „Kotelníka“, tím pádem lze přikládat od něj doprava či doleva dle nominální hodnoty karty.

8. V případě, že hráč nemá kartu kam přiložit a zároveň v ruce nemá „Kotelníka“, aby mohl vytvořit novou postupku, musí zaplatit pokutu do banku. (Např. 1 mince). Poté hraje další hráč.
9. Ve chvíli, kdy se prvnímu hráči podaří přiložit všechny karty z ruky, vyhrává hru a bere bank s pokutami.
10. Ostatní hráči si sečtou hodnoty karet, které jim zbyly v ruce. Každá karta má hodnotu od jedné do pěti.
11. Hráč s nejvyšším součtem hru prohrává a míchá balíček (v následujícím kole bude hrát jako poslední v pořadí, viz pravidlo č. 2)
12. V případě, že je hodnota karet u více hráčů shodná, rozhoduje následující:
  - a. Ten, kdo má více karet, prohrává
  - b. Při shodném počtu karet, prohrává ten, kdo v předchozím kole byl dříve na tahu.

- 13. Zlaté pravidlo = Nikdy se nesmí zamlčet karta.** Pokud má hráč kam přiložit, musí to udělat. V případě, že se hráč takto proviní a ostatní na to přijdou, je tento hráč povinen zaplatit pokutu ve formě zdvojnásobení aktuálního banku ve hře.
14. Vítězem hry se stává hráč s nejvyšším bankem na konci.
15. Čas hry si určují sami hráči.  
Doporučená doba hraní je minimálně 1 hodina.

Další hry, tipy, triky, návody a zajímavosti najdete na **[www.midu-games.com](http://www.midu-games.com)**

