

 8+
 2-4
 20'

ZERO HERO

D

Bloß keine Nullnummer riskieren!

Ein taktisches Sammelkartenspiel von Klaus-Jürgen Wrede & Ralf zur Linde

Richtiges Timing ist gefragt! Nimmst du dir Zeronen, oder kaufst du lieber ein Kartenpaar? Wenn du es schaffst, Reihen aus exakt 3 Karten zu sammeln, verhinderst du eine Nullnummer und erntest satte Punkte!

Spielinhalt:

56 Karten in sieben verschiedenen Farben, jeweils mit den Werten 0, 0, 2, 2, 2, 3, 3, 4



40 Zeronen



1 Spielanleitung

Spielziel:

Das Ziel ist es, die meisten Punkte zu erlangen, indem ihr durch geschicktes Einsetzen der Zeronen die passenden Kartenpaare sammelt und möglichst viele Reihen aus exakt 3 Karten bildet.



© 2023 Piatnik, Wien - Printed in Austria
Piatnik Spiel Nr.: 669798

piatnik.com

Spielvorbereitung:

- Mischt die **Karten** gut. Abhängig davon, wie viele ihr seid, entfernt ihr

12 Karten beim Spiel zu zweit

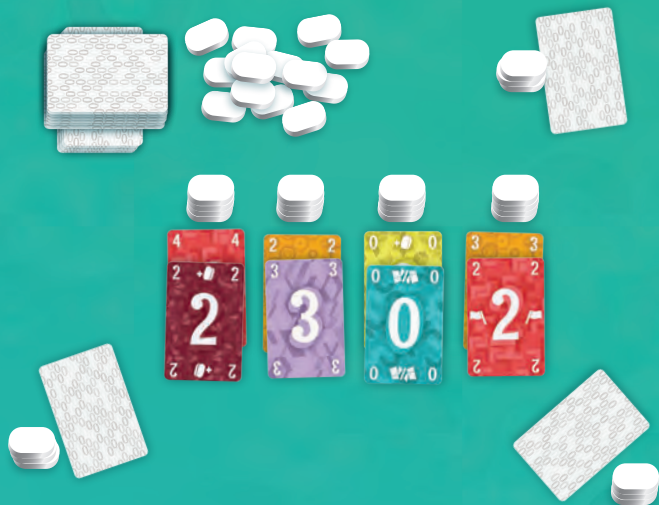
6 Karten beim Spiel zu dritt

keine Karten beim Spiel zu viert

unbesehen aus dem Spiel und legt sie zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie für das aktuelle Spiel nicht.

- Teilt allen jeweils **1 Karte** aus. Seht sie euch an und legt sie **verdeckt** vor euch ab.
- Zählt danach **10 Karten** ab und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Das sind die **Schlusskarten**. Legt die restlichen Karten ebenfalls als **verdeckten Stapel**, allerdings um 90 Grad gedreht, auf die **Schlusskarten**.
- Zieht vom Stapel 2 Karten und legt sie offen, untereinander leicht überlappend, als **Kartenpaar** in der Tischmitte aus. Wiederholt den Vorgang noch dreimal, bis **4 Kartenpaare** nebeneinander ausliegen.
- Legt über jedes Kartenpaar einen Stapel mit **4 Zeronen**.
- Nehmt euch alle jeweils **3 Zeronen** als persönlichen Vorrat. Legt die restlichen Zeronen als *allgemeinen Vorrat* bereit.
- Bestimmt eine Person, die beginnt.

Spielaufbau für 3 Personen:



Spielablauf:

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, musst du **eine** der folgenden Aktionen ausführen:

- A. Zerone(n) nehmen
oder
- B. Kartenpaar kaufen

A. Zerone(n) nehmen

Nimm dir 1 Zerone von einem beliebigen der vier Stapel, die über den Kartenpaaren liegen und lege sie in deinen persönlichen Vorrat.

Hinweis: Besteht der Stapel aus 5 oder mehr Zeronen, darfst du dir sogar 2 davon nehmen!

B. Kartenpaar kaufen

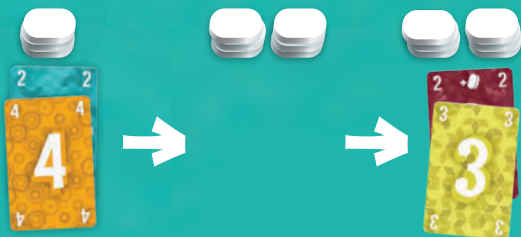
Willst du ein Kartenpaar kaufen, überprüfst du zunächst die Anzahl Zeronen, aus denen der Stapel über dem gewünschten Kartenpaar besteht. Das sind die Kosten für dieses Kartenpaar. Lege anschließend genau **dieselbe Anzahl** Zeronen aus deinem persönlichen Vorrat zu dem Stapel dazu und nimm dir das Kartenpaar.

Decke dann 2 Karten vom verdeckten Stapel auf und lege sie als neues Kartenpaar an dieselbe Stelle in die Tischmitte.

Sonderfall: Sollten über einem Kartenpaar keine Zeronen mehr liegen, darfst du dir das Kartenpaar „kostenlos“ nehmen. Nachdem du 2 Karten vom verdeckten Stapel als neues Kartenpaar ausgelegt hast, legst du anschließend 4 Zeronen vom allgemeinen Vorrat über dieses Kartenpaar.

Gekaufte Karten legst du immer offen in Reihen gleicher Farbe vor dir ab. So entsteht nach und nach deine *Sammlung*.





Beispiel:



Über dem Kartenpaar TÜRKIS 2 und ORANGE 4 befindet sich ein Stapel mit 3 Zeronen. Andrea möchte das Kartenpaar kaufen und legt dafür 3 weitere Zeronen von ihrem persönlichen Vorrat zu dem Stapel dazu. Sie nimmt das Kartenpaar und legt die Karten nach Farben sortiert in ihre Sammlung. Anschließend zieht sie 2 Karten vom Stapel und legt sie als neues Kartenpaar unter die 6 Zeronen.


Sonderaktionen:

Ist auf einer (oder beiden) der gekauften Karten zusätzlich ein Symbol abgebildet, **musst** du die entsprechende Sonderaktion **sofort** ausführen:

-  : Nimm dir 1 Zerone aus dem *allgemeinen Vorrat* und lege sie in deinen persönlichen Vorrat.
-  : Ziehe 1 Karte vom verdeckten Stapel. Sieh sie dir an und lege sie **verdeckt** vor dir ab.
-  : Du darfst **entweder**
 - 1 beliebige offene Karte aus deiner *Sammlung* in die *Sammlung* einer anderen Person legen, **oder**
 - dir 1 beliebige offene Karte aus der *Sammlung* einer anderen Person nehmen und sie in deine eigene *Sammlung* legen.
-  : Dieses Symbol hat vorerst keine Bedeutung und ist erst relevant, sobald ihr den Stapel mit den *Schlusskarten* erreicht habt (siehe „Spielende & Wertung“).

Hinweis: Die Sonderaktionen werden nur für Symbole auf den Karten, die du dir gerade aus der Tischmitte genommen hast, ausgelöst. Symbole auf Karten, die du aufgrund einer Sonderaktion erhältst, lösen keine weiteren Sonderaktionen aus.

Spielende & Wertung:

Sobald ihr den Stapel mit den Schlusskarten erreicht habt, spielt ihr so lange wie zuvor beschrieben weiter, bis eine Karte mit Fahnen-Symbol  aufgedeckt wird. Damit endet das Spiel sofort und es folgt die Wertung.

Hinweis: Sollte sich keine Karte mit dem Fahnen-Symbol unter den Schlusskarten befinden, endet das Spiel mit dem Aufdecken der letzten Karte des Stapels.

Dreht zunächst alle Karten, die verdeckt vor euch liegen, um und legt sie zu den farblich entsprechenden Reihen in eurer Sammlung. Die Symbole der Sonderaktionen haben hier keine Bedeutung. Berechnet nun eure Punkte wie folgt:

- 1. Zero Hero:** Wer die meisten Karten mit dem Wert „0“ gesammelt hat, erhält **5 Punkte**. Bei Gleichstand erhalten alle am Gleichstand Beteiligten 5 Punkte.
- 2. Solo:** Für jede Farbreihe, die aus **exakt 1 Karte** besteht, zählt ihr den Kartenwert als Punkte.
- 3. Dreier-Reihe:** Für jede Farbreihe, die aus **exakt 3 Karten** besteht, multipliziert ihr die zwei höchsten Kartenwerte miteinander. Das Ergebnis zählt ihr als Punkte.
- 4. Nullnummer:** Für jede Farbreihe, die **nicht** aus exakt 1 oder 3 Karten besteht, gibt es keine Punkte.

Für übrig gebliebene Zeronen in eurem persönlichen Vorrat gibt es keine Punkte.

Wer in Summe die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt. Bei Gleichstand teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

Wertungsbeispiel:



Magdalena erreicht in Summe 11 Punkte:

- 1. Zero Hero:** Da sie nicht die meisten Karten mit dem Wert „0“ gesammelt hat, erhält sie dafür auch **keine Punkte**.
- 2. Solo:** Für die grüne Karte erhält sie **2 Punkte**.
- 3. Dreier-Reihe:** Sie multipliziert die beiden höchsten Kartenwerte pro Farbreihe miteinander. Für ihre orangefarbene Reihe erhält sie **9 Punkte** ($=3 \times 3$). Für ihre lilafarbene Reihe erhält sie **0 Punkte** ($=2 \times 0$).
- 4. Nullnummer:** Für alle anderen Farbreihen erhält sie **keine Punkte**, weil sie nicht aus exakt 1 oder 3 Karten bestehen.

Wenn ihr zu „Zero Hero“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien, oder an info@piatnik.com



Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten.
Erstickungsgefahr durch verschluckbare Kleinteile.
Adresse bitte aufbewahren.



[piatnik_spiele](#)



[PiatnikSpiele](#)



[PiatnikSpiele](#)

 8+
 2-4
 20'

ZERO HERO

F

Gare au zéro pointé!

Un jeu tactique de collection de cartes,
créé par Klaus-Jürgen Wrede & Ralf zur Linde

Prendras-tu la bonne décision au bon moment ? Préfères-tu récupérer 1 jeton ou acheter une paire de cartes ? Si tu parviens à former des solos ou des trios de cartes de même couleur, tu évites le zéro pointé et tu récoltes un max de points !

Matériel :

56 cartes de sept couleurs différentes
comprenant toutes les valeurs
0, 0, 2, 2, 2, 3, 3, 4



40 jetons



1 règle du jeu

Principe du jeu :

Le but du jeu est d'obtenir le plus grand nombre de points en achetant les meilleures paires de cartes avec vos jetons pour former autant de combinaisons valides que possible.



© 2023 Piatnik, Vienne - Imprimé en Autriche
Jeu Piatnik n° 669798

piatnik.com

Déroulement du jeu :

- Mélangez soigneusement les **cartes**. En fonction du nombre de joueurs, retirez du jeu sans les regarder :

12 cartes si vous jouez à deux

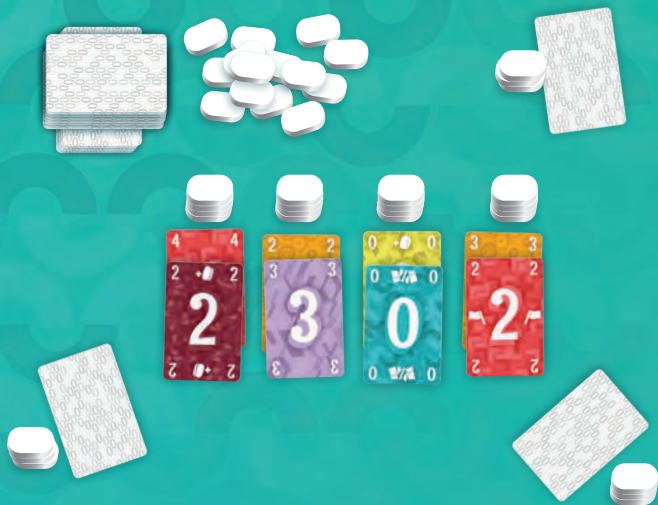
6 cartes si vous jouez à trois

aucune carte si vous jouez à quatre

et remettez-les dans la boîte. Vous n'en avez pas besoin pour votre partie.

- Chaque joueur prend **1 carte** et la place **face cachée** devant lui après l'avoir regardée. Elle restera cachée jusqu'au décompte des points.
- Prenez ensuite **10 cartes** et empilez-les, face cachée, au milieu de la table. Elles constituent les **cartes finales**. Empilez les cartes restantes, **face cachée**, en travers des cartes *finales*.
- Chaque joueur pioche deux cartes de la pile centrale qu'il place au milieu de la table, face visible, en faisant en sorte qu'elles se chevauchent légèrement, pour former une **paire**. Répétez éventuellement l'opération pour former au total **quatre paires de cartes** posées côte à côte.
- Placez une pile de **4 jetons** devant chaque paire.
- Chaque joueur prend **3 jetons** qui constitueront sa réserve personnelle. Les jetons restants serviront de *réserve générale*.
- Désignez le joueur qui va commencer

Mise en place pour 3 joueurs :



Déroulement du jeu :

Vous jouez à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est ton tour, tu dois effectuer une des actions suivantes :

- A. prendre un ou plusieurs jetons
- ou**
- B. acheter une paire de cartes

A. Prendre un ou plusieurs jetons

Prends 1 des jetons posés devant n'importe laquelle des quatre paires pour l'ajouter à ta réserve personnelle.

À noter : Si cinq jetons ou plus sont posés devant cette paire, tu peux même en prendre 2 !

B. Acheter une paire de cartes

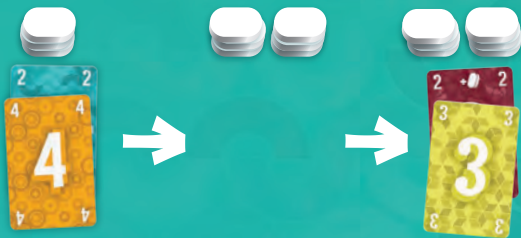
Si tu souhaites acheter une paire de cartes, compte d'abord le nombre de jetons empilés devant cette paire. Ce nombre correspond au coût de la paire. Ensuite, ajoute **le même nombre** de jetons de ta réserve personnelle à la pile, et prends la paire.

Retourne ensuite 2 cartes de la pile centrale et place-les au même endroit, au milieu de la table, pour former une nouvelle paire.

Cas particulier : *S'il n'y a plus aucun jeton devant une paire, tu peux la prendre «gratuitement». Puis, forme une nouvelle paire en prenant 2 cartes de la pile centrale et empile 4 jetons de la réserve générale devant cette paire.*

Tu dois toujours poser les cartes achetées devant toi, **face visible**, en formant des colonnes de la même couleur. C'est ainsi que va peu à peu se constituer ta *collection*.





Exemple :



Devant la paire de 2 TURQUOISE et 4 ORANGE sont empilés trois jetons. Andréa souhaite acheter cette paire : elle ajoute donc trois autres jetons de sa réserve personnelle à la pile. Elle prend la paire et range les cartes dans sa collection en les triant par couleur. Ensuite, elle tire 2 cartes de la pile centrale et s'en sert pour former une nouvelle paire en face des six jetons.


Actions spéciales :

Si l'une des cartes achetées (ou les deux) est également dotée d'un symbole, tu dois immédiatement effectuer l'action spéciale correspondante :

-  : prends 1 jeton de la *réserve générale* et ajoute-le à ta réserve personnelle.
-  : pioche 1 carte dans la pile centrale. Après l'avoir regardée, pose-la **face cachée** devant toi.
-  : tu peux, **au choix**,
 - placer 1 carte face visible de ta *collection* dans la *collection* d'une autre personne **ou**
 - prendre 1 carte face visible de la *collection* d'une autre personne pour l'ajouter à ta propre *collection*.
-  : ce symbole n'a aucune importance à ce stade de la partie. Il ne sera utile qu'au moment où vous atteindrez la pile de *cartes finales* (voir « Fin de la partie et score »).

À noter : Les actions spéciales ne se déclenchent que pour les cartes avec symbole que tu viens de prendre au centre de la table. Les cartes avec symbole obtenues suite à une action spéciale ne déclenchent pas d'autres actions spéciales.

Fin de la partie et score :

Une fois que vous aurez atteint la pile de cartes finales, continuez à jouer comme décrit précédemment jusqu'à ce qu'un joueur retourne une carte avec des drapeaux . La partie prend alors immédiatement fin et chacun peut compter ses points.

À noter : *Si aucune carte dotée de drapeaux ne se trouve parmi les cartes finales, la partie se termine lorsque la dernière carte de la pile centrale est retournée.*

Chaque joueur retourne d'abord toutes les cartes posées face cachée devant lui et les range dans le set de sa collection de la couleur correspondante.

Puis, comptez les points selon les principes suivants :

- 1. Héros des zéros :** le joueur qui possède le plus de cartes «0» dans sa collection reçoit 5 points. En cas d'égalité, toutes les personnes concernées obtiennent 5 points.
- 2. Solo :** pour chaque set de couleur constitué d'une seule carte, vous recevez un nombre de points égal à la valeur de la carte.
- 3. Trio de cartes :** pour chaque set de couleur constitué de 3 cartes, multipliez les deux cartes à la valeur la plus élevée. Le chiffre obtenu correspond au nombre de points que vous recevez.
- 4. Zéro pointé :** les sets de couleur qui ne contiennent pas exactement 1 ou 3 cartes ne valent aucun point.

Les jetons restants de votre réserve personnelle ne vous rapportent aucun point.

Le gagnant est le joueur qui a le plus de points. En cas d'égalité, toutes les personnes concernées se partagent la victoire.

Exemple de comptage des points :



Madeleine obtient un total de 11 points :

- 1. Héros des zéros :** comme ce n'est pas elle qui a le plus de cartes «0», elle ne gagne **aucun point**.
- 2. Solo :** elle gagne **2 points** grâce à sa carte verte.
- 3. Trio de cartes :** elle multiplie les deux cartes à la valeur la plus élevée de chaque trio. Pour son trio orange, elle obtient **9 points** (= 3×3). Pour son trio violet, elle obtient **0 point** (= 2×0).
- 4. Zéro pointé :** elle n'obtient **aucun point** pour ses autres sets, puisque ceux-ci ne contiennent pas exactement 1 ou 3 cartes.



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Pour toute question ou suggestion concernant « **ZÉRO HERO** », contactez-nous à l'adresse suivante : Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien, ou sur info@piatnik.com



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Contient de petits éléments pouvant être ingérés. Risque d'étouffement. Adresse à conserver.



WilsonJeux



WilsonJeux



WilsonJeux

 8+
 2-4
 20'

ZERO HERO

H

Ne kockáztass nulla számot!

Klaus-Jürgen Wrede & Ralf zur Linde taktikai gyűjtőgetőjátéka

Fontos a megfelelő időzítés! 1 zérókövet veszel el vagy inkább egy kártyapárt?
Ha sikerül pontosan 3 kártyából álló szetteket összegyűjtened, akkor
kivédhetsz nullás sorokat és sok pontot kapsz!

A játék tartalma:

56 Kártya – hét különböző színben, a következő értékekkel
0, 0, 0, 2, 2, 2, 3, 3, 4



40 zérókó



1 játékszabály

A játék célja:

Az a célotok, hogy a lehető legtöbb pontot gyűjtsétek. Ehhez taktikusan kell használnotok a zérókövet, hogy a megfelelő kártyapárok megszerzésével minél több, pontosan 3 lapból álló szettet gyűjtsetek.



© 2023 Piatnik, Bécs -Ausztriában nyomtatva
Piatnik termék kód: 669798

piatnik.hu

A játék előkészítése:

- Keverjétek meg a **kártyákat**. Attól függően, hogy hányan játszottok, tegyétek ki lapokat a következők szerint:

12 kártyát 2 játékos esetén

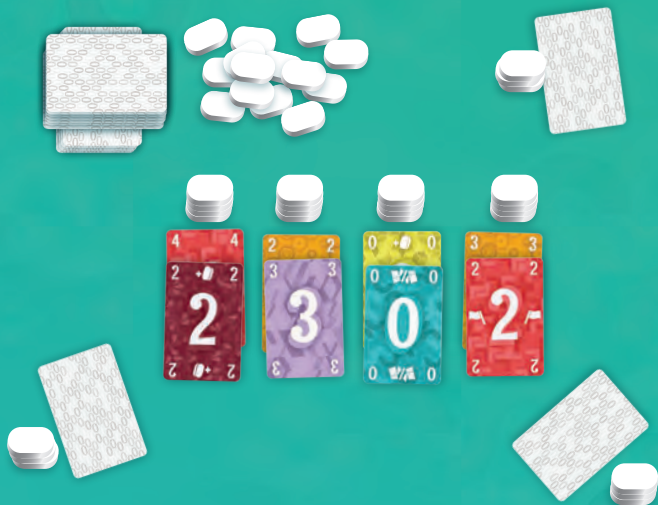
6 kártyát 3 játékos esetén

egy kártyát sem 4 játékos esetén

A kitett lapokat anélkül, hogy megnéznétek, tegyétek vissza a játék dobozába. Ezekre most nem lesz szükségetek

- **1 kártyát** osszatok ki mindenkinek lefordítva. Mindenki nézze meg a kapott lapját, majd **lefordítva** fektesse maga elé.
- Ezután számoljatok le **10 kártyát** lefordítva az asztal közepére. Ezek a **végkártyák**. Végül a megmaradt lapokból alakítsatok ki egy **lefordított paklit** és tegyétek 90 fokkal elforgatva a **végkártyákra**.
- Fordítsatok fel két kártyát a pakliról és ezeket egymást félig fedve tegyétek középre – ez az első **kártyapárotok**. Ismételjétek meg ezt még háromszor, amíg **négy pár kártya** egymás mellé nem kerül.
- Helyeztetek egy toronyba rendezve **4 zérókövet** minden kártyapár fölé.
- Vegyetek el **3 zérókövet** a személyes készletetekbe. A fennmaradó zéróköveket tegyétek a **közös készletbe**.
- Válasszatok egy kezdőjátékost.

A játéktér 3 játékos esetén:



A játék menete:

Az óramutató járásával megegyező irányban kerültk sorra. Amikor rád kerül a sor, a következők **egyikét** teszed:

- A. elveszel zérókövet/köveket
- vagy**
- B. vásárolsz egy kártyapárt

A. Elveszel zérókövet/köveket

Elveszel 1 zérókövet a kártyapárok feletti négy torony bármelyikéről, és beteszed a személyes készletedbe.

Megjegyzés: Ha a torony öt vagy több zérókőből áll, akkor akár 2-t is elvehetsz!

B. Vásárolsz egy kártyapárt

Amikor szeretnél megvásárolni egy kártyapárt, akkor először is nézd meg, hogy mennyi zérókő van a kiválasztott kártyapár felett. Ez a **kártyapár ára**, amit **ki kell fizetned**. Tegyél az árnak megfelelő darabszámú zérókövet a kártyapár fölé a személyes készletedből, majd vedd el a kártyapárt.

Ezután fordíts fel 2 kártyát a lefordított pakliról, és fektesd őket új kártyapárként ugyanarra a helyre, az asztal közepére.

Speciális eset: Ha nincs több zérókő egy kártyapár felett, akkor a kártyapárt “ingyen” elveheted. Miután elvetted a kártyapárt, a szokásos módon fordíts fel 2 új kártyát a pakliról új kártyapárként és tegyél föléjük 4 zérókövet a közös készletből.

A megvásárolt kártyákat mindig felfordítva fektesd magad elé színenként sorokba rendezve. Így alakul ki a gyűjteményed.





Például:



A TÜRKISZKÉK 2 és a NARANCSSÁRGA 4 kártyapár felett három zérókő van. Andrea meg akarja vásárolni ezt a kártyapárt, ezért 3 további zérókövet tesz föléjük a személyes készletéből, majd elveszi a kártyapárt, és a kártyákat szín szerint sorokba rendezve maga elé fekteti. Végül felfordít 2 kártyát a pakliról és új kártyapárként leteszi őket a hat zérókő alá.


Különleges akciók:

Amikor a megvásárolt kártyád egyikén (vagy mindkettőn) valamilyen szimbólum is van, akkor azonnal végre **kell** hajtanod a megfelelő akciót:

-  : Vegyél el 1 zérókövet a közös készletből és tedd a személyes készletedbe.
-  : Húzz 1 kártyát a lefordított pakliról. Nézd meg a lapot és **lefordítva** tedd magad elé
-  : **választhatsz** a két lehetőség közül **vagy**
 - 1 felfordított lapot a gyűjteményedből elveszel és átteszel valaki más gyűjteményébe, vagy
 - elveszel 1 felfordított kártyát valaki más gyűjteményéből, és a saját gyűjteményedbe teszed
-  : Ennek a szimbólumnak egyelőre nincs jelentése. Majd akkor lesz releváns, amikor elértek a **végkártyák** paklihoz (lásd „A játék vége és az értékelés“)

Megjegyzés: A különleges akciók csak az asztal közepéről elvett kártyákon lévő szimbólumokra aktiválódnak. A különleges akció során elvett kártyákon található szimbólumok nem váltanak ki további akciókat.

A játék vége és az értékelés:

Miután elértétek a végkártyák paklit, addig folytatjátok a játékot a fent leírtak szerint, amíg egy zászló szimbólumos kártya  fel nem tűnik. Ez a lap azonnal befejezi a játékot, és következik az értékelés.

Megjegyzés: *Ha nincs zászló szimbólumos kártya a végkártyák pakliban, akkor a játék az utolsó kártya felfordításával ér véget.*

Először fordítsátok fel az összes előttek lefordítva fekvő kártyát, és illesszétek őket a gyűjteményetek megfelelő színes soraiba.

Most számoljátok ki a pontjaitokat az alábbiak szerint:

- 1. Zero Hero:** Aki a legtöbb „0” értékű kártyát gyűjtötte be, **5 pontot** kap. Döntetlen esetén a döntetlenben minden érintett 5 pontot kap.
- 2. Solo:** Minden olyan színsorban, amelyik **pontosan 1** kártyából áll, a kártya értékét pontoknak számítjátok.
- 3. Hármas szett:** Minden olyan színsorban, amelyik **pontosan 3 lapból** áll, a két legmagasabb kártyaértéket meg kell szorozni egymással és a szorzás eredménye adja annak a színsornak a pontjait.
- 4. Nullás sor:** Minden olyan színsor, ami **nem 1** vagy **3** lapból áll nulla pontot hoz.

A személyes készletben maradt zérókövek nem hoznak pontot. Aki a legtöbb pontot tudta összeszedni, az lett a győztes. Döntetlen esetén a döntetlenben érintettek osztoznak a győzelemben.

Példa egy pontozásra:



Magda összesen 11 pontot ért el:

- 1. Zero Hero:** Mivel nem ő gyűjtötte össze a legtöbb „0” értékű kártyát, **nem kap** érte **pontot**.
- 2. Solo:** Az egyedüli zöld kártyáért a szettben 2 pontot kap.
- 3. Hármas szett:** A két legmagasabb kártya értékének szorzatát kapja pontként. A narancssárga szettért **9 pontot** kap ($=3 \times 3$). Lila szettért **0 pontot** kap ($=2 \times 0$).
- 4. Nullás sor:** Az összes többi színes szettért **nem kap** pontokat, mert **nem pontosan 1 vagy 3 kártyából állnak**.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft. 1034 Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: piatnik@piatnik.hu www.piatnik.hu



Figyelem! Nem alkalmas 36 hónaposnál fiatalabb gyermekek számára. Fulladásveszélyes a lenyelhető apró alkatrészek miatt. Kérjük, tartsa meg a csomagolást és az útmutatót.



[piatnikhungary](https://www.instagram.com/piatnikhungary)



[PiatnikBudapest](https://www.facebook.com/PiatnikBudapest)



[piatnikmagyarország](https://www.youtube.com/channel/UC...)

 8+
 2-4
 20'

ZERO HERO

CZ

Hlavně neriskujte nulu!

Taktická karetní hra od Klause-Jürgena Wredeho & Ralfa zur Linde

Správné načasování je nezbytné! Vezmete si 1 zeronku, nebo si raději koupíte pár karet? Pokud se vám podaří nasbírat sady přesně 3 karet, vyhnete se nule a získáte body!

Obsah hry

56 karet v sedmi různých barvách,
v hodnotách
0, 0, 0, 2, 2, 2, 3, 3, 4



40 zeronek



1 pravidla hry

Gíl hry

Cílem je získat co nejvíce bodů chytrým využíváním zeronek tak, abyste získali příslušné dvojice karet a vytvořili co nejvíce sad sestávajících přesně ze 3 karet.



© 2023 Piatnik, Wien - Printed in Austria
Piatnik hra č. 669798

piatnik.com

Příprava hry

- **Karty** dobře zamíchejte. Podle počtu hráčů odeberte

12 karet při hře dvou hráčů

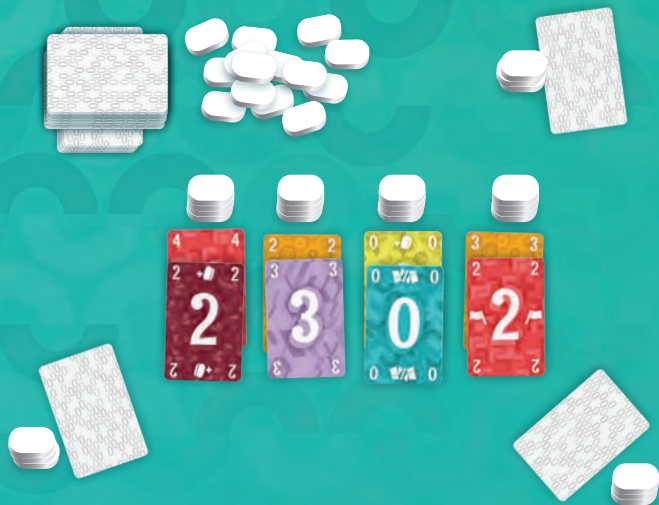
6 karet ve hře tří hráčů

žádné karty neodebíráte, když hraje čtyři

aniž byste se na karty podívali a vraťte je zpátky do krabice.
V aktuální hře nebudou zapotřebí.

- Každému hráči rozdejte **1 kartu**. Každý se na svou podívejte a položte ji před sebe **lícem dolů**.
- Poté odpočítejte **10 karet** a položte je do balíčku doprostřed stolu lícem dolů. Toto jsou **zavírací karty**. Zbývající karty položte také do balíčku **lícem dolů** na **zavírací karty**, ale otočené o 90 stupňů.
- Z balíčku si lízněte dvě karty a vyložte je lícem nahoru jako **dvojici karet** doprostřed stolu tak, aby se lehce překrývaly. Tento postup opakujte ještě třikrát, dokud vedle sebe nevyložíte **čtyři dvojice karet**.
- Nad každou dvojici karet položte na hromádku **4 zeronky**.
- Každý z hráčů si vezme **3 zeronky** do své vlastní zásoby. Zbývající zeronky připravte na hromádku do *společné zásoby*.
- Určete hráče, který začíná.

Rozložení hry pro 3 hráče:



Průběh hry:

Hrajete ve směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, musí provést jednu z následujících akcí:

- A. Vezměte si zeronku(y)
nebo
- B. Kupte si dvojici karet

A. Vezměte si zeronku nebo zeronky

Vezměte si 1 zeronku z libovolné ze čtyř hromádek, které se nachází nad dvojicemi karet a dejte si ji do své vlastní zásoby.

Poznámka: pokud se na hromádce nachází pět nebo více zeronek, můžete si vzít dokonce 2!

B. Kupte si dvojici karet

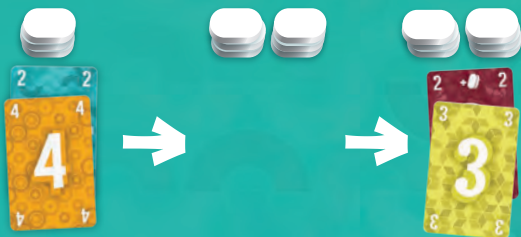
Pokud si chcete koupit dvojici karet, nejprve zkontrolujte počet zeronek na hromádce nad požadovanou dvojicí. Ty totiž udávají cenu této dvojice karet. Poté přidejte na hromádku přesně **stejný počet** zeronek ze své vlastní zásoby a dvojici karet si vezměte.

Poté otočte 2 karty z balíčku a položte je jako novou dvojici na stejné místo doprostřed stolu.

Zvláštní případ: pokud se nad dvojicí karet nenachází žádné zeronky, můžete si tuto dvojici karet vzít „zdarma“. Poté, co vyložíte 2 karty z balíčku jako novou dvojici, doplňte tam ještě 4 zeronky ze společné zásoby.

Koupené karty pokládejte před sebe vždy lícem nahoru do sad stejné barvy. Takto postupně vytvoříte vaši sbírku.

Příklad:



nad dvojicí karet TYRKYSOVÁ 2 a ORANŽOVÁ 4 se nachází hromádka ze třemi zeronkami. Andrea si chce tuto dvojici karet koupit, a proto přidá na hromádku další tři zeronky ze své vlastní zásoby. Vezme si dvojici karet a uloží si je do své sbírky, roztříděné podle barev. Pak si z balíčku lízne dvě karty a položí je jako novou dvojici karet pod šest zeronek.

Mimořádné akce

Pokud je na jedné nebo na obou koupených kartách navíc vyobrazený symbol, **musíte** ihned provést příslušnou speciální akci:



: vezměte 1 zeronku ze *společné zásoby* a dejte si ji do vaší vlastní.



: z balíčku si lízněte 1 kartu. Podívejte se na ni a položte ji před sebe **lícem dolů**.



: můžete **bud'**


- položit 1 libovolnou kartu ze své *sbírky* do *sbírky* jiného hráče, **nebo**
- vzít 1 libovolnou kartu ze *sbírky* jiného hráče a položit si ji do své *sbírky*.



: tento symbol nemá v tuto chvíli žádný význam a je důležitý až poté, co se dostanete k balíčku se *zavíracími kartami* (viz „Konec hry & Vyhodnocení“).

Poznámka: mimořádné akce spouští pouze symboly na kartách, které jste si právě vzali uprostřed stolu. Symboly na kartách, které získáte na základě mimořádné akce, neaktivují žádné další mimořádné akce.

Konec hry & Vyhodnocení

Jakmile se dostanete na balíček se zavíracími kartami, pokračujete ve hře, jak bylo popsáno dříve do té doby, dokud se neobjeví karta se symbolem vlajky . Tím hra okamžitě končí a následuje vyhodnocení.

Poznámka: pokud se mezi zavíracími kartami nenachází žádná karta se symbolem vlajky, hra končí v okamžiku, kdy se otočí poslední karta z balíčku

Nejprve otočte všechny karty, které máte před sebou lícem dolů a položte je podle barvy do příslušných řad ve vašich sbírkách.

Nyní si vypočítejte body:

- 1. Zero Hero:** hráč, který nasbírá nejvíce karet s hodnotou „0“, získá **5 bodů**. Pokud dojde k remíze, získávají všichni účastníci remízy 5 bodů.
- 2. Sólo:** za každou barevnou sadu, která se skládá **přesně z 1 karty**, získáváte počet bodů odpovídající hodnotě karty.
- 3. Sady po třech:** za každou barevnou sadu, která se skládá přesně ze 3 karet, spolu vynásobte dvě nejvyšší hodnoty karet. Výsledek se počítá jako body.
- 4. Nula:** za každou barevnou sadu, která **neobsahuje** přesně 1 nebo 3 karty, se žádné body nepřidělují.

Za zbylé zeronky ve vaší vlastní zásobě se body nepřidělují.

Vyhrává hráč, který nasbírá v součtu nejvíce bodů. V případě remízy se o vítězství dělí všichni účastníci remízy.

Příklad vyhodnocení:



Magda získá v součtu 11 bodů:

- 1. Zero Hero:** protože nezískala nejvíce karet s hodnotou „0“, nedostane za to **žádné body**.
- 2. Solo:** za zelenou kartu obdrží **2 body**.
- 3. Sada po třech:** vynásobí mezi sebou dvě nejvyšší hodnoty karet v sadě. Za svou oranžovou sadu získá **9 bodů** ($=3 \times 3$). Za svou fialovou sadu dostane **0 bodů** ($=2 \times 0$).
- 4. Nula:** za všechny ostatní barevné sady nedostane **žádné body**, protože se neskládají přesně z 1 nebo 3 karet.

Máte-li jakékoli dotazy nebo připomínky ke hře „Zero Hero“, prosím, kontaktujte nás:
Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz



Pozor! Nevhodné pro děti do 3 let.
Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuté. Nebezpečí udušení. Uchovávejte kontaktní adresu.
Změna provedení vyhrazena.



piatnikcz



PiatnikCZ



PiatnikSpiele

 8+
 2-4
 20'

ZERO HERO

SK

Hlavne neriskujte nulu!

Taktická kartová hra od Klaus-Jürgena Wredeho & Ralfa zur Linde

Správne načasovanie je nevyhnutné! Vezmete si 1 zeronku, alebo si radšej kúpite pár kariet? Pokiaľ sa vám podarí nazbierať súbor po presne 3 kartách, vyhnete sa nule a získate veľké body!

Obsah hry:

56 kariet v siedmich rôznych farbách, v hodnotách 0, 0, 2, 2, 2, 3, 3, 4



40 zeroniek



1 pravidlá hry

Cieľ hry:

Cieľom je získať čo najviac bodov šikovným využitím zeroniek tak, aby ste získali príslušné dvojice kariet a vytvorili čo najviac súborov pozostávajúcich presne z 3 kariet.



© 2023 Piatnik, Wien - Printed in Austria
Piatnik hra č. 669798

piatnik.com

Príprava hry:

- **Karty** dobre zamiešajte. Podľa počtu hráčov odoberte

12 kariet pri hre dvoch hráčov

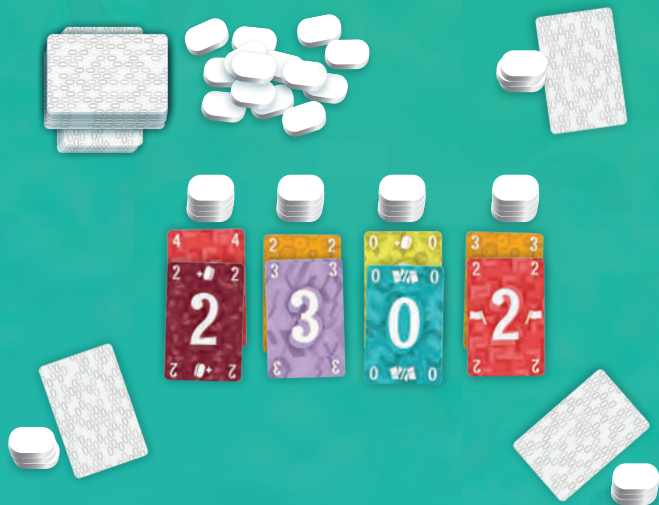
6 kariet pri hre pre troch hráčov

žiadne karty neodoberáte, keď hráte štyria

zvyšné karty vráťte späť do krabice bez toho, aby ste sa na ne pozreli. V aktuálnej hre nebudú potrebné.

- Každému hráčovi rozdajte **1 kartu**. Každý sa na svoju pozrite a položte ju pred seba **lícom dole**.
- Potom odpočítajte **10 kariet** a položte ich do balíčka doprostred stola lícom dole. Toto sú **zatváracie karty**. Zostávajúce karty položte tiež do balíčka **lícom dole** na **zatváracie karty**, ale otočené o 90 stupňov.
- Z balíčka si líznite dve karty a vyložte ich lícom hore ako **dvojicu kariet** doprostred stola tak, aby sa ľahko prekrývali. Tento postup opakujte ešte trikrát, kým vedľa seba nevyložíte **štyri dvojice kariet**.
- Nad každú dvojicu kariet položte na kôpku **4 zeronky**.
- Každý z hráčov si vezme **3 zeronky** do svojej vlastnej zásoby. Zostávajúce zeronky pripravte na kôpku do **spoločnej zásoby**.
- Určite hráča, ktorý začína.

Rozloženie hry pre 3 hráčov:



Priebeh hry:

Hráte v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na rade, musí vykonať jednu z nasledujúcich akcií:

- A. Vezmite si zeronku (y)
alebo
- B. Kúpte si dvojicu kariet

A. Vezmite si zeronku alebo zeronky

Vezmite si 1 zeronku z ľubovoľnej z štyroch kôpok, ktoré sa nachádzajú nad dvojicami kariet a dajte si ju do svojej vlastnej zásoby.

Poznámka: ak sa na kôpke nachádza päť alebo viac zeroniek, môžete si vziať dokonca 2!

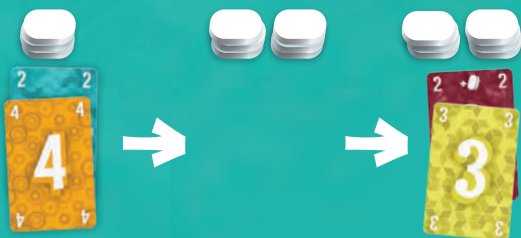
B. Kúpte si dvojicu kariet

Pokiaľ si chcete kúpiť dvojicu kariet, najprv skontrolujte počet zeroniek na kôpke nad požadovanou dvojicou. Tie totiž udávajú cenu tejto dvojice kariet. Potom pridajte na kôpku presne **rovnaký počet** zeroniek zo svojej vlastnej zásoby a vezmite si dvojicu kariet. Potom otočte 2 karty z balíčka a položte ich ako novú dvojicu na rovnaké miesto doprostred stola.

Zvláštny prípad: pokiaľ sa nad dvojicou kariet nenachádzajú žiadne zeronky, môžete si túto dvojicu kariet vziať „zadarmo“. Potom, čo vyložíte 2 karty z balíčka ako novú dvojicu, doplňte tam ešte 4 zeronky zo spoločnej zásoby.

Kúpené karty pokladajte pred seba vždy lícom nahor do súborov kariet rovnakej farby. Takto postupne vytvoríte vašu zbierku.





obrázok:



Nad dvojicou kariet TYRKYSOVÁ 2 a ORANŽOVÁ 4 sa nachádza kôpka s tromi zeronkami. Andrea si chce túto dvojicu kariet kúpiť, a preto pridá na kôpku ďalšie tri zeronky zo svojej vlastnej zásoby. Vezme si dvojicu kariet a uloží si ich do svojej zbierky, roztriedenej podľa farieb. Potom si z balíčka lízne dve karty a položí ich ako novú dvojicu kariet pod šesť zeroniek.


Mimoriadne akcie:

Pokiaľ je na jednej alebo na oboch kúpených kartách navyše vyobrazený symbol, **musíte** ihneď vykonať príslušnú špeciálnu akciu:

-  : vezmite 1 zeronku zo *spoločnej zásoby* a dajte si ju do vašej vlastnej
-  : z balíčka si líznite 1 kartu. Pozrite sa na ňu a položte ju pred seba **lícom dole**.
-  : môžete **bud'**
 - položiť 1 ľubovoľnú kartu zo svojej zbierky do zbierky iného hráča, **alebo**
 - vziať 1 ľubovoľnú kartu zo zbierky iného hráča a položiť si ju do svojej zbierky.
-  : tento symbol nemá v tejto chvíli žiadny význam a je dôležitý až potom, čo sa dostanete k balíčku so *zatváracími kartami* (viď „Koniec hry & Vyhodnotenie“).

Poznámka: mimoriadne akcie spúšťajú iba symboly na kartách, ktoré ste si práve vzali uprostred stola. Symboly na kartách, ktoré získate na základe mimoriadnej akcie, neaktivujú žiadne ďalšie mimoriadne akcie.

Koniec hry & Vyhodnotenie:

Akonáhle sa dostanete na balíček so zatváracími kartami, pokračujete v hre, ako bolo popísané vyššie až dovtedy, kým sa neobjaví karta so symbolom vlajky . Tým hra okamžite končí a nasleduje vyhodnotenie.

Poznámka: *pokiaľ sa medzi zatváracími kartami nenachádza žiadna karta so symbolom vlajky, hra končí v okamihu, keď sa otočí posledná karta z balíčka.*

Najprv otočte všetky karty, ktoré máte pred sebou lícom dole a položte ich podľa farby do príslušných radov vo vašej zbierke.

Teraz si vypočítajte body:

- 1. Zero Hero:** hráč, ktorý nazbiera najviac kariet s hodnotou „0“, získa **5 bodov**. Pokiaľ dôjde k remíze, získavajú všetci účastníci remízy 5 bodov.
- 2. Sólo:** za každú farebnú sadu, ktorá sa skladá **presne z 1 karty**, získavate počet bodov zodpovedajúci hodnote karty.
- 3. Sadya:** za každú farebnú sadu, ktorá sa skladá **presne z 3 kariet**, spolu vynásobte dve najvyššie hodnoty kariet. Výsledok sa počíta ako body.
- 4. Nula:** za každú farebnú sadu, ktorá **neobsahuje** presne 1 alebo 3 karty, sa žiadne body nepridelujú.

Za zvyšné zeronky vo vašej vlastnej zásobe sa body nepridelujú.

Vyhráva hráč, ktorý nazbiera v súčte najviac bodov. V prípade remízy sa o víťazstve delia všetci účastníci remízy.

Príklad vyhodnotenia:



Magda získa v súčte 11 bodov:

- 1. Zero Hero:** pretože nezískala najviac kariet s hodnotou „0“, nedostane za to **žiadne body**.
- 2. Sólo:** za zelenú kartu dostane **2 body**.
- 3. Súprava po troch:** vynásobí medzi sebou dve najvyššie hodnoty kariet v sade. Za svoju oranžovú zbierku získa **9 bodov** ($=3 \times 3$). Za svoju fialovú zbierku dostane **0 bodov** ($=2 \times 0$).
- 4. Nula:** za všetky ostatné farebné sady nedostane žiadne body, pretože sa neskladajú presne z 1 alebo 3 kariet.

.....

Ak máte akékoľvek otázky alebo pripomienky k hre „Zero Hero“, prosím, kontaktujte nás:
Piatnik Praha sro, K Vypichu 1087, 252 19 Rudná, info@piatnik.cz , www.piatnik.cz



Pozor! Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť vdýchnuté. Nebezpečenstvo udusenía. Ušchovajte kontaktnú adresu. Zmena prevedenia vyhradená.



piatnik_sk



PiatnikCZ



PiatnikSpiele

