

Pravidla hry

ELA HOP!



MN
XY

ELA HOP!

Ve zvířecí říši se scházejí davy sportovních nadšenců. Koná se tam totiž každoroční akrobatická soutěž, při níž týmy čápů, opic, pand a želv soupeří o to, kdo dokáže ze svých členů co nejdříve postavit desetipatrovou věž.

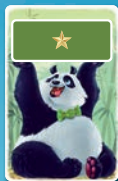
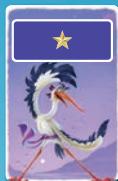
Vy se jako diváci snažíte předpovědět, který tým akrobatů svou živou věž dokončí jako první, ale to není všechno. Podporou nebo nenápadným sabotováním jednotlivých týmů totiž můžete ovlivnit, který z nich uspěje – a nejen proto, abyste se mohli chlubit, že fandíte těm nejlepším. Zároveň tím zvyšujete vlastní šanci na vítězství.

HRA OBSAHUJE

40 karet akrobatů (po 10 od každého ze 4 týmů)



20 bodovacích karet



8 žolíků



CÍL HRY

Během hry akrobati z jednotlivých týmů tvoří živé věže a soupeří o to, která nejdříve dosáhne maximální výšky. Na začátku hry, a také kdykoli někdo k jedné z věží přiloží **páté patro**, si budete moci vzít bodovací kartu a tu využijete k předpovědi, který tým podle vás předstihne ostatní. **Desetipatrovou** věž totiž může postavit jen jediný z týmů a vám přinesou zisk jen ty bodovací karty, které tento tým podporují. Abyste zvítězili, musíte v pravou chvíli vykládat a odhazovat vhodné karty akrobatů a volit si ty správné bodovací karty. Vyhrát můžete jen tehdy, když nasbíráte největší počet hvězdiček pro tým, který dokončil svou věž!

PŘÍPRAVA HRY

- 1** Zamíchejte všech 40 karet akrobatů spolu s 8 žolíky a vytvořte z nich uprostřed hrací plochy dobírací balíček.
- 2** Rozdejte každému hráči po sedmi kartách, se kterými bude začínat. Karty si všichni vezměte do ruky. Na ty své se můžete podívat, ale dejte pozor, abyste je neukázali soupeřům.
- 3** Odkryjte čtyři vrchní karty z balíčku a položte je lícem nahoru doprostřed hrací plochy, budou tvořit nabídku pro přikládání.
- 4** Zamíchejte všech 20 bodovacích karet, pak čtyři z nich vraťte do krabice, aniž byste se na ně podívali.
- 5** Začíná hráč, který před nejkratší dobou udělal kotrmelec.
- 6** Začínající hráč si prohlédne hromádku se 16 bodovacími kartami, jednu si vybere a položí ji před sebe lícem dolů. Totéž udělá další hráč po směru hodinových ručiček a poté další, dokud před každým hráčem neleží jedna bodovací karta. Zbylé bodovací karty odložte na později.

hráč 1 – Martina



1



3

nabídka



hráč 2 – Hynek



2

hráč 3 – Jindra

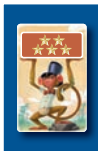


příprava hry
pro 3 hráče

HRA

Počínaje prvním hráčem se všichni postupně střídají na tahu po směru hodinových ručiček až do konce hry. Při svém tahu se snažíte z karet akrobatů stavět věže a odhazujete karty do nabídky. Každý tým akrobatů má vlastní věž a odhozené karty tvoří nabídku pro všechny hráče. Když je některá z věží doplněna kartou s číslem 10 (nebo žolíkem, který ji nahrazuje), hra okamžitě končí. Vítězí hráč, který má nejvíce bodovacích hvězdiček na kartách týmu, jehož věž se podařilo dokončit.

Na začátku hry a také pokaždé, když do věže přibude karta s číslem 5 (nebo žolík, který ji nahrazuje), si vyberete bodovací kartu, kterou tajně podpoříte některý z týmů (s každou další bodovací kartou můžete podpořit jiný tým). Během svého tahu vykládáte karty tak, abyste zvýšili věže týmů, které podporujete, a odhazujete karty do nabídky. Výběr karet, které odhodíte, a pole nabídky, na které je umístíte, výrazně ovlivňují možnosti vašich soupeřů, a tedy i postup stavby věží.



Průběh jednoho tahu

1. Vezmete si z nabídky jednu kartu akrobata.
2. Pokud vám to karty dovolí, vyložíte jednu kartu akrobata tak, abyste buď založili věž, nebo pokračovali ve stavbě věže. Poté si z nabídky (tedy z vrchních karet jejich čtyř polí) **vezmete další kartu akrobata**. Kdyby v balíčku i v nabídce všechny karty došly, nevezmete si nic. Pokud je to možné, během svého tahu **musíte** vyložit aspoň jednu kartu akrobata. Kdybyste v rámci kroku 2 nemohli dělat nic, vezmete si z nabídky jednu kartu a ukončíte svůj tah (kroky 3 a 4 se neuplatňují).
3. Krok 2 můžete zopakovat tolikrát, nakolik vám to karty umožňují.
4. Ukončíte svůj tah tím, že jednu kartu akrobata z ruky odložíte lícem nahoru na kterékoli pole nabídky.

NABÍDKA

Nabídku by měla vždy tvořit čtyři pole s kartami akrobatů. Pokud se některé z polí nabídky kdykoli během hry vyprázdní, ihned obraťte vrchní kartu z dobíracího balíčku a položte ji na prázdné místo (když karty v balíčku dojdou, pole nabídky může zůstat prázdné). Kartu, kterou během svého tahu odhazujete, položte na jedno z těchto polí (i když je prázdné) a tím změníte možnosti ostatním hráčům. Dobře si rozmyslete, kterou kartu odhodíte a kam ji dáte, protože tím výrazně ovlivníte, jak rychle která věž poroste.

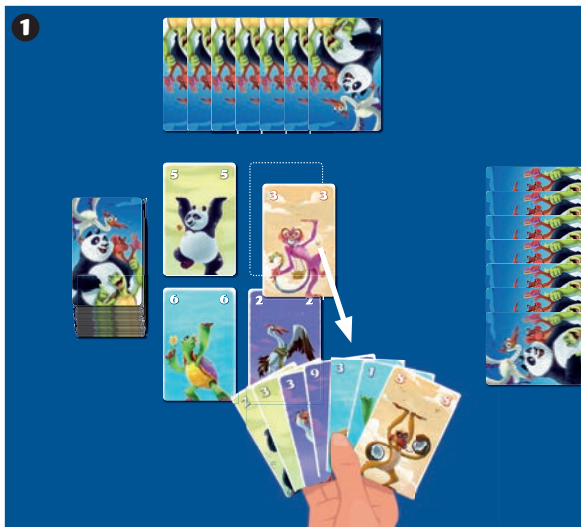
ZALOŽENÍ VĚŽE

Každá karta akrobata má na sobě zvíře jednoho ze čtyř druhů (čápa, opici, pandu nebo želvu). Věže se tvoří vždy ze zvířat jednoho druhu, přičemž každý druh staví pouze jednu. K založení věže musíte mít buď kartu s číslem 1, nebo žolíka. Věž založíte tak, že tuto kartu vyložíte na hrací plochu. Dejte pozor, aby na hrací ploše bylo dost místa pro další karty, které budete přikládat.



PŘÍKLAD:

Jindra začíná první kolo. Z nabídky si vezme opici s číslem 3 **1**. Pole nabídky je teď prázdné, takže hned obrátí vrchní kartu z dobíracího balíčku a zaplní jí volné místo v nabídce. Má jen jednu kartu s číslem 1 a tu musí použít pro založení želví věže **2**. Rozhodne se krok 2 neopakovat, a protože už nějakou kartu vyložil, musí také jednu odhodit. Rozhodne se položit čapa číslo 9 na čapího žolíka, aby dalšímu hráči zabránil si ho vzít **3**.



2



3

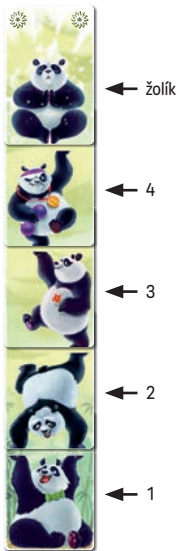


POKRAČOVÁNÍ VE STAVBĚ VĚŽE

Abyste mohli pokračovat ve stavbě věže, musíte k ní přiložit kartu s bezprostředně následujícím číslem, tedy o jedno vyšším, než je nejvyšší karta ve věži daného týmu. Kartu položte nad stávající nejvyšší kartu (trochu ji překryjte, aby na sebe zvířata navazovala). Pokud do věže přibude karta s číslem 5 nebo žolík zastupující tuto kartu, nastává fáze bodování.

ŽOLÍKY

Žolíky lze použít místo karet akrobatů daného týmu s kterýmkoli číslem, a to včetně 1 při zakládání věže. Po umístění žolíka zastupujícího určitou kartu je místo této karty ve věži zabrané a kartu akrobata s daným číslem už nelze přiložit. Pamatujte, že jestli vám to karty umožňují, musíte během svého tahu vyložit aspoň jednu kartu akrobata, a s žolíkem v ruce je vyložení karty možné vždy.



PŘÍKLAD:

Na tahu je Martina. Z nabídky si vezme opici číslo 6 **1** a přiloží ji k opičí věži, pak si z nabídky vezme opici číslo 10 **2**. Potom vynese z ruky opici číslo 7, žolíka místo čísla 8 a číslo 9 **3**, přičemž si po každém přiložení vezme z nabídky novou kartu. Nakonec přiloží do věže opici číslo 10 a hru tím ukončí **4**.



BODOVACÍ KARTY

Snažte se strádat bodovací karty s co nejvyšším počtem hvězdiček, pokud možno odpovídající týmu, o němž si myslíte, že jako první dokáže vytvořit kompletní věž (1–10). Vítězí hráč, který má na konci hry na bodovacích kartách týmu, jenž dokončil věž jako první, nejvíce hvězdiček.



FÁZE BODOVÁNÍ

Kdykoli do některé věže přibude karta s číslem 5 (nebo žolík, který ji zastupuje), hra se přerušuje a hráči si vybírají nové bodovací karty.

Hráč, který umístil kartu číslo 5, si prohlédne bodovací karty odložené stranou, vybere si jednu a tu položí před sebe lícem dolů. Pak totéž udělá jeho soupeř po směru hodinových ručiček a po něm další, dokud si všichni hráči nevyberou jednu novou bodovací kartu. Zbylé bodovací karty odložte na později. Poté hráč, který umístil kartu číslo 5, pokračuje ve svém tahu.

Bodovací fáze může ve hře nastat jednou až čtyřikrát, záleží na tom, jaké karty kdo vynáší a kdy hra skončí. Pokud dojde na čtvrtou bodovací fázi a v hromádce už není dost bodovacích karet, přidejte do hry bodovací karty z krabice, než si začnete vybírat novou kartu.

PŘÍKLAD:

Hynek má v ruce dvě karty s číslem 5 a během svého tahu chce vyvolat dvě bodovací fáze. Vezme si z nabídky čapa číslo 4 a přiloží ho k čapí věži ①. Pak si vezme z nabídky opici číslo 4 a přiloží ji k opičí věži ②. Teď může použít obě své karty číslo 5, přičemž si po vyložení každé z nich vezme vždy z nabídky novou kartu ③. Protože má v ruce hodně čápů, po přiložení první karty číslo 5 si vybere čapí bodovací kartu s největším počtem hvězdiček. Potom si vyberou bodovací kartu ostatní hráči. Když Hynek přiloží druhou kartu číslo 5, vidí, že žádná čapí bodovací karta už nezbyla, tak si vezme jednu opičí pro případ, že by věž nakonec dříve dokončily opice ④. Odhodí do nabídky kvůli žolíku nadbytečnou želvu číslo 3 a položí ji na želvu číslo 8, aby želvám ztižil dokončení věže ⑤.



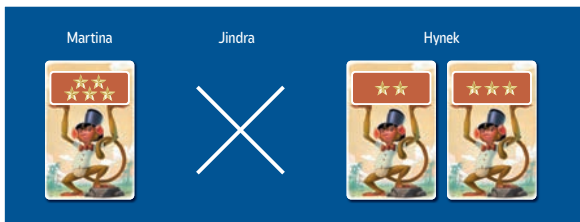
KONEC HRY

Hra končí hned poté, co do věže některého týmu přibude karta číslo 10 (nebo žolík, který ji nahrazuje), čímž se věž dokončí. Všichni hráči odhalí své bodovací karty.

Vítězí hráč, který nasbíral nejvíce hvězdiček pro tým, jemuž se podařilo věž dokončit. Pokud má pro daný tým stejný (nejvyšší) počet hvězdiček více hráčů, vítězí ten, který má bodovací kartu s nejvyšší hodnotou.

PŘÍKLAD:

Hra skončila přiložením karty číslo 10 k opičí věži. Protože věž dokončily opice, všichni hráči ukážou, jaké opičí bodovací karty nashromáždili. Jindra nemá žádnou, Martina má pěťihvězdičkovou opičí bodovací kartu, Hynek má jednu dvouhvězdičkovou a jednu tříhvězdičkovou, takže nasbíral pro opice také pět hvězdiček. Vyhrává Martina, protože její pěťihvězdičková bodovací karta je vyšší než Hynkova tříhvězdičková.



@mnkyentertainment

NAŠE HRY





Vývoj hry: MNKY Entertainment

Ilustrace: Maxim Cerevcov & Diana Roscovan

Design: John van Es

Vývoj produktu: Liselotte Richard

    @mnkyentertainment



M N K Y
ENTERTAINMENT



6-99



2-4



20



© 2026 MNKY Entertainment, Nizozemsko
© 2026 REBO International CZ, spol. s r. o.,
Michalská 432/12, 110 00 Praha 1
rebo@rebo.cz
www.mnkyentertainment.cz

Z anglického originálu *Up You Go!*
Překlad a redakce českého vydání:
REBO International CZ

Sazba: AMOS TYPO, s. r. o.
1. vydání 2026
004592501G
Vyrobeno a vytištěno v Číně.
Všechna práva vyhrazena

Žádná část tohoto produktu nesmí
být reprodukována bez předchozího
písemného souhlasu MNKY Entertainment.
Společnost MNKY Entertainment
vinula tuto hru s maximální péčí,

přesto nemůže nést odpovědnost
za jakékoli neblahé následky, ke
kterým by mohlo vlivem hry nebo
případných chyb v ní dojít.

POZOR! Hra obsahuje malé části,
které by nejmenší děti mohly vdechnout,
spolknout nebo se jimi zadusit.
U dětí do tří let zajištěte při zacházení
s hrou dohled dospělé osoby. Některé
prvky hry se mohou lišit od obrázků
v knížce s pravidly.