

PRAVIDLA HRY
HRÁČSKÉ
DOUPĚ



MN
XY

HRÁČSKÉ DOUPĚ

Pod světem, který všichni známe, se skrývá povedená podzemní společnost. Z labyrintů chodeb a tajných doupat se slézají mazaní krtci, prohnané ještěrky a vychytralí jezevci, aby se sešli k nervy drásající hře s názvem *Hráčské doupě*. Dokážete udržet kamennou tvář, když blafujete? Umíte vycítit lež dříve, než zamoří celé doupě?



CÍL HRY

Sbírejte žetony za blafování nebo přistižení ostatních hráčů při lži. Když jako první nasbíráte 3 žetony, zvítězíte.

HRA OBSAHUJE

22 hracích karet



8 karet postav



17 žetonů

9 odznaků důvěryhodnosti

1 odznak hlavního licitátora



PŘÍPRAVA HRY

- 1 Zamíchejte **hrací karty** a vytvořte z nich dobírací balíček, ten pak položte lícem dolů doprostřed hrací plochy.
- 2 Zamíchejte **karty postav** a rozdejte po jedné každému hráči. Svou kartu postavy položte lícem nahoru před sebe.
- 3 Dejte každému hráči jeden **odznak důvěryhodnosti**.
- 4 Připravte **žetony** a všechny zbývající **odznaky důvěryhodnosti** vedle dobíracího balíčku.
- 5 Hru začíná nejstarší hráč, dostane **odznak hlavního lici-tátora**.



Příklad: příprava hry
pro 4 hráče

Petr



2



Ela



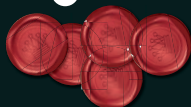
1



Marie



4



Martin

3



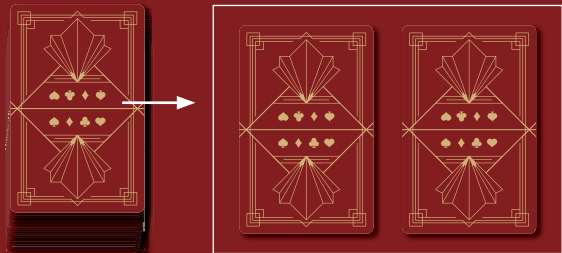
5



PRŮBĚH HRY

Při hře si hráči mezi sebou předávají dvě karty v tzv. nabídce. Můžete si vybrat, jestli budete blafovat, nebo jestli ohlásíte skutečnou hodnotu nabídky. Zkuste přistihnout ostatní při blafování, nebo se sami pokuste blafovat, pokud máte příliš nízké karty.

Před ohlášením nové nabídky (včetně začátku hry) si hlavní licitátor dobere z balíčku dvě vrchní karty a podívá se na ně. Tyto karty představují „nabídku“. Nabídka se pak posune k dalšímu hráči a ten si vybírá jednu z možností popsanych na straně 8. Hra pokračuje, dokud jeden z hráčů nezíská třetí žeton, v tom případě hra okamžitě končí a hráč se třemi žetony vítězí.



nabídka

Hrací karty

Balíček obsahuje karty s číslem od 1 do 9 v různém množství (kolikrát se dané číslo v balíčku opakuje, je znázorněno počtem červených teček v rohu karet). Vyšší z těchto dvou karet udává počet desítek a nižší číslo počet jednotek nabídky.

Příklad: 2 a 9 dávají 92; 8 a 6 dávají 86; 3 a 2 dávají 32.



92



86

ČERVENÉ
TEČKY



32

Dvě stejné karty mají hodnotu stovek daného čísla.

Příklad: dvě 8 = 800; dvě 3 = 300 atd.



800



300

Pokud je balíček prázdný a potřebujete si dobrat nové hrací karty, zamíchejte odhazovací hromádku a vytvořte nový balíček, z něj si zase budete moci dobírat karty podle potřeby.

Jakmile se podíváte na nabídku, předejte karty lícem dolů hráči po své levici (po směru hodinových ručiček). Při tom ohlaste hodnotu nabídky. Tato hodnota musí být rovna skutečné hodnotě karet, které předáváte, nebo musí být vyšší.

Pokud ohlásíte vyšší hodnotu, než je na kartách uvedeno, blafujete. Pro hlavního licitátora je bezpečnější začít se skutečnou hodnotou karet. Když od hráče po své pravici obdržíte dvě karty (nabídku), musíte si vybrat jednu z následujících možností:

PASS, KONTRA nebo **ODHALENÍ**.

PASS

Karty předáte dál, aniž byste se na ně dívali, a zachováte už ohlášenou hodnotu nabídky. Je dobré hodnotu nabídky zopakovat, abyste ukázali, že jí „věříte“.

Tuto možnost využijete, pokud si myslíte, že soupeř neblafuje, nebo nechcete riskovat tažení vyšších karet, nebudete však mít možnost získat žeton ani odznak důvěryhodnosti.

Poznámka: Poslední hráč (hráč po pravici hlavního licitátora) nemůže tuto možnost využít, protože by se karty vrátily hlavnímu licitátorovi.



KONTRA

Karty, které vám soupeř předal, odhod'te, aniž byste se na ně podívali, a položte je lícem dolů vedle dobíracího balíčku, aby je neviděl ani žádný jiný hráč. Doberte si dvě karty, podívejte se na ně, předejte je následujícímu hráči a ohlaste novou nabídku. Bez ohledu na skutečnou hodnotu karet musí mít vaše nabídka vždy vyšší hodnotu, než měla nabídka předchozí (tedy ta, kterou jste právě odhodili). Pokud jsou nové karty opravdu vyšší, nesmíte ohlásit nižší hodnotu, než ve skutečnosti mají, podhodnocení není povoleno. Vezměte si odznak hlavního licitátora a položte ho před sebe.

Tuto možnost využijete, pokud se domníváte, že můžete navýšit hodnotu nabídky, abyste ostatním hráčům ztížili hru a měli šanci získat odznak důvěryhodnosti.

Příklad: K Martinovi dorazila nabídka 54. Věří, že si může dobrat vyšší karty, a tak se rozhodl nabídku navýšit. Dobral si 6 a 8. Mohl by ohlásit 86 nebo jít ještě výš. Nemůže ohlásit méně než 86, protože skutečná hodnota dobraných karet je vyšší než 54. Rozhodne se ohlásit podle pravdy 86.



Odhození karet



Dobráni dvou karet a nová, vyšší nabídka pro následujícího hráče



ODHALENÍ

Odhalte karty a zpochybněte nabídku.

Existují dva možné výsledky:



Odhalené karty mají nižší hodnotu než ohlášená hodnota – **máte pravdu**, hlavní licitátor blafoval.

Hráč po vaší pravici **ztrácí odznak důvěryhodnosti** (pokud nějaký má), vrátí ho k odznakům připraveným na hrací ploše, dobere si karty, **ohlásí novou nabídku** a nechá si odznak hlavního licitátora. Vy **získáváte žeton**.



Karty odpovídají ohlášené hodnotě – **mýlíte se**, hlavní licitátor mluvil pravdu.

Ztrácíte odznak důvěryhodnosti a první hráč, který uvedl aktuální hodnotu nabídky, **odznak důvěryhodnosti získává**. Musíte si dobrat karty, **ohlásit novou nabídku** a vzít si odznak hlavního licitátora.

Tuto možnost využijete, když nevěříte, že nabídka je pravdivá, a máte podezření, že soupeř blafuje. Odkryjte karty, abyste odhalili pravdu!

Příklad: Martin ohlásil 100, Ela mu nevěří a rozhodne se pro odhalení. Odhalí 21, Martin blafoval a ztrácí odznak důvěryhodnosti. Ela získává žeton. Martin ohlásí novou nabídku.



Příklad: Martin ohlásil 86, Ela mu nevěří a rozhodne se pro odhalení. Odhalí karty, ale mýlí se, nabídka byla pravdivá. Ela ztrácí odznak důvěryhodnosti, ale může si díky tomu znovu aktivovat kartu postavy (viz KARTY POSTAVY na straně 13). Martin získává odznak důvěryhodnosti. Ela ohlásí novou nabídku.



Důvěryhodnost

Odznaky důvěryhodnosti se během hry získávají a ztrácejí v důsledku blafování.

Jakmile získáte dva odznaky důvěryhodnosti, hned je vraťte na hrací plochu a dostanete za ně **1 žeton**.

Pokud musíte odevzdat odznak důvěryhodnosti a nemáte aktivní kartu postavy, můžete ji obrátit zpět na aktivní stranu. Uplatnění karet postav je podrobně popsáno na stranách 14–15.

Poslední volba

Pokud nabídka oběhla všechny hráče a vy jste poslední na řadě (sedíte po pravici hlavního licitátora), platí pro váš tah pravidlo „poslední volby“: Jestli se chcete pokusit o navýšení, můžete aktuální dvouciferou nabídku snížit o 10 bodů.

Z tohoto pravidla existují výjimky:

- Nabídku nemůžete snížit na hodnotu, která má dvě shodné číslice. Například na 66 – když je skutečná hodnota nabídky 76.
- Nabídku nemůžete snížit, pokud ji tvoří dvě shodné karty. Například 88 = 800.

Příklad: Aktuální nabídka je 53, můžete ji považovat za 43 a zvolit navýšení nabídkou 52.



Poslední hráč může nabídku považovat za 43.

Příklad: Aktuální nabídka je 200, snížit ji nelze. Rozhodnete se nabídku nenavýšovat, takže musíte odhalit karty, protože nesmíte ohlásit pass a nabídku předat dál.



KONEC HRY

První hráč, který získá 3 žetony, okamžitě vítězí.

KARTY POSTAV

Každý hráč má před sebou unikátní kartu postavy, která může specifickým způsobem zasáhnout do hry. Každá karta má aktivní a neaktivní stranu. Svou kartu postavy můžete při hře použít, pouze pokud je otočena aktivní stranou nahoru. Když ji uplatníte, obrátíte ji nahoru neaktivní stranou. Kartu pak nelze uplatnit, dokud není zase obrácena zpět aktivní stranou nahoru. Kartu postavy můžete obrátit aktivní stranou nahoru, kdykoli ztratíte odznak důvěryhodnosti, což vám umožní kartu znovu uplatnit. Uplatněním některých karet se postavy přesouvají mezi hráči. Pokud k tomu dojde, všechny karty musejí zůstat obrácené tak, jak jsou – na tom, jestli jsou právě aktivní, nebo neaktivní, se nic nezmění.

POZOR: Kartu své postavy můžete uplatnit v tahu kteréhokoli hráče, pokud není uvedeno jinak.



OLIVER • TUNELÁŘ

Tuto kartu můžete uplatnit na začátku tahu kteréhokoli soupeře s výjimkou toho, který je na tahu po vás. Zvolený hráč pak musí navýšit nabídku. Pokud následující hráč tuto nabídku odhalí a vámi zvolený hráč uvedl skutečnou hodnotu karet, dostane žeton. Pokud i následující hráč nabídku navýší, a přesune se tak k němu odznak hlavního licitátora, karta nikomu žeton nepřinese.



HUGO • PODFUKÁŘ

Tuto kartu můžete uplatnit kdykoli. Podívejte se na vrchní kartu v dobíracím balíčku. Můžete si vybrat, zda ji vrátíte zpět nahoru, nebo ji přesunete dolů.



ISABELA • ZAJÍČEK V SVÉ JAMCE

Kdykoli kterýkoli z hráčů navýší nabídku, můžete změnit směr hry. Hra pokračuje v tomto směru, dokud se tato karta znovu neuplatní. Pokud kartu neuplatňujete ve svém tahu, získáte odznak důvěryhodnosti.



JAMES • PŘĚSSS SSTOVKU

Pokud se odhalí, že hodnota aktuální nabídky je 100 nebo vyšší, získáte uplatněním této karty žeton.



VIKTORIE • TŘI V JEDNOM

Kdykoli musíte ohlásit novou nabídku, můžete si díky této kartě dobat tři karty místo dvou. Vyberte si, které dvě karty ohlásíte jako nabídku, a zbývající kartu dejte dospod balíčku.



GEORGE • ROPUŠÍ RENTGEN

Tuto kartu můžete uplatnit kdykoli. Můžete si vybrat jednu z karet v aktuální nabídce a otočit ji lícem nahoru, aby ji všichni viděli. S ohledem na všechna ostatní pravidla se s touto kartou ve hře zachází, jako by byla lícem dolů.



ELEANOR • VEVERČÍ ŠKATULATA

Tuto kartu můžete uplatnit kdykoli. Odhodte aktuální nabídku. Všichni hráči teď musejí předat svou kartu postavy hráči následujícímu ve směru hodinových ručiček, aniž by ji obrátili a změnili tak, jestli je aktivní, nebo neaktivní. Musíte ohlásit novou nabídku jako obvykle.



LUCINDA • IMITÁTORKA

Tuto kartu můžete kdykoli použít k „napodobení“ efektu kterékoli jiné karty postavy ve hře (aktivní i neaktivní). Po uplatnění obraťte kartu Lucindy neaktivní stranou nahoru a vyměňte ji za kartu vybrané postavy. Obě karty zůstanou obráceny stejně jako před výměnou.

RYCHLÁ NÁPOVĚDA

PASS



STRANA 8

KONTRA



STRANA 9

ODHALENÍ



Získání žetonu

Hráč po vaší pravici **ztrácí odznak důvěryhodnosti.**



Ztráta odznaku důvěryhodnosti

Hlavní licitátor **získává odznak důvěryhodnosti.**

STRANA 10

Vývoj hry: MNKY Entertainment

Ilustrace: Benjamin Laignet

Design: John van Es

Vývoj produktu: Liselotte Richard



@mnkyentertainment



MNXY
ENTERTAINMENT



10-99



3-8



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 *Gamblers Den*
Překlad a redakce českého vydání:
REBO International CZ

Sazba: AMOS TYPO, s. r. o.

1. vydání 2026

004592301G

Vyrobeno a vytištěno v Číně.

Všechna práva vyhrazena.

Žádná část tohoto produktu nesmí
být reprodukována bez předchozího
písemného souhlasu MNKY Entertainment.
Společnost MNKY Entertainment
vyvinula 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.