

Knabber Bande (Veľká mrkvová lúpež)

- mrkvovo dobrá kartová hra pre 3 – 4 hráčov od 8 rokov

Herný materiál: 28 kariet zajacov a 13 kariet mrkiev

Príprava hry: Každý hráč dostane karty zajačej bandy rovnakej farby a jednu kartu s mrkvou s hodnotou 8 – 20 (tieto mrkvové karty sú na druhej strane kartičiek s pravidlami). Zvyšné karty s mrkvami sa zamiešajú a následne sa rozdadujú v rovnakom počte hráčom, pričom karty s mrkvami sa rozdadujú odokryté (každý hráč vidí, to čo dostanú ostatní hráči). Zvyšné karty s mrkvami sa položia do prostriedku a tak isto ostávajú odokryté. Predstavujú prvú korisť, o ktorú sa teraz bude hrať. Pri hre s tromi hráčmi ostane ako zvyšná karta práve mrkvová kartička s hodnotou „8-20“, ktorá zároveň bude predstavovať štartovaciu s hodnotou 14.

A ideme na to (priebeh hry): Každý hráč položí pred seba kartu so zajacom, tak aby to ostatní hráči nevideli (karta ostáva zakrytá). Ak vyloží kartu so zajacom aj posledný hráč, karty sa otočia. Mrkva patrí tomu hráčovi, ktorý má:

- najsilnejšieho zajka (karta zajka s najvyššou hodnotou), ak je celková suma všetkých vyložených kariet so zajkami rovnaká alebo prevyšuje hodnotu mrkvovej karty
- najmenšieho zajka (karta zajka s najnižšou hodnotou), ak je celková suma všetkých vyložených kariet so zajkami menšia ako hodnota mrkvovej karty

Ak je v rámci jedného kola viac výhercov, nikto z nich neobdrží kartu s mrkvou ale ten hráč s kartou zajaca, ktorý skončil ako ďalší v poradí (dvaja sa bijú a tretí vyhráva). Ak sú hodnoty kariet zajkov rovnaké, ani jeden hráč nezíska kartu s mrkvou. Karta s mrkvou prechádza do ďalšieho kola a bude patriť výhercovi nového kola.

Na začiatku ďalšieho kola je vyložená do prostriedku nová kartička s mrkvou z hráčovej zásoby. Po prvom kole vykladá kartu s mrkvou hráč, ktorý získal ako prvý kartičku s mrkvou „8-20“. V ďalších kolách sa hráči striedajú (napríklad v smere alebo protismere hodinových ručičiek). Získané karty s mrkvou si hráč odkladá na kôpku, tak aby ich ostatní hráči nevideli (karty ostávajú zakryté). Karty so zajkami, ktoré boli počas hry vyložené si hráč odloží odokryté pred seba. Späť do ruky si ich smie vziať ak mu ostane v ruke posledná kartička so zajom.

Karta so zajom s hodnotou 3/7. Hráč môže kartu vyložiť a pri jej odokrytí môže určiť jej hodnotu a to buď 3 alebo 7. Ak sú v hre dve alebo viaceré takéto karty, všetky tieto karty majú hodnotu 5.

Kartička s mrkvou „8-20“. Pri vyložení tejto karty na začiatku nového kola, hráč, ktorý vyložil túto kartu, určí jej hodnotu od 8 – 20.

Koniec hry: Hra končí vtedy, keď sa minú všetky kartičky s mrkvami všetkých hráčov. Každá získaná karta má hodnotu 1, 2 alebo 3 bodov, podľa toho, koľko mrkvičiek je vyobrazených v pravom hornom alebo ľavom dolnom rožku kartičky s mrkvou. Body sa spočítajú a zaznamenajú a ten hráč, ktorý má po troch hrách najvyšší počet bodov sa stáva víťazom.