



ÚVOD

Cílem hry je nezůstat sedět na oslu a co možná nejrychleji se zbavit svých vlastních karet. Jakmile se to nějakému hráči podaří, ukončí jedno rozdání. Spoluhráči nyní dostanou minusové body za své karty, které ještě drží v ruce. Čím vyšší hodnota karty je, tím snáze ji sice hráč může vynést; ale tím vyšší je také počet minusových bodů, které karta přináší, pokud ji hráč na konci ještě má v ruce. Nesmírně nebezpečný je Osel, neboť má hodnotu 20 minusových bodů.

Kdo má po 5 rozdáních nejméně minusových bodů, vítězí ve hře.



HERNÍ MATERIÁL

110 karet:

- 104 karet s čísly (hodnoty 1 - 13, každá 8 krát)
- 4 žolíci
- 1 Osel
- 1 Vůl



Připravte si, prosím, ještě papír a tužku. (Není součástí balení hry).

PŘÍPRAVA HRY

Nejdříve oddělte karty s **Osem** a s **Volem**. Hráč s nejdelšíma ušima dostane Osla; v prvním rozdání se stává **začínajícím hráčem**. Vůl se zcela odstraní ze hry. Bude jej potřeba pouze ve variantě Vůl, která bude vysvětlena na konci těchto pravidel.

Soused napravo od začínajícího hráče zamíchá všech zbývajících 108 karet a poté každému hráči rozdá tolik karet, kolik zobrazuje následující tabulka. Podle počtu hráčů některé karty zbudou; ty se položí bokem, budou se potřebovat až v dalším rozdání. Každý hráč si nyní vezme své karty do ruky.

Počet hráčů	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Počet karet pro hráče	13	13	13	13	13	13	12	10	9	9
Počet nepoužitých karet	69	56	43	30	17	4	0	8	9	0

Upozornění: Začínající hráč má nyní o jednu kartu více než ostatní hráči, protože navíc ještě drží v ruce Osla.



PRŮBĚH HRY

Hra se skládá z pěti **rozdání**. (Hráči se mohou



OSEL

Osla může hráč vyložit pouze tehdy, když je v daném kole **začínajícím hráčem**. Tímto započne Oslí kolo, pro něž platí některá zvláštní pravidla:

- **Osel** může být vyložen **pouze jako samostatná karta** a tehdy má **hodnotu 0**.
- **Žádný** hráč nesmí pasovat a **nikdo** nemusí zvyšovat. Místo toho musí každý hráč vyložit přesně 1 kartu, lhostejně zda s vyšší, se stejnou či s nižší hodnotou, než dříve vyložené karty.
- **Žolík** má v Oslím kole vždy **hodnotu 1**.
- Kdo v Oslím kole vyloží nejvyšší kartu, musí si **všechny** karty vyložené v tomto kole **vzít do ruky**, také Osla. Vyložilo-li více hráčů kartu s nejvyšší hodnotou, pak si musí vzít do ruky všechny karty vyložené v tomto kole ten, kdo jako **poslední** tuto hodnotu vyložil.



Po jednom Oslím kole **nesmí ihned** následovat další Oslí kolo! Hráč, který tímto způsobem Osla obdržel, jej nesmí tudíž ihned znovu vyložit. Může jej vyložit nejdříve v přespříštím kole, pokud je poté také začínajícím hráčem.

Upozornění: *Ihned na začátku prvního kola může hráč, který Osla dostal (= začínající hráč), Osla okamžitě vyložit!*

Osel zůstává vždy až do konce daného rozdání ve hře. Kdo jej má na konci rozdání v ruce, ten za něj dostane **20 minusových bodů**.



Christian je začínající hráč



Darius



Erika



Anna



Blažena

Příklad Oslího kola: Christian má Osla a je začínajícím hráčem. Vyloží Osla a odstartuje tím Oslí kolo; nikdo nyní nesmí pasovat. Darius vykládá jednu 2, poté následuje Erika s jednou 1. Jako další je na řadě Anna a vykládá stejně jako Darius jednu 2. Poté vykládá Blažena jednoho žolíka, který se počítá jako 1. Nyní již byl každý hráč na řadě, a kolo končí. Nejvyšší kartu vyložili Darius a Anna, ale 2 od Anny byla vyložena později než 2 od Daria. Proto nyní dostane všech pět karet tohoto kola do ruky Anna. Stává se začínajícím hráčem, nesmí ovšem zase ihned vyložit Osla.

KONEC HRY

Jakmile **na konci nějakého kola** již nemá alespoň jeden hráč kartu v ruce, končí jedno rozdání.

Upozornění: *Pokud by hráč v Oslím kole vyložil svou poslední kartu a na konci kola si musel vzít do ruky všechny karty, není toto rozdání u konce. Skončilo by pouze v tom případě,*