

Igor Ganzha

SPLIT IT



temabrew.com



 8+
 2-4
 15'

SPLIT

D

Gut geteilt ist halb gewonnen!

Ein verzwicktes Kartenspiel von Igor Ganzha

So einfach und doch so verzwickt: Eine Kartenreihe wird ausgelegt und in drei Bereiche geteilt – danach tippt ihr geheim auf einen Bereich. Nichts leichter als das?

Falsch gedacht! Denn nur mit der richtigen Einschätzung und einer gewieften Taktik könnt ihr Kollisionen vermeiden und die meisten Punkte einstreichen.

Spielinhalt:

▶ 84 Karten, davon:

70 Zahlenkarten, mit den Zahlen 1-10 (1x1, 2x2, 3x3, ... 10x10), sowie 15x Joker



12 Tippkarten (vier markierte Sets zu je 3 Karten)



2 Trennkarten



▶ I Spielanleitung

© 2022 Piatnik, Wien
Piatnik Spiel Nr.: 667596

2



piatnik.com

Spielziel:

Ziel ist es, am Ende die meisten Punkte zu haben, indem durch geschicktes Tippen die meisten Karten einer Zahl gesammelt werden.

Spielvorbereitung:

- ▶ Nehmt euch jeweils ein Set **Tippkarten**. Legt diese verdeckt vor euch ab.
- ▶ Mischt die **Zahlenkarten** und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
- ▶ Wer am jüngsten ist, beginnt und erhält die zwei **Trennkarten** für die erste Runde.

Spielablauf:

Das Spiel geht über mehrere Runden. Jede Runde folgt demselben Ablauf:

- A. Kartenreihe auslegen & Teilen
- B. Tippen & Einsammeln

A. Kartenreihe auslegen & Teilen

Die Person mit den Trennkarten zieht eine Zahlenkarte nach der anderen vom Stapel und legt damit eine offene Kartenreihe von links nach rechts in der Tischmitte aus. Wie viele Zahlenkarten aufgelegt werden, hängt von der Personenanzahl ab.

7 KARTEN

bei 2 oder 3 Personen

9 KARTEN

bei 4 Personen

Anschließend teilt sie die Kartenreihe in **drei Bereiche**, indem sie die beiden Trennkarten jeweils zwischen zwei **beliebige** Zahlenkarten einschiebt. So ergeben sich ein weißer, ein schwarzer und in der Mitte ein pinker Bereich.

Wichtig: Jeder Bereich muss mindestens aus einer Zahlenkarte bestehen!

Beispiel im Spiel zu viert:



Nino ist im Besitz der Trennkarten. Er legt 9 Zahlenkarten aus und schiebt die Trennkarten so ein, dass sich im **weißen** Bereich die Karten **4/3/7**, im **pinken** Bereich die Karten **5** und **7** und im schwarzen Bereich die Karten **Joker/8/2/10** befinden.

Hinweis für das Spiel zu zweit: Nach dem Teilen wählt die andere Person **einen Bereich** aus und entfernt **alle** Zahlenkarten aus diesem Bereich. Diese Karten kommen aus dem Spiel.

B. Tippen & Einsammeln

Nun wählen **alle** gleichzeitig **eine** ihrer Tippkarten und legen sie verdeckt vor sich ab. Sind **alle** bereit, werden die Tippkarten aufgedeckt. Jetzt wird der Reihe nach kontrolliert, auf welche Bereiche getippt wurde:

1. Bereiche, auf die **niemand** getippt hat: Alle Zahlkarten aus diesen Bereichen werden aus dem Spiel entfernt.
2. Bereiche, auf die **genau 1 Person** getippt hat: Bravo! Diese Person erhält alle Zahlkarten aus diesem Bereich. Die aktuelle Runde ist für diese Person beendet.
3. Bereiche, auf die **mehr als 1 Person** getippt haben? Oje! Niemand erhält die Zahlkarten. Abhängig davon, wie viele Zahlkarten noch in der gesamten Kartenreihe liegen, wird unterschiedlich vorgegangen. Liegen noch...
 - ▶ ... **3 oder mehr Zahlkarten** in der Kartenreihe, muss dieselbe Person, die die Reihe geteilt hat, die Kartenreihe nun noch einmal in drei Bereiche teilen. Die Reihenfolge der ausliegenden Zahlkarten darf dabei nicht verändert werden. **Alle** Personen, die in dieser Runde noch keine Zahlkarten gesammelt haben, tippen nun ein weiteres Mal, wie vorhin beschrieben.
 - ▶ ... **genau 2 Zahlkarten** in der Kartenreihe, wird eine beliebige Trennkarte zwischen die beiden Karten geschoben. **Alle** Personen, die in dieser Runde noch keine Zahlkarten gesammelt haben, tippen nun ein weiteres Mal. Sie haben diesmal nur zwei Bereiche zur Auswahl.
 - ▶ ... **genau 1 Zahlkarte** in der Kartenreihe, wird diese aus dem Spiel entfernt und die Runde ist für **alle** beendet.

Das wird so lange fortgeführt, bis entweder

- ▶ alle **mindestens eine Zahlenkarte** gesammelt haben, oder
- ▶ **keine Zahlenkarten** mehr in der Kartenreihe ausliegen.

Danach ist die Runde beendet und die nächste Person im Uhrzeigersinn erhält die zwei Trennkarten. Eine neue Runde beginnt mit Punkt A.

Fortsetzung Beispiel:



Nino tippt auf den weißen, Magda auf den pinken Bereich. Beide erhalten die Zahlenkarten aus den jeweiligen Bereichen. David & Kathi haben beide auf den schwarzen Bereich getippt. Sie erhalten vorerst keine Zahlenkarten und müssen noch einmal tippen. Nino hat die Runde für sich zwar schon beendet, muss aber die übrigen vier Karten erneut in drei Bereiche teilen.

Kathi tippt nun auf den weißen, David auf den schwarzen Bereich. Beide erhalten die entsprechenden Zahlenkarten. Die Zahlenkarte aus dem pinken Bereich kommt aus dem Spiel. Danach ist die Runde für alle beendet.



Richtiges Ablegen der gesammelten Karten:

Wer Zahlenkarten gesammelt hat, legt diese offen in Spalten **gleicher Zahlen** vor sich ab. **Jokerkarten** dürfen zu beliebigen Spalten dazu gelegt werden. *Anmerkung:* Ist die Jokerkarte die erste und einzige gesammelte Karte, wird sie zu der Spalte dazu gelegt, die sich zuerst bildet.

Vorsicht: Einmal zugeordnete Joker dürfen nicht mehr versetzt werden!



Spielende & Punktwertung:

Das Spiel endet, wenn alle Zahlenkarten vom Stapel aufgebraucht sind und die letzte Runde gespielt wurde.

Hinweis: Beim Spiel zu viert besteht die Kartenreihe in der letzten Runde nur aus 7 Zahlenkarten!

Nun werden **alle** gesammelten Zahlenkarten jeder Spalte einzeln miteinander verglichen. Wer **pro Zahl die meisten Karten** gesammelt hat, bekommt den Wert dieser Zahl **einmalig** als Punkte gutgeschrieben.

Bei Gleichstand erhalten **alle** am Gleichstand Beteiligten den Wert der Zahl als Punkte.

Beispiel:



*Magda hat mehr 8er und 5er Zahlenkarten gesammelt als alle anderen und erhält dafür 13 Punkte (8+5). Sie und Nino haben jeweils eine 2er Zahlenkarte gesammelt, daher erhalten **beide** 2 Punkte. Magda hat insgesamt 15 Punkte gesammelt.*

Wer nach der Wertung jeder Spalte in Summe die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt die Person, die mehr Spalten vor sich liegen hat. Herrscht dann immer noch Gleichstand, teilen sich **alle** am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

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

Ausstattungsänderungen vorbehalten. Adresse bitte aufbewahren.

[Instagram.com/piatnik_spiele](https://www.instagram.com/piatnik_spiele)



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



 8+
 2-4
 15'

SPLIT



Séparer, parier et gagner !

Un jeu de cartes subtil inventé par Igor Ganzha

Si simple, et pourtant si subtil : une rangée de cartes doit être partagée en trois zones, puis chacun parie en secret sur l'une d'entre elles. Trop simple ?

Détrompe-toi ! Seules de bonnes déductions et une stratégie astucieuse te permettront de te démarquer et de gagner le plus grand nombre de points.

Contenu de la boîte :

► 84 cartes, dont :

70 cartes numérotées de 1 à 10
(1x1, 2x2, 3x3... 10x10), ainsi que 15 jokers



12 cartes de pari (quatre jeux différents de 3 cartes chacun)



2 cartes de séparation



► 1 règle du jeu



© 2022 Piatnik, Vienne • Imprimé en Autriche
Jeu Piatnik n° 667596



piatnik.com

Objectif :

L'objectif est d'avoir le plus de points en fin de partie. Pour ce faire, parie astucieusement pour obtenir le plus de cartes d'un nombre donné.

Préparation :

- ▶ Chaque joueur prend un jeu de **cartes de pari** et le place devant soi, face cachée.
- ▶ Mélange les **cartes numérotées** et dépose-les en tas, face cachée.
- ▶ Le plus jeune joueur commence et prend les deux **cartes de séparation** pour le premier tour.

Déroulement :

Le jeu comporte plusieurs tours. Tous les tours se déroulent de la même façon :

- Retourner les cartes et séparer la rangée
- Parier et gagner des cartes

A. Retourner les cartes et séparer la rangée

Le joueur qui a les cartes de séparation retourne les cartes numérotées du paquet l'une après l'autre, et les aligne au milieu de la table, de gauche à droite. Le nombre de cartes posées dépend du nombre de joueurs.

7 CARTES
pour 2 ou 3 joueurs

9 CARTES
pour 4 joueurs

Ensuite, il sépare la rangée de cartes en **trois zones**, en glissant les deux cartes de séparation entre deux cartes numérotées **de son choix**. Il y a donc une zone blanche, une zone noire, et une zone rose au milieu.

Remarque : pour gagner de la place, les cartes de séparation peuvent aussi être posées au-dessus de la rangée.

Attention : chaque zone doit comporter au moins une carte numérotée !

Exemple d'une partie avec quatre joueurs :



Nicolas a les cartes de séparation. Il retourne 9 cartes numérotées et glisse les cartes de séparation : les cartes **4, 3 et 7** se trouvent dans la zone **blanche**, les cartes **5 et 7** dans la zone **rose** et les cartes **joker, 8, 2 et 10** dans la zone **noire**.

Règle pour deux joueurs : lorsque le premier joueur a séparé la rangée, l'autre joueur choisit **une zone** et retire **toutes** les cartes numérotées de cette zone. Ces cartes sont défaussées.

B. Parier et gagner des cartes

Tous les joueurs choisissent en même temps **une** de leurs cartes de pari et la placent devant eux, face cachée. Dès que tout le monde est prêt, on retourne les cartes, pour découvrir qui a parié sur quelle zone :

1. Zones sur lesquelles **personne** n'a parié : toutes les cartes numérotées de ces zones sont défaussées.
2. Zones sur lesquelles exactement **un** joueur a parié : bravo ! Le joueur peut prendre toutes les cartes de cette zone. Le tour de ce joueur est alors terminé.
3. Zones sur lesquelles plus **d'un** joueur a parié : aie aie aie : personne ne peut prendre les cartes. La suite du tour se déroule différemment en fonction de la quantité de cartes numérotées qu'il reste dans la rangée. S'il reste...

▶ ... **trois cartes numérotées ou plus** dans la rangée, le joueur qui a révélé les cartes au début du tour doit à nouveau la séparer en trois zones. Il n'est pas permis de modifier l'ordre des cartes de la rangée. Tous les joueurs qui n'ont pas encore gagné de cartes numérotées durant ce tour parient alors à nouveau, comme décrit plus haut.

▶ ... **exactement deux cartes numérotées** dans la rangée, une carte de séparation au choix est glissée entre elles deux. Tous les joueurs qui n'ont pas encore gagné de cartes numérotées durant ce tour parient alors à nouveau. Ils n'ont le choix qu'entre deux zones.

▶ ... **exactement une carte numérotée** dans la rangée, elle est défaussée et le tour est terminé pour tous les joueurs.

Le tour se poursuit de la même façon, jusqu'à ce qu'une des deux situations suivantes se présente :

- ▶ tous les joueurs ont gagné **au moins une carte numérotée** ou
- ▶ il n'y a plus aucune carte numérotée dans la rangée.

Le tour est ensuite terminé. Les deux cartes de séparation passent alors au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Un nouveau tour commence par la première étape.

Exemple de suite de la partie :



Nicolas parie sur la zone blanche, Marie sur la rose. Ils gagnent chacun les cartes numérotées de la zone sur laquelle ils ont parié. David et Chloé ont tous les deux parié sur la zone noire. Dans un premier temps, ils ne gagnent aucune carte et devront parier à nouveau. Même si le tour de Nicolas est terminé, il doit séparer les cartes restantes en trois zones.

Cette fois, Chloé parie sur la zone blanche, David sur la noire. Ils gagnent chacun les cartes numérotées correspondantes. Le tour est alors terminé pour tous les joueurs.



Placement correct des cartes gagnées :

Les cartes numérotées gagnées doivent être placées face visible, en formant **une colonne par nombre**. Les **cartes joker** peuvent être ajoutées à n'importe quelle colonne.

Remarque : si la première et seule carte gagnée est un joker, elle sera ajoutée à la première colonne. Attention : les jokers qui ont été déposés ne peuvent plus être déplacés !



Fin du jeu et comptage des points :

La partie est terminée lorsqu'il n'y a plus de cartes numérotées dans la pioche et que le dernier tour a été joué.

Remarque : si vous jouez à quatre, la rangée du dernier tour ne comportera que 7 cartes numérotées !

Toutes les cartes numérotées gagnées sont maintenant comparées, colonne par colonne. **Pour chaque nombre**, celui qui a gagné **le plus de cartes** remporte les points correspondants, **une seule fois**.

En cas d'égalité, tous les joueurs qui ont le plus grand nombre de cartes remportent les points.

Exemple :



*Marie a gagné plus de cartes 8 et 5 que tous les autres joueurs, elle remporte donc 13 points (8 + 5). Elle et Nicolas ont tous deux une carte 2, ils gagnent donc **chacun** 2 points. Marie totalise donc 15 points.*

Lorsque le décompte est terminé pour toutes les colonnes, le joueur qui a le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a le plus de colonnes devant lui. S'il y a encore une égalité, tous les joueurs qui ont le plus grand nombre de colonnes gagnent.

Si vous avez des questions ou des remarques concernant le jeu « **Split it !** », veuillez vous adresser à : Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Vienne, ou à info@piatnik.com

Contenu sous réserve de modification. Veuillez conserver l'adresse.

[Instagram.com/piatnik_spiele](https://www.instagram.com/piatnik_spiele)



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



 8+
 2-4
 15'

SPLIT

HU

A jó elosztás = félsiker!

Egy trükkös kártyajáték Igor Ganzha tollából.

Amilyen egyszerű olyan trükkös: Tegyetek egy sor kártyát középre és osszátok fel három csoportra, majd titokban tippeljen mindenki az egyik csoportra. Azt hiszitek, hogy mi sem könnyebb ennél, ugye?

Rosszul gondoljátok! Mert csak a megfelelő tippeléssel és okos taktikával tudjátok megszerezni a legtöbb pontot.

A játék tartalma:

▶ 84 kártya, ebből:

70 számkártya, 1-10 számokkal (1x1, 2x2, 3x3, ... 10x10), valamint 15x Joker



12 tippkártya (négy megjelölt szett, szettenként 3 kártyával)



háttoldalak

előoldalak

2 felosztókártya



▶ I játékszabály

© 2022. Piatnik, Wien - printed in Austria
Piatnik játékszám 667596

16



piatnik.hu

A játék célja:

A cél az, hogy a legtöbb pontot szerezzétek meg a játék végére úgy, hogy okos tippelésekkel összegyűjtsétek a legtöbb kártyát egy - egy számmal.

A játék előkészítése:

- ▶ Vegyetek el egy szett **tippkártyát** és tegyétek őket lefordítva magatok elé.
- ▶ Keverjétek össze a **számkártyákat**, és alakítsatok ki egy lefordított lapokból álló paklit.
- ▶ A legfiatalabb kezd és megkapja az első fordulóra a két felosztókártyát.

A játék menete:

A játék több fordulón át tart. Minden forduló menete ugyanaz:

A. Tegyétek ki a kártyasort és osszátok fel

B. Tippeljétek és gyűjtsetek

A. Tegyétek ki a kártyasort és osszátok fel

Akinél a két felosztókártya van, az felhúzza a kártyasort alkotó lapokat a pakliról, egyik számkártyát a másik után és balról jobbra azasztal közepére fekteti. A játékosok számától függően:

7 KÁRTYA

2 vagy 3 játékos esetén

9 KÁRTYA

4 játékos esetén

Ezután három csoportra osztja a kártyasort úgy, hogy a két felosztókártyát két tetszőleges számkártya közé helyezi. Ez egy fehér, egy fekete és középen egy rózsaszín csoportot eredményez.

Megjegyzés: A helytakarékoság érdekében a felosztókártyákat a kártyasor alá is helyezheti.

Fontos: Minden csoportnak legalább egy számkártyát kell tartalmaznia!

Példa 4 játékos esetén:



Noémi birtokában van a két felosztókártya. Miután felfordítva kitett 9 számkártyát az asztal közepére, becsúsztatja a felosztókártyákat a kártyasorba úgy, hogy a **fehér** csoportban a kártyák **4/3/7**, a rózsaszín csoportban a kártyák **5/7** és a **fekete** csoportban a kártyák **Joker/8/2/10** találhatóak.

Megjegyzés 2 játékos esetén: A számkártyák felosztása után a másik játékos kiválaszt egy csoportot és eltávolítja az összes számkártyát abból a csoportból. Ezeket a kártyák kiteszik a játékból.

B. Tippeljetek és gyűjtsetek

Ezután egyszerre válasszátok ki az egyik tippkártyátokat, és arccal lefelé helyezétek őket magatok elé. Amikor mindenki készen áll, fordítsátok meg egyszerre a tippkártyáitokat. Most ellenőrizétek, hogy melyik csoportra tippeltek.

1. Olyan csoportok, amelyekre **senki** sem tippelt: A csoportok a lapjait tegyétek ki a játékból.
2. Olyan csoportok, amelyekre **pontosan 1 ember** tippelt: Bravó! Ez a személy megkapja az összes számkártyát ebből a csoportból. Az aktuális kör számára befejeződött.
3. Olyan csoportok, amelyekre **több mint 1 ember** tippelt: Ó, de kár! Senki sem kapja meg a számkártyákat.

Attól függően, hogy hány kártya van még a teljes kártyasorban, különbözően jártok el. Akkor, ha...

- ▶ ... 3 vagy több számkártya van a kártyasorban. Ekkor ugyanaz a személy, aki felosztotta a sort, most újra felosztja három csoportra a megmaradt kártyasort alkotó lapokat. A számkártyák sorrendjén nem változtathat. Aki még nem gyűjtött számkártyákat ebben a körben, az most újra tippelhet, ahogyan azt korábban leírtuk.
- ▶ ... pontosan 2 számkártya van a kártyasorban. Ekkor ugyanaz a személy, aki felosztotta a sort, most egy tetszése szerinti felosztókártyát tesz a megmaradt kártyasort alkotó két lap közé. Aki még nem gyűjtött számkártyákat ebben a körben, az most újra tippelhet, viszont most csak két csoportból választhat.
- ▶ ... pontosan 1 számkártya maradt a kártyasorban, ez eltávolításra kerül a játékból, és a kör mindenki számára befejeződött.

Ezt addig folytatjátok így, amíg vagy

- ▶ mindenki összegyűjt **legalább egy** számkártyát, vagy
- ▶ **elfognak** a számkártyák a kártyasorból.

Ezután a kör véget ér, és az óramutató járásával megegyező irányban a következő játékos megkapja a két felosztókártyát.

Az új forduló az A. ponttal kezdődik.

A példa folytatása:



Noémi a fehér csoportra tippelt, Magda a rózsaszín csoportra tippelt. Mindketten megkapják a számkártyákat az adott csoportból. Dávid és Kati mindketten a fekete csoportra tippeltek. Egyelőre nem kapnak számkártyát. Noémi már befejezte a fordulót, de a fennmaradó négy lapot ismét három csoportra kell osztania.

Kati most a fehér csoportra tippelt, Dávid pedig a fekete csoportra tippelt. Mindketten megkapják a megfelelő számkártyákat. Ezt követően a fordulónak mindenki számára vége.



Az összegyűjtött kártyák helyes tárolása:

Aki szerzett számkártyákat, az felfordítva, számozásuk szerint külön oszlopokba rendezve elhelyezi őket maga előtt. A dzsókerkártyákat bármely oszlophoz hozzárakhatjátok. Megjegyzés: Ha egy dzsókerkártya az egyetlen megszerzett kártya egy körben, akkor azt ahhoz a kártyaoszlophoz kell tennetek, amelyiket először nyitottátok meg.

Vigyázat: Az egyszer elhelyezett dzsókerkártyát később már nem szabad áthelyezni!



A játék vége és pontértékelés:

A játék akkor ér véget, amikor a pakli összes számkártyáját elhasználtátok, és az utolsó fordulót lejátszottátok.

Megjegyzés: Négy játékos esetén az utolsó fordulóban csak 7 számkártyából fog állni a kártyasor!

Most az oszlopokban összegyűjtött számkártyákat egyes oszloponként hasonlítottuk össze. Aki egy **szám oszlopába a legtöbb kártyát** gyűjtötte, az pontként **egyszer** kapja meg ennek a számnak az értékét.

Döntetlen esetén a döntetlenben részt vevők mindannyian megkapják pontként a szám értékét.

Példa:



*Magda gyűjtött össze a 8-as és 5-ös számok oszlopaiba a legtöbb szám- és dzsókerkártyát. Összesen 13 pontot (8 + 5) kap. Ő és Noémi mindketten egyformán egy-egy 2 számkártyát gyűjtöttek, így **mindketten 2 - 2 pontot** kapnak. Magda összesen 15 pontot gyűjtött.*

A játéknak az a győztese, akinek az oszlopok kiértékelése után a legtöbb pontja lesz. Döntetlen esetén az győz, aki előtt több oszlop fekszik. Ha még mindig döntetlen az eredmény, akkor az érintettek egyformán győztek.

Importálja és forgalmazza a
Piatnik Budapest Kft. 1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu www.piatnik.hu

A változtatás jogát fenntartjuk.
Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.

www.facebook.com/PiatnikBudapest





SPLIT



Když karty dobře rozdělíte, máte napůl vyhráno!
Neobyčejná karetní hra od Igora Ganzha

Tak jednoduché, a přitom tak komplikované. Karty se vyloží do řady a rozdělí na tři části – poté si na jednu část karetní řady tajně vsadíte. Myslíte si, že není nic jednoduššího? Chyba lávky! Pouze díky správnému odhadu a mazané taktice se můžete vyhnout kolizím se spoluhráči a získat tak co nejvíce bodů.

Obsah hry:

► 84 karet:

70 karet s čísly 1-10
(1x1, 2x2, 3x3, ... 10x10) a 15 žolíků



12 karet s tipy (čtyři označené sady po 3 kartách)



přední strana

zadní strana

2 oddělovací karty



► I pravidla hry

© 2022 Piatnik, Wien - printed in Austria
Piatnik hra č. 667596



Cíl hry:

Cílem hry je získat nejvyšší počet bodů tak, že hráč chytřím tipováním nasbírá co nejvíce karet od jednoho čísla.

Příprava hry:

- ▶ Každý z hráčů si vezme jednu sadu **karet s tipy**. Karty položí před sebe lícovou stranou směrem dolů.
- ▶ **Karty s čísly** zamíchejte a položte je do balíčku lícovou stranou směrem dolů.
- ▶ Hru začíná nejmladší hráč. Ten obdrží do prvního kola dvě **oddělovací karty**.

Průběh hry:

Hra se hraje na několik kol. Každé kolo probíhá stejným způsobem:

A. Vyložení karet do řady & rozdělení

B. Tipování & sběr karet

A. Vyložení karet do řady & rozdělení

Hráč, který má oddělovací karty, si z balíčku lízá jednu kartu s čísly za druhou a vyloží tak na stůl směrem zleva doprava řadu karet, které pokládá lícovou stranou nahoru. Počet vyložených karet s čísly závisí na počtu hráčů.

7 KARET
se 2 nebo 3 hráči

9 KARET
se 4 hráči

Poté rozdělí řadu karet na **tři části** tak, že mezi dvě **libovolné** karty s čísly vloží dvě oddělovací karty. Vznikne tak bílá a černá část s růžovou částí uprostřed.

Důležité: v každé části se musí nacházet alespoň jedna karta s číslem!

Příklad hry se čtyřmi hráči:



Honza má oddělovací karty. Vyloží 9 karet s čísly a vloží oddělovací karty do řady tak, že se karty s čísly **4|3|7** nachází v bílé části, karty s čísly **5 a 7** v růžové části a **karta s žolíkem** společně s kartami s čísly **8|2|10** v černé části.

Poznámka ke hře ve dvojici: po rozdělení karet na části si druhý hráč vybere **jednu** část a odstraní z ní **všechny** karty s čísly. Tyto karty jdou ze hry ven.

B. Tipování & sběr karet

Nyní si všichni hráči současně vyberou jednu ze svých tipovacích karet a položí ji před sebe lícovou stranou směrem dolů. Když jsou všichni připraveni, otočí tipovací karty lícem nahoru. Nyní zkontrolujte, na které části karetní řady si hráči vsadili:

1. Části karetní řady, na které si **nikdo** nevsadil: všechny karty s čísly z těchto částí jdou ze hry ven.
2. Části karetní řady, na které si vsadil **jen 1 hráč**: výborně! Tento hráč obdrží všechny karty s čísly z této části. Pro tohoto hráče tak v daném kole hra končí.
3. Části karetní řady, na které si vsadil **více než 1 hráč**: jaká škoda! Karty s čísly nedostane žádný z hráčů. Další hra závisí na tom, kolik karet s čísly ještě v řadě zbývá. Pokud jsou ještě v řadě s kartami...
 - ▶ ... **3 nebo více karet s čísly**, musí nyní stejný hráč, který řadu již předtím rozdělil, řadu ještě jednou rozdělit na tři části. Pořadí vyložených karet se přitom nesmí měnit. Všichni hráči, kteří v tomto kole ještě nezískali žádné karty s čísly, tipují ještě jednou, jak již bylo popsáno.
 - ▶ ... **přesně 2 karty s čísly**, pak se mezi tyto dvě karty vloží jakákoli oddělovací karta. Všichni hráči, kteří v tomto kole ještě nezískali žádné karty s čísly, tipují nyní ještě jednou. Tentokrát mají na výběr pouze dvě části.
 - ▶ ... **přesně 1 karta s číslem**, pak je tato karta odstraněna ze hry a kolo pro všechny hráče končí.

Hra takto pokračuje, dokud

- ▶ každý hráč získal **alespoň jednu kartu s číslem, nebo**
- ▶ v řadě již nejsou **žádné další karty s čísly.**

Poté kolo končí a další hráč ve směru hodinových ručiček obdrží dvě oddělovací karty. Nové kolo začíná bodem A.

Příklad pokračování hry:



Honza sází na bílou část, Magda na růžovou. Oba obdrží karty s čísly z příslušných částí. David a Katka si vsadili na černou část. Prozatím nedostanou žádné karty s čísly a musí hádat znovu. Honza sice již kolo dokončil, ale musí znovu rozdělit zbývající čtyři karty na tři části.

Katka sází na bílou část, David na černou. Oba obdrží příslušné karty. Pak kolo pro všechny končí.



Správné odložení nasbíraných karet:

Získané karty hráči pokládají na jednotlivé hromádky se stejným číslem před sebe lícovou stranou nahoru. Karty s žolíkem lze odkládat na libovolnou hromádku. Poznámka: je-li karta s žolíkem první a jedinou získanou kartou, přidá se na hromádku, která vznikne jako první.

Upozornění: umístěnou kartu s žolíkem již nelze přesouvat na jinou hromádku!



Konec hry a bodové hodnocení:

Hra končí, když se spotřebují všechny karty s čísly z balíčku a odehraje se poslední kolo.

Poznámka: ve hře se čtyřmi hráči se řada karet v posledním kole skládá pouze ze 7 karet s čísly!

Nyní se všechny shromážděné karty s čísly z každé hromádky porovnají jednotlivě. Hráč, který nasbírá **nejvíce karet od jednoho čísla**, získává tolik bodů, jakou hodnotu má toto číslo.

V případě, že více hráčů nasbírá shodně nejvíce karet od jednoho čísla, získávají všichni tito hráči tolik bodů, jakou hodnotu má toto číslo.

Příklad:



*Magda nasbírala více karet s čísly 8 a 5 než všichni ostatní hráči a získává za to 13 bodů (8+5). Magda a Honza získali každý po jedné kartě s číslem 2, takže **oba** obdrží 2 body. Magda nasbírala celkem 15 bodů.*

Hráč, který má po vyhodnocení nejvíce bodů, vyhrává. Při stejném počtu bodů vyhrává hráč, který má před sebou více hromádek s kartami. Pokud i přesto je stav nerozhodný, vítězí všichni účastníci remízy.

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

Změna provedení vyhrazena. Uschovejte kontaktní adresu.

Najdete nás na:

Instagram.com/piatnikcz



facebook.com/PiatnikCZ



 8+
 2-4
 15'

SPLIT

SK

Ak karty dobre rozdelíte, máte napoly vyhrané!

Neobyčajná kartová hra od Igora Ganzha

Tak jednoduché a pritom tak komplikované. Karty sa vyložia do radu a rozdelia na tri časti – následne si na jednu časť radu tajne stavíte. Myslite si, že nie je nič jednoduchšie? Chyba lávky!

Len vďaka správne odhadu a prefikanej taktike sa môžete vyhnúť kolíziám so spoluhráčmi a získať tak čo najviac bodov.

Obsah hry:

► 84 kariet:

70 kariet s číslami 1 - 10
(1x1, 2x2, 3x3, ... 10x10) a 15 žolíkov



12 kariet s tipmi (štyri označené sady po 3 kartách)



predná strana

zadná strana

2 oddeľovacie karty



► 1 pravidlá hry

© 2022 Piatnik, Wien - printed in Austria
Piatnik hra č. 667596

30



piatnik.com

Ciel hry:

Cieľom hry je zisk najvyššieho počtu bodov tak, že hráč bystrým tipovaním nazbiera čo najviac kariet od jedného čísla.

Príprava hry:

- ▶ Každý z hráčov si vezme jednu sadu **kariet s tipmi**. Karty položí pred seba lícovou stranou smerom dole.
- ▶ **Karty s číslami** zamiešajte a položte ich do balíčka lícovou stranou smerom dole.
- ▶ Hru začína najmladší hráč. Ten obdrží do prvého kola dve **oddeľovacie karty**.

Priebeh hry:

Hra sa hrá na niekoľko kôl. Každé kolo prebieha rovnakým spôsobom:

A. Vyroženie kariet do radu & rozdelenie

B. Tipovanie & zber kariet

A. Vyroženie kariet do radu & rozdelenie

Hráč, ktorý má oddeľovacie karty si z balíčka ťahá jednu kartu s číslom za druhou a vyloží na stôl smerom zľava doprava rad kariet, ktoré ukladá lícovou stranou smerom nahor. Počet vyložených kariet s číslami závisí od počtu hráčov.

7 KARIET
s 2 alebo 3 hráčmi

9 KARIET
so 4 hráčmi

Následne rozdelí rad kariet na **tri časti** tak, že medzi dve **ľubovľh ** karty s  islami vlo i dve oddeľovacie karty. Vznikne tak biela a  ierna  asť s ru ovou  asťou uprostred.

D le it : v ka dej  asti sa mus  nach dzať aspoň jedna karta s  islom!

Pr klad hry so  tyrmi hr čmi:



J n m  oddeľovacie karty. Vlo i 9 kariet s  islami a vlo i oddeľovacie karty do radu tak,  e sa karty s  islami **4/3/7** nach dzaj  v **bielej**  asti, karty s  islami **5 a 7** v **ru ovej**  asti a **karta so  ol kom** spoločne s kartami s  islami **8/2/10** v ** iernej**  asti.

Pozn mka k hre v dvojici: po rozdelen  kariet na  asti si druh  hr   yberie jednu  asť a odstr ni z nej v etky karty s  islami. Tieto karty id  z hry von.

B. Tipovanie & zber kariet

Teraz si všetci hráči súčasne vyberú jednu zo svojich tipovacích kariet a položia ich pred seba lícovou stranou smerom dole. Keď sú všetci pripravení, otočia tipovacie karty lícom nahor. Skontrolujte, na ktorú časť radu si hráči stavili:

1. Časti radu, na ktoré si nikto nestavil: všetky karty s číslami z týchto častí idú z hry von.
2. Časti radu, na ktoré si stavil len 1 hráč: Výborne! Tento hráč obdrží všetky karty s číslami z tejto časti. Pre tohto hráča tak v danom kole hra končí.
3. Časti radu, na ktoré si stavili viac než 1 hráč: Aká škoda! Karty s číslami nedostane žiaden z hráčov. Ďalšia hra závisí od toho, koľko kariet s číslami ešte v rade ostáva. Pokiaľ sú ešte v rade s kartami ...
 - ▶ ... **3 alebo viac kariet s číslami**, musí ten istý hráč, ktorý rad už predtým rozdelil, rad ešte raz rozdeliť na tri časti. Poradie vyložených kariet sa pritom nesmie meniť. Všetci hráči, ktorí v tomto kole ešte nezískali žiadne karty s číslami, tipujú ešte raz tak, ako už bolo opísané.
 - ▶ ... **presne 2 karty s číslami**, v tom prípade sa medzi tieto dve karty vloží oddeľovacia karta. Všetci hráči, ktorí v tomto kole ešte nezískali žiadne karty s číslami, tipujú ešte raz. Tentokrát majú na výber len dve časti.
 - ▶ ... **presne 1 karta s číslom**, potom je táto karta odstránená z hry a kolo sa pre všetkých hráčov končí.

Hra takto pokračuje, pokiaľ:

- ▶ každý hráč získal aspoň jednu kartu s číslom, alebo
- ▶ v rade už nie sú žiadne ďalšie karty s číslami.

Potom kolo končí a ďalší hráč v smere hodinových ručičiek obdrží dve oddelovacie karty. Nové kolo začína bodom A.

Príklad pokračovania hry:



Ján stavi na bielu časť, Magda na ružovú. Obidvaja obdržia karty s číslami z príslušných častí. Dávid a Katka si vsadia na čiernu časť. Zatiaľ nedostanú žiadne karty s číslami a musia hádzať znovu. Ján síce už kolo dokončil, ale musí znova rozdeliť zostávajúce štyri karty na tri časti.

Katka stavi na bielu časť, Dávid na čiernu. Obidvaja obdržia príslušné karty. Následne kolo pre všetkých končí.



Správne odloženie nazbieraných kariet:

Získané karty hráči ukladajú na jednotlivé kôpky s rovnakými číslami pred seba lícovou stranou smerom nahor. Karty so žolíkom je možné odkladať na ľubovoľnú kôpku. Poznámka: ak je karta so žolíkom prvou a jedinou získanou kartou, pridá sa na kôpku, ktorá vznikne ako prvá.

Upozornenie: umiestnenú kartu so žolíkom už nie je možné presunúť na inú kôpku!



Koniec hry a bodové hodnotenie:

Hra končí, keď sa spotrebujú všetky karty s číslami z balíčka a odohrá sa posledné kolo.

Poznámka: v hre so štyrmi hráčmi sa rad kariet v poslednom kole skladá len zo 7 kariet s číslami!

Teraz sa všetky nahromadené karty s číslami z každej kôpky porovnávajú jednotlivo. Hráč, ktorý nazbiera **najviac kariet od jedného čísla**, získa toľko bodov, akú hodnotu má toto číslo.

V prípade, že viac hráčov nazbiera rovnako najviac kariet od jedného čísla, získavajú všetci títo hráči toľko bodov, akú hodnotu má toto číslo.

Príklad:



*Magda nazbierala najviac kariet s číslami 8 a 5 ako všetci ostatní hráči a získava za to 13 bodov (8+5). Magda a Ján získali každý po jednej karte s číslom 2, takže **obaja** obdržia 2 body. Magda nazbierala celkom 15 bodov.*

Hráč, ktorý má po vyhodnotení najviac bodov, vyhráva. Pri rovnakom počte bodov vyhráva hráč, ktorý má pred sebou viac kôpok s kartami. Pokiaľ aj napriek tomu je stav nerozhodný, vyhrávajú všetci účastníci remízy.

.....

V prípade, ak máte dotazy alebo pripomienky k hre „**Split it!**“, prosím, kontaktujte nás:
Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná,
info@piatnik.cz , www.piatnik.cz

Ušochovajte kontaktnú adresu. Zmena prevedenia vyhradená.

Instagram.com/piatnik_sk

