

Jak se hraje FLUXX®

POZNÁMKA K ČESKÉMU PŘEKladU

Všechny varianty hry *Fluxx* jsou velmi jednoduché, vše důležité je napsané na kartách, se kterými se hraje. Ovšem v angličtině. Abychom hru přiblížili i hráčům, kteří nejsou v angličtině kovaní, sepsali jsme tento text obsahující mimo vlastní pravidla i překlad všech ve hře se vyskytujících karet.

Nejen v montypythonovské, ale i ve všech ostatních verzích hry *Fluxx* se nachází mnoho skvostných slovních hříček, o které nemíníme hráče ochudit. Navíc angličtina je stále důležitější jazyk a jak se ho lépe naučit než hrou, že? Proto při prvním užití nového výrazu důsledně uvádíme paralelně český překlad i původní anglický obrat.

NA ÚVOD

Fluxx se snadno učí, na každé kartě jsou totiž uvedené všechny s ní spjaté pokyny. Někdo si myslí, že nejlepší je skočit do vody a naučit se *Fluxx* prostě hraním, ale to většinou funguje, jen když už přinejmenším jeden z hráčů předtím *Fluxx* hrál. Pokud je pro vás všechny *Fluxx* nový, jeden z hráčů se musí obětovat a přečíst si pravidla. Ale nebojte se, po několika hrách budete *Fluxxu* rozumět všichni!

JAK ZAČÍT

Položte doprostřed stolu kartu **Basic rules** (*Základní pravidla*). Zamíchejte zbývající karty a každému hráči tři rozdejte. Položte zbývající balíček lícem dolů vedle *Základních pravidel* a vytvořte tak hromádku na braní. Na začátku hry ještě nebude vyložený žádný *Cíl* ani karty přinášející *Nová pravidla*.

KDO HRAJE PRVNÍ?

Kdokoliv to ohlásí, začíná. Nejlepší ohlášení je prostě si vzít kartu z hromádky.

JAK HRÁT

Fluxx je hra, v níž se všechno neustále mění, takže v průběhu hry čelíte novým a novým výzvám. Na začátku platí jen dvě velmi jednoduchá pravidla, v průběhu hry ale díky zvláštním kartám **New rules** (*Nová pravidla*) přibývají další a hra se stává stále složitější.

Začněte podle *Základních pravidel* (berte jednu kartu a jednu zahrajte), a pak se přizpůsobujte všem *Novým pravidlům*, jak budou přicházet. Hráči se střídají ve směru hodinových ručiček a berou si a hrají podle platných pravidel, dokud někdo nedosáhne cíle.

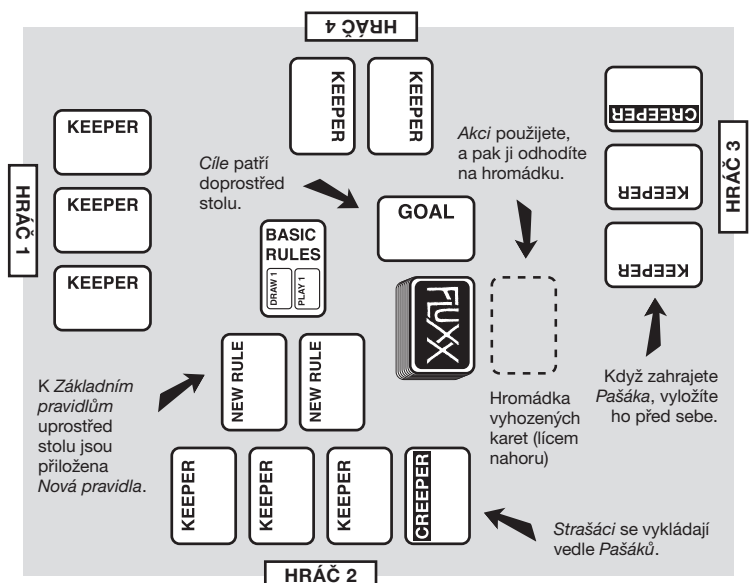
Když jste na tahu:

- 1) Berte momentálně předepsaný počet karet.
- 2) Zahrajte momentálně předepsaný počet karet.
- 3) Vyhod'te karty, abyste splňovali pravidla pro počet karet v ruce (jsou-li daná).
- 4) Dodržujte limit na počet *Pašáků* (je-li daný).

Další akce, které umožňují *Nová pravidla*, *Pašáci* atd., je možné provést v kteroukoli chvíli v rámci tahu popsaného body 1)–4).

Když hrajete kartu, můžete si vybrat kteroukoli z těch, které máte v ruce. Pokud si nejste jistí, jak přesně funguje, přečtěte nahlas, co se na ní píše, a pak ji teprve zahrajte.

PŘÍKLAD HERNÍ SITUACE



DRUHY KARET



BASIC RULES (*Základní pravidla*): Těmi všechno začíná a stojí na nich celý zbytek hry. *Základní pravidla* budou v průběhu hry nahrazována *Novými pravidly*, ale za všech okolností by stejně měla zůstat vyložená. *Základní pravidla* jsou: Během tahu jednu kartu berte a jednu zahrajte. Žádná další omezení týkající se počtu *Pašáků* nebo karet v ruce mezi *Základní pravidla* nepatří.



NEW RULE (*Nové pravidlo*): *Nové pravidlo* zahrajete tím, že ho vyložíte vedle *Základních pravidel*. Pokud odporuje jinému již vyloženému *Novému pravidlu*, vyhod'te to předchozí. *Nové pravidlo* vstupuje v platnost okamžitě, všichni hráči se jim musí hned řídit. Hráč, který je zrovna na tahu, také často bude muset brát další karty nebo další karty zahrát, podobně se ostatní hráči někdy budou muset okamžitě zbavit části svých karet.

Příklad: Poté, co si vezmete 1 kartu, zahrajete *Nové pravidlo* „Ber 4“. Pravidla nyní vyžadují, abyste v rámci každého tahu brali 4 karty, vy jste si ale předtím vzali jen jednu kartu a nyní si tedy okamžitě musíte vzít 3 další. Následující hráč si, až bude na řadě, si vezme rovnou 4 karty a pak, například zahraje „Ber 2“, čímž znovu změní pravidla, už si ale nelíže, protože si už bral (přinejmenším) 2 karty. A protože „Ber 2“ protirečí pravidlu „Ber 4“, je toto starší pravidlo odhozeno.



GOAL (*Cíl*): Kartu *Cíl* zahrajete tím, že ji položíte doprostřed stolu a vyhodíte předchozí *Cíl* (byl-li jaký). Na začátku hry není *Cíl* vyložený, nikdo tudíž nemůže vyhrát, dokud někdo nějaký nezahraje. *Cíl* platí pro všechny a jakmile ho někdo dosáhne, vyhrává (i kdyby byl zrovna na tahu někdo jiný)!



KEEPER (*Pašák*): *Pašáka* zahrajete tak, že ho z ruky vyložíte před sebe na stůl, lícem navrch. Většina *Cílů* vyžaduje určitou kombinaci *Pašáků*, takže je vždycky dobrý nápad *Pašáka* vyložit.



ACTION (*Akce*): *Akci* lze použít jen jednou, pak se odhazuje. Udělejte to, co se na kartě píše, a pak ji odhod'te na příslušnou hromádku. *Akce* někdy rozpoutají pořádný zmatek a jindy zase nemají vůbec žádný účinek. Zapamatujte si, že některé karty *Akce* sice vedou k tomu, že se zahrají další karty, ale všechno, co se děje v důsledku jedné *Akční karty*, je součástí jednoho „hraní“.

Příklad: Když zahrajete *Akci* „Ber 2 a použij je“, okamžitě si berete dvě karty a obě zahrajete. Pokud na jedné z těch karet stojí „Ber 3 a použij 2“, budete hrát dál, líznete si ještě tři karty, dvě z nich zahrajete a tu třetí odhodíte. To všechno se bude počítat jako kdybyste zahráli jedinou kartu.



CREEPER (*Strašák*): Na rozdíl od *Pašáků*, o které stojíte, protože vedou k vítězství, *Strašáci* často výhře zabraňují. Mají být vyloženi před vámi hned vedle *Pašáků*.

Pašáky přitom můžete mít v ruce, dokud se je nerozhodnete zahrát (vyložit), zatímco *Strašáky* musíte před sebe lícem navrch vyložit hned, jak si některého vezmete a místo něj si musíte vzít další kartu. Toto dobírání se nepočítá jako „hra“ („herní tah“). Je možné, že si budete muset nechat několik *Strašáků*, které si za sebou nalížete, dokud si nenaberete patřičný počet jiných karet. Toto platí vždy, když berete karty, i třeba v průběhu *Akce*.

Příklad: Když zahrajete *Akci* „Ber 3 a použij 2“, začnete braním tří karet. Pokud na kterékoliv z nich bude *Strašák*, položte ji před sebe a hned si za ni vezmete jinou, dokud nebudete mít tři karty, které nejsou *Strašáci*. Pak si vyberete, které dvě karty z nich zahrajete.



META RULE (*Nadřazené pravidlo*): Tento druh karty mění hru stejným způsobem jako běžné *Nové pravidlo*, ale *Nadřazené pravidlo* se uplatňuje na samém začátku hry a zůstává v platnosti až do něčí výhry. Toto pravidlo se přidává pouze pokud s ním všichni hráči souhlasí.

KONEC HRY

Hra pokračuje, dokud někdo nesplní podmínky momentálně platného *Cíle*. Tento hráč pak vyhrává bez ohledu na to, kdo je na tahu!

NEZAPOMEŇTE

- Před prvním tahem si všichni hráči prohlédnou své karty, a pokud mají *Strašáky*, hned je vyloží a doberou si za ně další karty.
- Hra nekončí, dokud není jasný vítěz. Pokud by někdy podmínky pro dosažení *Cíle* splnili dva a více hráčů zároveň, hra pokračuje, dokud není jasný jediný vítěz.
- Pokud dojde hromádka na braní, zamíchejte hromádku s odhozenými kartami a udělejte z ní nový balíček.
- Noví hráči se mohou připojit kdykoli v průběhu hry. Prostě se jim rozdají tři karty.
- **K ODHAZOVÁNÍ:** Odhazování karet je něco jiného než „hraní“. Když kartu hrajete, musíte se pokud možno řídit všemi pokyny, které jsou na ní uvedené. Nemůžete prostě odhodit karty, které nechcete, můžete vyhazovat jen tehdy, když vás k tomu nutí omezení počtu karet v ruce. (To znamená, že možná budete muset zahrát kartu, díky níž zvítězí někdo jiný.)

FAQ – ČASTO KLADENÉ DOTAZY

- ☒ Chci zahrát *Nové pravidlo*, ale na stole už nějaké *Nové pravidlo* leží. Co teď? Je ležící *Nové pravidlo* nahrazeno, nebo spolu mírumilovně koexistují?
 - ▶ To závisí na tom, zda si protiřečí. Počet *Nových pravidel*, která mohou souběžně platit, není nijak omezený, pravidla si ale nesmí odporovat. Pokud *Nové pravidlo* nekoliduje s tím už vyloženým, platí obě. Pokud se ale obě týkají jedné věci, například toho, kolik karet hráči lížou, pak platí nové pravidlo a staré musíte vyhodit.
- ☒ Co s tím, když *Nové pravidlo*, například *Zahraj 3*, odporuje *Základním pravidlům*?
 - ▶ *Nové pravidlo* je *Základním pravidlům* nadřazené, karta *Základní pravidla* se ale neodhazuje. Aby nedošlo ke zmatkům, může *Nové pravidlo* zakrývat příslušnou část *Základních pravidel*, kterou nahrazuje.
- ☒ Co když pravidla žádají zahrát čtyři karty, ale já mám jen dvě?
 - ▶ Zahrávejte tolik karet, kolik můžete. I když je limit zahráných karet vyšší, váš tah končí okamžikem, kdy v ruce nemáte žádné karty.
- ☒ Řekněme, že platí *Zahraj 2* a já ve své druhé hře (stále v rámci jednoho tahu) pravidlo změním na *Zahraj 3*. Mám hrát ještě jednu kartu, nebo končím, protože už jsem hrál dvě?
 - ▶ Všechna pravidla vstupují v platnost okamžitě, takže je potřeba zahrát ještě jednu kartu.
- ☒ Jak si mám vykládat kartu *Zahraj všechny*? Co když to, že své karty zahrāju, povede k tomu, že zase nějaké dostanu? Jde o to, že pokud je karta *Zahraj všechny* vyložená, nesmím na konci svého tahu mít nic v ruce a musím tyto nové karty také zahrát?
 - ▶ Ano.
- ☒ Jsem na tahu a současný cíl stanoví, že na výhru potřebuju dva konkrétní *Pašáky*. Mám jednoho z nich a někdo jiný má vyloženého toho druhého. Můžu mu ho prostě sebrat a vyhrát?
 - ▶ To by byl podvod! (Tedy pokud tedy nezahrájete kartu „*Něco si šlohní*“ (*Steal something*), která vám přesně tohle umožní.)
- ☒ Když zahrāju *Pašáka*, ačkoliv už jednoho mám vyloženého, musím toho předchozího vyhodit? Je nějaké omezení počtu *Pašáků*, které mohu mít vyložené?
 - ▶ Můžete mít *Pašáků* vyložených, kolik chcete, pokud není vyložené pravidlo určující jejich maximální možný počet (*Keeper Limit*). I poté můžete v průběhu svého tahu *Pašáků* vyložit podle libosti, jen se musíte rozhodnout, které si necháte a které vyhodíte, abyste se na konci svého tahu neprohřešovali proti pravidlem předepsanému počtu *Pašáků*.
- ☒ Co když je na začátku mého tahu v platnosti pravidlo omezující počet karet v ruce nebo počet *Pašáků*, ale v průběhu tahu je karta s omezením odstraněna v důsledku vyložení jiného pravidla nebo *Akční karty*. Musím i pak odhazovat, abych dostal limitu, který už není vyložený?
 - ▶ Ani nápad! Stejně jako *Nová pravidla* začínají platit okamžitě, tak i jejich účinnost zaniká s odhozením.
- ☒ Existuje limit počtu *Strašáků*? Započítávají se *Strašáci* do maximálního počtu *Pašáků*?
 - ▶ Ani jedno. *Strašáci* nejsou omezení co do počtu a nepočítají se do *Pašáků*.
- ☒ Jak se zbavuje *Strašáků*?
 - ▶ Záleží na situaci. Často člověk nemá na vybranou a musí si je nechat, ale je mnoho možností, jak *Strašáka* buď vyhodit nebo přesunout k dalšímu hráči pomocí *Akčních karet*, *Nových pravidel* nebo pokynů psaných malým písmem na některých *Pašácích*. Někdy se ale *Strašáci* hodí, a ačkoliv většinou výhře zamezují, občas k dosažení cíle takového *Strašáka* i nutně potřebujete. Také se třeba změní pravidla a *Strašák* vám už ve výhře nebude bránit, nebo vašeho *Strašáka* místo vás zlikviduje jiný hráč. Někdy se ale zkrátka budete muset obrnit trpělivostí a čekat na změnu situace.
- ☒ Když na mém *Strašákov*í stojí, že „*S touto kartou není možné vyhrát, pokud Cíl nestanoví jinak*“ a já splňuju všechny podmínky pro dosažení *Cíle*, včetně konkrétního *Strašáka*, ale zároveň mám i jiného *Strašáka*, který v *Cíli* stanovený není, vyhrávám, nebo ne?
 - ▶ Ne, v takovém případě nevyhráváte, dokud se nezabavíte (nebo jinak nezneškodníte) toho dalšího *Strašáka*.
- ☒ Znamená limit počtu karet v ruce, že „*toto je maximální počet karet, který lze mít v ruce, ale menší počet nevedí*“?
 - ▶ Ano. Není to číslo, kvůli němuž člověk bere, aby ho dosáhl, je to prostě omezení počtu karet, které potenciálně můžete mít v ruce.
- ☒ Když se člověk zbavuje karet kvůli pravidlu, které omezuje jejich počet, může si vybrat, co vyhodí, nebo ne?
 - ▶ Ano, vybíráte si karty, které vyhodíte.
- ☒ Můžu použít akci „*Něco vyhod*“, abych se zbavil některého ze svých vlastních *Pašáků* (nebo *Strašáků*)?
 - ▶ Ano.
- ☒ Když někdo zahraje pravidlo *Double Agenda (Dvojí zadání)*, které dovoluje mít dva cíle, musí následující zahráná karta být *Cíl*?
 - ▶ Ne. Na přidávání druhého *Cíle* není žádný spěch jen proto, že to pravidla povolují.
- ☒ Co se stane, když jsou ve hře dva *Cíle* a někdo odstraní pravidlo *Dvojí zadání*?
 - ▶ Ten samý hráč, který odstraní pravidlo, vybírá *Cíl*, který zůstane. Ten druhý vyhodí.
- ☒ Hraje člověk někdy i když není na tahu?
 - ▶ Když je na tahu někdo jiný, moc toho na práci nemáte – mimo tah nezahrájete žádné karty. Ale občas se budete muset trochu rozhodovat a upravovat své karty i během tahu někoho jiného. Na příklad když někdo zahraje *V ruce nejvýš (Hand Limit)* a vy máte v ruce víc karet, než je povoleno, musíte se rozhodnout, co si necháte a co vyhodíte.
- ☒ Když na začátku tahu nemám žádné karty, a pak zahrāju pravidlo „*Bonus nejchudším*“, dostanu 3 karty navíc, nebo z něj bude profitovat až další hráč, pro nějž už tuto pravidlo bude platit od samého začátku tahu?
 - ▶ Řiďte se druhým scénářem. Jelikož pravidlo platí jen na naprostém začátku tahu, musí si člověk, který ho zahrál, počkat.
- ☒ Když někdo zahraje kartu *Trade Hands (Vyměňte si karty z ruky)* a zbytek hráčů nemá žádné karty, musí tento hráč odevzdat svoje karty a nic nedostane, nebo má na výběr?
 - ▶ Když zahrájete tuto kartu, musíte danou akci provést, takže opravdu musíte dát dál to, co máte v ruce, i když nic nedostanete, protože ostatní nic nemají. Na kartě stojí: „*Nastává ta řídká příležitost dostat něco za naprosté nic.*“ Může to ale být i okamžik, kdy vy něco dáte a vůbec nic nedostanete!
- ☒ Řekněme že zahrāju *Ber 2* a použij je a vezmu si dva *Cíle*, z nichž jeden způsobí, že můj soupeř vyhraje. Můžu je zahrát rychle za sebou tak, aby ten, který mu výhru neumožňuje, zůstal na vrchu a on nevyhrál?
 - ▶ Ne. Kdykoliv někdo zahraje *Cíl*, může ten, kdo splňuje dané podmínky, vyhrát. Nehledě na to, jak krátce takový *Cíl* platí, počítá se, a když někdo v tu chvíli jeho podmínky splňuje, tak i vyhrává.
- ☒ Když člověk zahraje kartu *Použij, co si vezmeš (Use what you take)* a vytáhne si *Pašáka*, použije ho na tom, komu ho vzal, nebo popuťuje mezi jeho vlastní *Pašáky*?
 - ▶ S kartou, kterou někomu vezmete, pak hrajete vy. *Pašáka* si tedy necháte.
- ☒ Dá se tato hra kombinovat s dalšími verzemi *Fluxxu*?
 - ▶ Ano, ale nebývá to snadné, protože *Fluxx* je k dispozici v mnoha různých modifikacích (např. *EcoFluxx*, *Zombie Fluxx* a *Monty Python Fluxx*). Zadní strany karet jsou stejné, zdá se tedy, že se všechny dají kombinovat, ne všechny se k sobě ale hodí. Některá *Pravidla* si mohou protiřečit, aniž by na to nějak upozornila, a určité *Cíle* buď nebudou dosažitelné, nebo nebudou dávat smysl. Spíš než abyste vytvářeli obrovský balíček, který už ani nejde zamíchat, navrhujeme přidat pár vašich oblíbených karet z jedné verze ke druhé. K dispozici máte také *Fluxx Blanxx*, nepotíštěné karty, které můžete použít na vlastní nápady, včetně propojení karet z různých řad. Buďte tvůrčí, užijte si to a nezapomeňte změny nejdřív vyzkoušet!
- ☒ Odpovíte mi další dotazy na internetu?
 - ▶ Samozřejmě! Navštivte prosím LooneyLabs.com, kde jsou nejnovější zodpovězené dotazy (sekce FAQ).

Autor hry: Andrew Looney

Ilustrace: Andrew Looney

Design balení navrhol: Todd Cameron Hamilton

Hru prozkoušeli: Kristin Looney, Alison Looney, Robin Vinopal, the Wunderland Toast Society a nepočítaně hráčů.

Zvláštní poděkování: Týmu DeLano Service, Inc. za pomoc při výrobě, Petu Fenlonovi a starému hlídači v Iron Crown Enterprises, Poradní radě Looney Labs, Keith Bakerovi, každému, kdo je na mailing listu *Fluxxu*, a všem, kdo si kdy koupili dřívější verzi této hry.