



VĚK 8+



3+



20 MIN.

AUTOR:
**ERIC
OLSEN**



FLIP7

NEJSKVĚLEJŠÍ KARETNÍ HRA NA SVĚTĚ!*

PRAVIDLA HRY



ÚVOD

Hra se hraje na několik kol tak dlouho, až první z hráčů dosáhne alespoň 200 bodů a vyhraje!

V každém kole budete sbírat karty a sčítat jejich hodnotu. Musíte ovšem vědět, kdy zvolat „STOP“, abyste nedostali kartu, kterou už máte. V takovém případě jste trop a z kola vypadáváte, aniž byste získali jediný bod. Čím vyšší hodnota karty, tím častěji je v balíčku zastoupena.

Podaří-li se vám mít před sebou vyloženo 7 různých karet s číselnými hodnotami, gratulujeme. Právě jste získali Šťastnou sedmu – kolo tím ukončíte. Sečtete hodnotu svých karet a navíc získáte 15 bodů jako prémii. Zasloužíte si velký aplaus soupeřů!



- ▶ Balíček karet obsahuje dvanáct 12, jedenáct 11, deset 10 atd., až po jednu 1.
- ▶ Je v něm i jedna 0.
- ▶ V balíčku je i několik akčních karet (DALŠÍ TŘI, A DOST! a DRUHÁ ŠANCE) a modifikátorů.
- ▶ Je vhodné si v průběhu hry pamatovat, které karty se už objevily.

79 KARET ČÍSEL

s hodnotami 0 až 12



KARTA S HODNOTOU 0 JE KARTA ČÍSLA, KTERÁ MÁ HODNOTU 0 BODŮ.

6 MODIFIKÁTORŮ



9 AKČNÍCH KARET



každá třikrát

PŘÍPRAVA HRY

- ▶ Zamíchejte balíček všech karet.
- ▶ Náhodně určete rozdávajícího hráče v prvním kole hry.

*Hraje-li vás více než 18,
doporučujeme použít 2 sady hry.*

PRŮBĚH HRY

Rozdávající hráč začne od soupeře po levici a dále po směru hodinových ručiček nabízet každému hráči vždy po jedné kartě. Každý hráč musí před převzetím karty zvolat buď

STOP

NEBO

JEŠTĚ JEDNU

Vystupujete z kola.
Pootočte jednu (kteroukoli) svou kartu o 90 stupňů, aby všichni věděli, že už nehrajete. Na konci kola přičtete hodnoty svých karet ke svému průběžnému součtu.

Rozdávající hráč vám dá jednu kartu lícem vzhůru, kterou si vyložíte před sebe na stůl.

- ▶ Přejde-li vám karta čísla, **ktéře ještě nemáte**, je vše OK. Zůstáváte ve hře.



- ▶ Přejde-li vám karta, **ktérou už máte**, jste trop. V tomto kole **končíte** a nezískáte v něm **žádné body**. Otočte všechny své karty lícem dolů, aby bylo vidět, že už nehrajete (a že žádné body nedostanete).



- ▶ Máte-li ve své sbírce **7 různých karet čísel**, právě jste získali **Šťastnou sedmu!** Kolo končí pro všechny a všichni hráči, kteří nejsou trop, sečtou hodnoty svých karet. Vy navíc získáte ještě **prémii 15 bodů**.



- Každou kartu si vyložíte **do řady před sebe** na stůl, aby mohl každý zkontrolovat, jaké karty vám přišly.



- Když vám přijde modifikátor, vyložíte ho **nad svou řadu** karet čísel. Bude se počítat, až z kola vystoupíte, pokud nebudete trop.

Modifikátory se nepočítají jako karty čísel a nepomohou vám v zisku **Šťastné sedmy**. Ovšem ani nezpůsobí, že budete trop.



- Přijde-li vám akční karta, musíte **ihned provést** její efekt (podrobnosti viz dále).



KONEC KOLA

Kolo končím splněním jedné z těchto podmínek:

- ▶ Všichni hráči z kola vystoupili, buď proto, že zvolali „STOP“, nebo proto, že jsou trop.

NEBO

- ▶ Jeden z hráčů získal *Šťastnou sedmu*.

Hráči, kteří nejsou trop, sečtou hodnoty svých karet lícem vzhůru a tento součet přičtou ke svému celkovému průběžnému skóre:

- ▶ Nejprve sečtete hodnotu karet čísel.


$$3 + 11 + 5 + 7 + 10 = 36$$

- ▶ Máte-li modifikátor $\times 2$, součet vynásobte dvěma.


$$3 + 11 + 5 + 7 + 10 = 36 \times 2 = 72$$

- ▶ Poté přičtete hodnoty svých dalších modifikátorů.


$$3 + 11 + 5 + 7 + 10 = 36 \div 10 = 46$$

- ▶ Pokud jste získali *Šťastnou sedmu*, přičtete si ještě prémii 15 bodů.


$$3 + 11 + 5 + 7 + 10 + 9 + 4 + 15 = 64$$

NOVÉ KOLO

Odložte stranou všechny karty z právě skončeného kola. **Nemíchejte** je zpátky do balíčku. Rozdávající hráč předá balíček hráči po levici, který se stane novým rozdávajícím hráčem.

DOBRÁNÍ BALÍČKU

Jakmile balíček dojde, zamíchejte všechny stranou odložené karty z předchozích kol a vytvořte nový balíček. Probíhá-li právě kolo, všechny vyložené karty všech hráčů zůstanou na stole, včetně karet hráčů, kteří jsou trop nebo z kola už vystoupili.

KONEC HRY

Pokud na konci kola má některý z hráčů celkově 200 nebo více bodů, hra končí. Hráč, který dosáhl nejvyššího součtu, vítězí.

Hru může vyhrát jen jeden hráč. V případě shody hrajte ještě jedno kolo za účasti všech. Kdo z kandidátů na vítězství z předchozího kola v něm získá více bodů, vyhraje.

*Je vás méně než 3? Zkuste
si individuální výzvu:
Dokážete získat 200 bodů
za nejvýše 4 kola?*

AKČNÍ KARTY



Určete jednoho z hráčů, kteří jsou ještě ve hře (může to být i ten, který dosud nemá ani jednu kartu). Tento hráč musí z kola vystoupit a kartou A DOST! překrýt svoje ostatní karty, aby každý viděl, že již nehraje. Na konci kola si sečte hodnotu svých karet a výsledek přičte ke svému průběžnému skóre. Pokud jste posledním hráčem ve hře, musíte efekt aplikovat sami na sebe.



Položte tuto kartu před sebe. Pokud vám později přijde karta, kterou už máte, nejste trop. Odhodte ji a s ní i kartu DRUHÁ ŠANCE. Nikdo nesmí mít současně více než jednu kartu DRUHÁ ŠANCE. Pokud vám přijde druhá, musíte ji předat jednomu z hráčů, kteří jsou ještě ve hře. Pokud už ji všichni mají, musíte druhou kartu DRUHÁ ŠANCE odhodit.

Všechny karty DRUHÁ ŠANCE musíte odhodit na konci kola, ať už jste je využili, nebo ne. To se může stát, pokud někdo získá Šťastnou sedmu, nebo je cílem efektu karty A DOST!



Určete jednoho z hráčů, kteří jsou ještě ve hře (můžete to být vy sami). Pokud jste posledním hráčem ve hře, musíte to být vy. Rozdávající tomuto hráči rozdává postupně jednu po druhé 3 karty. Pokud dotyčný hráč je trop nebo získá *Šťastnou sedmu*, rozdávání ukončete. Přejde-li mezi nimi karta A DOST! nebo další karta DALŠÍ TŘI, provede se jejich efekt až po dobrání všech 3 karet (o jejich užití rozhodne aktivní hráč, i kdyby byl v průběhu dobírání 3 karet trop).

MODIFIKÁTORY



Přičtěte jejich hodnotu ke svému skóre.



Zdvojnásobuje hodnotu vašich karet (před započítáním ostatních modifikátorů a před započtením prémie 15 bodů za získání *Šťastné sedmy*).