

FLAPS

Karetní hra plná strategie, štěstí, legrace a učení pro 2 až 8 hráčů

www.flapscard.com

Stručná pravidla

Vítězí hráč, který se zbaví všech karet jako první.

Při vynášení karet se ctí barva nebo hodnota. Balíček však obsahuje i výjimečné karty, které hráčům dovolují vynést jakoukoli kartu.

Na každé kartě jsou napsaná pravidla, podle kterých se s ní hraje.

Je vhodné začít hrát s kartami pro úroveň 1 a postupně přecházet na vyšší úrovně podle toho, jak vám hra půjde.

Rozdávající hráč zamíchá balíček a rozdává každému po sedmi kartách.

Zbytek karet položí lícem dolů doprostřed stolu jako tahací balíček, čili talón.

Rozdávající sejme z tahacího balíčku horní kartu a položí ji vedle lícem nahoru jako základ odhazovací hromádky.

Začíná hráč po levici rozdávajícího, pokračuje se ve směru hodinových ručiček. Hráč vynese na odhazovací hromádku z ruky kartu, která má stejnou barvu nebo hodnotu jako horní karta na odhazovací hromádce. Pokud takovou kartu nemá nebo ji nechce odhodit, sejme si kartu z talónu.

Hráč má právo rozhodnout se, že nevynese žádnou kartu, i kdyby mohl.

Eso se může vynést na jakoukoli barvu.

Pokud někdo vynese kartu zvanou 4 FLAPS, mohou všichni hráči vynášet karty 4 FLAPS v jakémkoli pořadí tak dlouho, dokud se budou moct ve vynášení těchto karet střídat.

Jakmile skončí toto „flapování“, hra pokračuje stejným směrem a další karta se vynáší podle barvy nebo hodnoty.

Hráč, který se zbavuje předposlední karty, musí ohlásit „poslední karta“. Ostatní hráči tím získají čas, aby se proti němu spojili a našli způsob, jak mu zabránit ve vynesení poslední karty. Sehrávka je vhodná mezi hráči i tehdy, když vidí, že někomu zbývá v ruce už jen pár karet.

Pokud někdo zapomene říct „poslední karta“ dřív, než vynese kartu další hráč, musí si vzít kartu z talónu, jakmile se na jeho chybu přijde.

Podrobná pravidla pro hru na úrovni 1

ESO, UKONČOVACÍ ESO a VYNÁŠECÍ ESO

Balíček obsahuje tři ESA (není tu kárové ESO, a to ze stejného důvodu, z jakého chybí srdcový VYŠŠÍ JUNEK). Dál jsou v balíčku dvě UKONČOVACÍ ESA – jedno kárové a jedno pikové a čtyři VYNÁŠECÍ ESA – od každé barvy jedno.

Hráči mohou vynést jakékoli ESO na jakoukoli barvu i na jakýkoli typ ESA.

Pokud hráč vynese ESO, může zvolit barvu, která se bude dál hrát. Hra se nedá uzavřít ESEM, protože by to bylo příliš snadné. Pokud se hráč rozhodne vynést ESO jako svoji poslední kartu, musí nejdřív stanovit barvu a teprve potom si může vzít jednu kartu z talónu. UKONČOVACÍ ESO se řídí stejnými pravidly jako ESO, ale je možné s ním hru uzavřít.

Pokud hráč vynese VYNÁŠEJÍCÍ ESO (libovolná červená karta), může stanovit károvou nebo srdcovou barvu a pak vynese károvou nebo srdcovou kartu nebo jakýkoli druh ESA (včetně jakéhokoli VYNÁŠECÍHO ESA). Pokud hráč položí VYNÁŠEJÍCÍ ESO (libovolná černá karta), může zvolit křížovou nebo pikovou barvu a pak vynese křížovou nebo pikovou kartu nebo jakýkoli druh ESA (včetně jakéhokoli VYNÁŠECÍHO ESA). Pokud nemá další vhodnou kartu nebo prostě nechce kartu vynést, stanoví nejdřív barvu a pak si sejme kartu z balíčku. Protože by se VYNÁŠECÍM ESEM dala hra snadno uzavřít, není to dovoleno. Když se hráč rozhodne zahrát VYNÁŠECÍM ESEM jako svoji předposlední kartu a pak zahlásí „poslední karta“ a vynese další kartu, musí si vzít jednu kartu z talónu. Pokud vynese VYNÁŠECÍ ESO jako poslední kartu, musí nejdřív stanovit barvu a pak si vzít jednu kartu z talónu.

DVOJKY, TROJKY, SEDMIČKY a DEVÍTKY

V balíčku je osm DVOJEK, osm TROJEK, osm SEDMIČEK a osm DEVÍTEK, tzn. od všech čtyř barev po dvou.

Když některý hráč vynese DVOJKU, další hráč si musí z talónu vzít dvě karty. To však neplatí, pokud má jednu z těchto karet a chce ji použít:

jakoukoli DVOJKU. Pokud ji vyloží, následující hráč (ve hře ve dvou to budete vy) si buď musí líznout čtyři karty (2 + 2), nebo vynést další DVOJKU a nebo TROJKU, SEDMIČKU nebo DEVÍTKU stejné barvy.

TROJKU stejné barvy. Pokud ji vyloží, následující hráč (ve hře ve dvou to budete vy) si buď musí líznout pět karet (2 + 3), nebo taky vynést TROJKU a nebo DVOJKU, SEDMIČKU nebo DEVÍTKU stejné barvy.

SEDMIČKU stejné barvy. V tomto případě se směr hry mění. To znamená, že hráč, který vynesl DVOJKU nebo TROJKU, musí buď sejmout součet vnesených karet, nebo položit SEDMIČKU (jakékoli barvy) a nebo DVOJKU, TROJKU nebo DEVÍTKU stejné barvy. SEDMIČKA mění směr hry jen tehdy, když byla předchozí hraná karta DVOJKA, TROJKA nebo SEDMIČKA.

DEVÍTKU stejné barvy. Tato karta ruší pravidla vnesených karet, takže následující hráč vynese kartu jako obvykle – tedy podle barvy nebo hodnoty, aniž by musel snímat z balíčku.

Stejný herní „chaos“ vypukne, když některý hráč vynese TROJKU.

Hráči si musí sejmout součet vnesených karet (TROJKA, DVOJKA) nebo vynést DVOJKU, TROJKU, SEDMIČKU (tato karta mění směr hry) nebo DEVÍTKU (tato karta ruší pravidla vnesených karet).

Asi už vás napadlo, že sejmutých karet by mohlo být až 40, ale k tomu by došlo jen tehdy, kdyby si někdo s kartami předtím „pohrál“ nebo kdybyste proti sobě měli někoho, kdo pravidelně vyhrává v loterii.

4 FLAPS a MF MEGA-FLAP

V balíčku je 16 karet označených 4 FLAPS, a to čtyři od každé barvy. Karta MF MEGA-FLAP je jen jedna, a to srdcová.

Pokud vynesete 4 FLAPS (měli byste hned říct „FLAPS“, ale toleruje se, když držíte bobříka mlčení), přestane pro tuto chvíli platit pravidlo, že hraje další hráč. Místo toho může (ale nemusí) vynést kartu 4 FLAPS kdokoli z hráčů, kdo ji má. Hráč však nesmí vynést kartu 4 FLAPS na vlastní už shozenou kartu. Je to takové střídání, i když to možná tak nevypadá.

Zároveň je dobré být ve střehu a sledovat, jestli někdo neřekl „poslední karta“, protože by mohl v nastalém zmatku vyhrát. Po flapování se hráč, který byl původně na řadě, zeptá: „Ještě někdo bude flapovat?“ Pokud nikdo další už nechce vynést kartu 4 FLAPS, pokračuje tento hráč vnesením karty jako obvykle, tj. podle barvy nebo hodnoty. Směr hry je stejný jako před začátkem flapování a barvu a číslo určuje poslední vnesená karta. Tento další hráč může vynést další kartu 4 FLAPS. I kdyby jeho karta 4 FLAPS byla poslední kartou v předcházejícím flapování, je toto další vnesení karty 4 FLAPS impulsem k novému flapování.

Existuje možnost, jak vynést tři karty 4 FLAPS najednou, a to když má hráč v ruce kartu MEGA-FLAP. Vynese-li MEGA-FLAP, může přiložit tři karty 4 FLAPS. Pokud se někdo pokouší touto metodou vyhrát, nesmí zapomenout před vnesením poslední karty 4 FLAPS zhlásit „poslední karta“. Jinak by si musel líznout jednu kartu z talónu.

OSMIČKY

V balíčku je osm OSMIČEK, a to po dvou od každé barvy.

Pokud vynesete OSMIČKU, další hráč buď nebude hrát (pak musí klepnout do stolu), nebo musí vynést další OSMIČKU. Může si vybrat, jestli vyneseme OSMIČKU nebo jestli nebude hrát. Pravidla nestanoví, že by musel tuto kartu vynést jen proto, že ji má.

DESÍTKY a DÁMY Q HOOFERS-DOOFERS

V balíčku je osm DESÍTEK, a to po dvou od každé barvy. Jsou tu i čtyři DÁMY označené Q HOOFERS-DOOFERS, a to po jedné od každé barvy.

Pokud vynesete DESÍTKU, můžete vyzvat libovolného hráče (samozřejmě kromě sebe), aby si z talónu sejmul jednu kartu. To však neplatí, když má tento hráč dámu HOOFERS-DOOFERS libovolné barvy a chce ji zahrát. Pokud takovou kartu má a vyneseme je, může teď on určit hráče, který si bude muset líznout kartu z talónu. Je pravděpodobné, že si vybere toho, kdo s tím začal, tedy vás. Na vnesenou dámu HOOFERS-DOOFERS můžete odpovědět zase dámou HOOFERS-DOOFERS. DESÍTKA je pouze karta, která to všechno spustí. DESÍTKA neruší pravidlo HOOFERS-DOOFERS. Po sejmutí karty z talónu pokračují hráči ve hře ve stejném směru jako před vnesením DESÍTKY. Další hraná karta se řídí barvou nebo hodnotou poslední vnesené karty.

JUNEK, VYŠŠÍ JUNEK a ESO-JUNEK

V balíčku jsou čtyři JUNCÍ, a to jeden od každé barvy. Dál jsou tu tři VYŠŠÍ JUNCÍ (neptejte se, proč chybí srdcový JUNEK). ESA-JUNCÍ jsou dvě, a to bez rozlišení barvy.

Pokud někdo vyneseme JUNKU, směr hry se změní. Při dvou hráčích toto pravidlo samozřejmě neplatí.

Pokud hráč vyneseme VYŠŠÍHO JUNKU, změní se směr hry a všichni ostatní hráči si sejmou jednu kartu z talónu (začíná hráč po levici od toho, kdo vynesl VYŠŠÍHO JUNKU).

Kartu ESO-JUNEK lze vynést na jakoukoli barvu. Po vnesení této karty se směr hry změní a hráč, kdo tuto kartu vynesl, může zvolit barvu, se kterou se bude pokračovat. Tato karta se nazývá ESO-JUNEK, protože je kombinací ESA a JUNKU (viz část „ESO“ v těchto Pravidlech). Vzhledem k tomu, že tuto kartu je lehké vynést, nedá se s ní hra uzavřít. Pokud se rozhodnete použít ji jako svou poslední kartu, musíte nejdřív zvolit barvu a potom si z talónu vzít jednu kartu.

Na kartu ESO-JUNEK můžete vynést JUNKA nebo VYŠŠÍHO JUNKA jakékoli barvy.

PĚTKY, DÁMY a KRÁLOVÉ

V balíčku je osm PĚTEK, a to po dvou od každé barvy. KRÁLOVÉ jsou čtyři – od každé barvy jeden. DÁMY jsou rovněž čtyři – od každé barvy jedna.

Hraní s těmito kartami je trochu nuda, protože nemají žádnou zvláštní funkci. V balíčku se však ocitly proto, aby hra FLAPS, ve které je hodně aktivních karet, nebyla jak jízda na horské dráze. Díky těmto kartám si občas budete moct vydechnout – buďte za to vděční.

Co se stane, když dojdou karty v tahacím balíčku?

Pokud v tahacím balíčku nezůstane ani jedna karta, zvítězí hráč s nejnižším počtem karet v ruce. Kdyby se to stávalo příliš často nebo pokud plánujete hrát ve víc než osmi lidech, kupte si ještě jeden balíček a hrajte s dvojnásobným počtem karet.

Podrobná pravidla pro hru na úrovni 2

Pro úroveň 2 se do standardního balíčku přimíchá osm dalších karet. Hra se tak stane trochu náročnější, ale hrát můžete začít hned a do pravidel nahlízet jen v případě sporu.

K TRUMF

TRUMFOVÉ karty jsou čtyři, po jedné od každé barvy.

Pokud některý hráč vynesel TRUMF, začne samostatná trumfová hra. Hráč, který vynesl TRUMF, určí trumfovou barvu. Karta v trumfové barvě přebíjí stejnou kartu jakékoli jiné barvy. Jakmile hráč trumfovou barvu vyhlásí, nemůže svoje rozhodnutí změnit. Všichni hráči pak jeden po druhém (začíná hráč po levici toho, který shodil TRUMF) položí jednu kartu lícem dolů vedle talónu a odhazovací hromádky. Po otočení karet si hráč, který vynesl nejnižší kartu, musí vzít všechny takto vynesené karty. Smyslem trumfové hry není vyhrát, ale *neprohrát*.

Když má některý hráč v okamžiku vyhlášení trumfové hry poslední kartu a vynesel ji, neznamena to, že je automaticky vítězem. Trumfová hra se dokončí a tento hráč zvítězí v celé hře jen tehdy, když neprohrál v trumfové hře. Pokud byla jeho poslední karta taková, se kterou se nedá hra ukončit, například ESO, musí si tento hráč dobrat jednu kartu z talónu – což samozřejmě neplatí, jestliže prohrál v trumfové hře a musel si vzít všechny vynesené karty.

Nejvyšší kartou v trumfové hře je ČERNÝ PETR 1, pak ČERNÝ PETR 2, 3 a nakonec 4. Po nich následuje KRÁL v barvě, která byla vyhlášena jako trumfová, po něm ESO v trumfové barvě a KRÁL v jakékoli další, tj. netrumfové barvě. Nejnižší kartou ze všech je ESO-JUNEK.

Pokud se v trumfové hře po otočení karet zjistí, že dva nebo více hráčů vyneslo stejnou nejnižší kartu, musí každý z nich sejmout z talónu hromádku karet a položit ji vedle lícem dolů. Po otočení hromádek rozhodne hodnota horní karty podle stejného principu, podle jakého by rozhodla v samotné trumfové hře. Znamená to, že platí ohlášená trumfová barva a že nejvyššími kartami jsou karty s názvem ČERNÝ PETR. Hromádky se pak v obráceném sledu položí zpátky do talónu a balíček se zarovná.

ČERNÝ PETR

Balíček obsahuje čtyři karty s názvem ČERNÝ PETR očíslované 1 až 4.

Karta ČERNÝ PETR může být vynesena jenom na tyto karty: JUNEK, VYŠŠÍ JUNEK, ESO-JUNEK, DÁMA, dáma HOOFERS-DOOFERS a KRÁL. ČERNÝ PETR se nemůže vynést na TRUMF.

Karty s názvem ČERNÝ PETR jsou číslované od 1 do 4 jen proto, aby se určila jejich hodnota v trumfové hře. Jinak nejsou nijak zvlášť výhodné. Hráči je sice potřebují, aby neprohráli v trumfové hře, ale s kartou ČERNÝ PETR se nedá hra uzavřít a je těžké se jí zbavit.

Karta ČERNÝ PETR nemůže být vynesena na jinou kartu s názvem ČERNÝ PETR. Zrovna tak není možné hrát VYNÁŠECÍ ESO (libovolná černá karta) a pak na ně shodit kartu ČERNÝ PETR, i když je černá. Mysleli jste si, že to půjde, co? Důvod, proč se ČERNÝ PETR nedá shodit na TRUMFY, je prostý – hráčům je nutné zabránit, aby se rychle zbavili karet ČERNÝ PETR, které právě dostali při trumfové hře.

Pokud hráč vynesel ČERNÉHO PETRA jako poslední kartu, musí si dobrat jednu kartu z talónu.

Podrobná pravidla pro hru na úrovni 3

Pro hru na úrovni 3 se do balíčků flapových karet přidá dalších pět listů. Díky popisům na kartách můžete tuto úroveň začít hrát hned, bez studování pravidel. Do pravidel nahlédněte jen v případě sporu.

0 QUACK

Karta označená jako 0 QUACK nemá barvu a navíc je to jediná nula v celém balíčku. Tuto kartu může hráč vynést jen na DVOJKU, TROJKU nebo SEDMIČKU jakékoli barvy, a tak jejich účinek od sebe „odklonit“, tj. přesunout součet vnesených karet na dalšího hráče. Karta má hodnotu nula, protože se k součtu nepřipočítává jako např. dvojka nebo trojka, ale jinak funguje stejně. Kartou QUACK se dá hra uzavřít, ale jenom na vnesenou DVOJKU, TROJKU nebo SEDMIČKU. QUACK má v trumfové hře nižší hodnotu než ESO-JUNEK.

4 KONEC FLAPOVÁNÍ

Pro vnesení karty 4 KONEC FLAPOVÁNÍ platí stejná pravidla jako pro jakoukoli kartu 4 FLAPS, ovšem s tím rozdílem, že KONEC FLAPOVÁNÍ zastavuje veškeré flapování. Vzhledem k tomu, že ostatní pravidla jsou stejná, hráč nemůže vynést kartu KONEC FLAPOVÁNÍ na vlastní kartu 4 FLAPS – s výjimkou herního postupu, který platí pro vnesení karty MEGA-FLAP.

Pokud někdo jiný vynesel MEGA-FLAP, vnesením KONEC FLAPOVÁNÍ se sníží počet karet 4 FLAPS, které mohou následovat po kartě MEGA-FLAP, na dvě. Kartu KONEC FLAPOVÁNÍ je nutné vynést předtím, než hráč, který vynesl MEGA-FLAP, vynesel svoji třetí kartu 4 FLAPS. Nezáleží na tom, jestli ostatní hráči shodili 4 FLAPS v době, kdy někdo vynesl kartu MEGA-FLAP. Důležité je, aby byla karta KONEC FLAPOVÁNÍ vnesená před třetí kartou 4 FLAPS, kterou hráč shazuje v souvislosti s vnesením karty MEGA-FLAP.

Je přípustné, aby jeden hráč vynesl tuto sérii čtyř karet: MEGA-FLAP, 4 FLAPS, 4 FLAPS, KONEC FLAPOVÁNÍ.

5 – ZBAV SE PĚTEK

Karta ZBAV SE PĚTEK se trochu podobá kartě MEGA-FLAP, protože hráč, který ji vynesl, k ní můžete přiložit až tři další PĚTKY. Nemůže sice ukončit hru tím, že by shodil kartu ZBAV SE PĚTEK a na ni vynesl tři PĚTKY, ale může tím například snížit počet svých karet na jednu. Pokud na základě hry s kartou ZBAV SE PĚTEK shodí hráč svoji poslední kartu, musí si sejmout jednu kartu z talónu. Hra pokračuje podle poslední PĚTKY vnesené v této sérii.

6 – POŘÁDNÁ ŠESTKA

I zkušený hráč flaps má co dělat, chce-li ukončit hru vnesením karty POŘÁDNÁ ŠESTKA. Je to jediná šestka v celém balíčku a nepojí se s ní žádné zvláštní funkce, takže se vynáší hůř než ostatní karty. Hráč, kterému se podaří vynést POŘÁDNÁ ŠESTKA jako poslední kartu a hru s ní uzavřít, získá dvojnásobný počet bodů. Vzhledem k tomu, že k vítězství ho přivedla dobrá strategie, spoluhráči ho ušetří komentářů typu: „To byla náhoda!“

VYNÁŠECÍ KRÁL

Karta VYNÁŠECÍ KRÁL funguje trochu jako VYNÁŠECÍ ESO, ale má víc omezení. Jako křížový KRÁL se dá vynést jen na KRÁLE, kříže nebo křížové ESO. Na ni se může vynést jen KRÁL, kříže, ČERNÝ PETR a ESO. Hru nelze ukončit s vnesením karty VYNÁŠECÍHO KRÁLE jako předposlední. Pokud hráč vynesel poslední kartu na VYNÁŠECÍHO KRÁLE, musí si dobrat jednu kartu z talónu.

Podrobná pravidla pro hru na úrovni 4

Pro hru na úrovni 4 se do balíčků flapových karet přidá další čtyři listy. Tuto úroveň můžete začít hrát hned, bez studování pravidel. Pravidla použijte jen v případě sporu.

K - SPOOF

Karty SPOOF jsou dvě, kříže a piky.

Pokud některý hráč vynese kartu SPOOF, začne samostatná hra. Všichni hráči, počínaje hráčem po levici od toho, který SPOOF vynesl, položí jednu kartu lícem dolů vedle talónu a odhazovací hromádky. Pak každý hráč, opět počínaje hráčem po levici od toho, který SPOOF vynesl, zahlásí svůj odhad celkové bodové hodnoty karet vyneslých ve spoofové hře. Při čtyřech hráčích to může být maximálně 80 bodů (čtyři karty ČERNÝ PETR) nebo minimálně tři (tři ESA a karta QUACK). Když první hráč řekne např. 33, druhý by si měl vybrat číslo 32 nebo 34. Kdyby totiž řekl 35, třetí hráč v pořadí by určitě zahlásil 34, aby se dostal přesně mezi dva odhady a zajistil si, že za žádných okolností spoofovou hru neprohráje. Ztrácí totiž hráč, jehož odhad se po otočení karet ukáže jako nejméně přesný – tento hráč si musí vzít všechny karty vyneslých ve spoofové hře.

Když má některý hráč v okamžiku vyhlášení spoofové hry poslední kartu a vynese ji, nemusí to ještě znamenat, že vyhrál celou hru. Spofová hra se dokončí a tento hráč se stane vítězem celé hry jen tehdy, jestliže neprohrál ve spoofové hře. Pokud ale jako poslední kartu vynesl takovou, se kterou se hra nedá uzavřít, například eso, musí si dobrat jednu kartu z talónu.

Ve spoofové hře mají všechny karty s názvem ČERNÝ PETR hodnotu 20. ESA a ESO JUNCÍ mají hodnotu jedna.

NÍZKÝ ČERNÝ PETR

Karty s názvem NÍZKÝ ČERNÝ PETR jsou dvě.

Karty s názvem NÍZKÝ ČERNÝ PETR a ČERNÝ PETR je možné vynést jenom na tyto karty: JUNEK, VYŠŠÍ JUNEK, ESO-JUNEK, DÁMA (Q), dáma HOOFERS-DOOFERS a KRÁL (K). Nemůžou se vynést na TRUMF ani na kartu SPOOF. Je to proto, aby se hráči hned nezbavovali karet ČERNÝ PETR, kterého dostanou při trumfové nebo spoofové hře.

Jedinou výhodou karty NÍZKÝ ČERNÝ PETR je, že má ve spoofové hře vysokou hodnotu, takže podle toho, jestli jste takovou kartu vynesl nebo nevynesl, můžete zahlásit vyšší nebo nižší odhad než hráč před vámi. Jinak ale zvlášť výhodná není, protože s ní nelze hru ukončit a je těžké se jí zbavit.

Karta NÍZKÝ ČERNÝ PETR nemůže být vynesena na kartu NÍZKÝ ČERNÝ PETR ani na ČERNÝ PETR.

Pokud hráč vynese kartu NÍZKÝ ČERNÝ PETR jako poslední kartu, dobere si jednu kartu z talónu.

Podrobná pravidla pro hru na úrovni 5

Pro hru na úrovni 5 se do balíčků flapových karet přidá dalších sedm listů. Díky popisům na kartách můžete tuto úroveň začít hrát hned, bez studování pravidel. Do pravidel nahlédněte jen v případě sporu.

5 –VYDEJ TAJEMSTVÍ

Hráči jeden po druhém odeberou z ruky hráče po své levici jednu kartu a aniž by se na ni podívali, položí ji vedle talónu lícem dolů. Tato hromádka karet se nazývá „záhadná“, protože každý hráč ví o jedné kartě, která není ve hře. Pokud hráč vynese VYDEJ TAJEMSTVÍ jako předposlední kartu, musí si po odhození své poslední karty na záhadnou hromádku dobrat jednu kartu z talónu.

5 –VYBER SI TAJEMSTVÍ

Hráč si vybere z karet v ruce jednu kartu a položí ji vedle talónu lícem dolů na záhadnou hromádku. Jenom on teď ví, která karta už není ve hře. Pokud hráč vynese VYBER SI TAJEMSTVÍ jako předposlední kartu, musí si po vynesení své poslední karty na záhadnou hromádku dobrat jednu kartu z talónu.

5 –ZAČNI HÁDAT – NEDÍVEJ SE

Hráč sejme jednu kartu z talónu a aniž by se na ni podíval, položí ji lícem dolů vedle talónu. Pak hádá, jaká karta byla takto vyřazena.

5 –ZAČNI HÁDAT – PODÍVEJ SE

Hráč sejme jednu kartu z talónu, podívá se na ni a položí ji lícem dolů vedle talónu. Jenom on teď ví, která karta už není ve hře.

5 – PODĚL SE O TAJEMSTVÍ

Hráč odebere z ruky jiného hráče, kterého si vybral, jednu kartu, podívá se na ni a položí ji vedle talónu lícem dolů. Jenom on a tento druhý hráč vědí, která karta už není ve hře.

5 – VYŘEŠ ZÁHADU

Hráč si vezme všechny karty ze záhadné hromádky.

Podrobná pravidla pro hru na úrovni 6

Pro hru na úrovni 6 se do balíčků flapových karet přidá dalších 20 listů. Díky popisům na kartách můžete tuto úroveň začít hrát hned, bez studování pravidel. Do pravidel nahlédněte jen v případě sporu.

1 – DOLŮ

Hráč si sejme jednu kartu z balíčku, podívá se na ni a položí ji lícem dolů před libovolného hráče. Pokud tento hráč už má před sebou kartu 1 DOLŮ, tato další karta se položí na ni. Karet 1 DOLŮ je osm.

1 – DOPRAVA

Každý hráč posune všechny karty 1 DOLŮ, které má před sebou, před hráče po své pravé straně. Karty 1 DOPRAVA jsou dvě.

1 – DOLEVA

Každý hráč posune všechny karty 1 DOLŮ, které má před sebou, před hráče po své levé straně. Karty 1 DOLEVA jsou dvě.

1 – OTOČ

Hráč otočí libovolnou kartu z hromádky karet 1 DOLŮ ležící před kterýmkoli hráčem, tj. případně i před ním. Nemusí to být horní karta hromádky 1 DOLŮ. Tato karta zůstane ležet lícem nahoru. Karta 1 OTOČ je jen jedna.

1 – PODÍVEJ SE

Hráč se podívá na libovolnou jednu kartu z hromádky karet 1 DOLŮ ležící před kterýmkoli hráčem, tj. případně i před ním. Nemusí to být horní karta hromádky 1 DOLŮ. Pak ji položí zpět na hromádku 1 DOLŮ lícem dolů. Pokud na stole neleží žádné karty 1 DOLŮ, hráč se může podívat na libovolnou kartu v ruce kteréhokoli hráče. Karta 1 PODÍVEJ SE je jen jedna.

1 – PROHOĎ SI KARTU

Hráč si prohodí kteroukoli kartu v ruce s kartou 1 DOLŮ před libovolným hráčem. Nemusí jít o horní kartu hromádky a může to být i karta, která už leží lícem nahoru. Karta 1 PROHOĎ SI KARTU je jen jedna.

1 – HORNÍ

Hráč určí libovolného hráče, tj. případně i sebe, který si z hromádky 1 DOLŮ před sebou odebere horní kartu. Karet 1 HORNÍ je pět.

Podrobná pravidla pro hru na úrovni 7

Pro hru na úrovni 7 se do balíčků flapových karet přidají další dva listy. Díky popisům na kartách můžete tuto úroveň začít hrát hned, bez studování pravidel. Do pravidel nahlédněte jen v případě sporu.

DO NAHA

V okamžiku, kdy chce hráč vynést kartu DO NAHA, by měl mít v ruce minimálně tři další karty. Jinak nemá vynesení DO NAHA žádný smysl.

Hráč položí tři svoje karty lícem dolů. Pak určí hráče, který si vybere jednu z nich, ale nezvedá ji. První hráč teď otočí jednu ze dvou zbývajících karet, takže ji všichni vidí.

Teď si druhý hráč může vybrat mezi kartou, na kterou původně ukázal, a mezi tou ze dvou zbývajících, která zůstala lícem dolů. Vybranou kartu nikomu neukazuje, takže jenom vy a on víte, jaká karta mu přibyla.

Hráč 1 si teď vezme zpátky své dvě karty. Všichni ostatní teď vědí o jedné jeho kartě.

Na kartu DO NAHA není možné vynést kartu ČERNÝ PETR. Důvod je prostý – hráčům je nutné zabránit, aby se rychle zbavili karet ČERNÝ PETR, které právě dostali při hře DO NAHA.