



44 karet: po 2-12 v červené, žluté, zelené a modré barvě



Příslušné zadní strany (čísla v neutrální barvě)



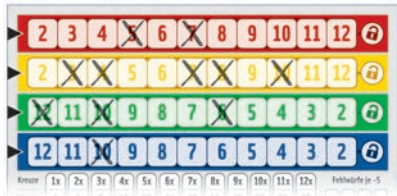
Žolík 2-12 (pro variantu)

Každý hráč se snaží zaškrtnout na svém lístku co nejvíce čísel ve čtyřech barevných řadách. Čím více křížků je v jedné barevné řadě, tím více bodů získáte.

Pozor: Při zaškrťování na lístku existuje jeden rozhodující rozdíl vzhledem k oceněné kostkové hře Qwixx, viz níže u „Pozor“.

Zaškrtnutí čísel

V průběhu hry musí být čísla v každé ze čtyř barevných řad zaškrťována zásadně **zleva doprava**. Není nutné začínat úplně vlevo - je dovoleno čísla vynechat (i více najednou). Vynechaná čísla ale nesmí být zaškrtnuta později.



Příklad:

V červené řadě bylo nejprve zaškrtnuto číslo 5 a později 7. Červená čísla 2, 3, 4 a 6 nesmí být dodatečně zaškrtnuta.

V žluté řadě může být ještě zaškrtnuto číslo 11 a 12. V zelené řadě musí být pokračováno doprava od čísla 6.

V modré řadě musí být pokračováno doprava od čísla 10.

Pokud chce hráč zaškrtnout **číslo úplně vpravo** v barevné řadě (červená 12, žlutá 12, zelená 2, modrá 2), tak je nutné, aby předtím udělal v této barevné řadě

minimálně pět křížků. Pokud nakonec zaškrtně číslo úplně vpravo, pak musí ještě **navíc** zaškrtnout hned vedle políčko se zámkem - tento křížek bude později započítán do konečného vyúčtování! **Pozor:** Tato barevná řada je nyní uzavřena **jen pro tohoto hráče.** V této barvě hráč nemůže v následujících kolech již nic zaškrtnávat. Všichni jiní hráči mohou v této barvě dále dělat křížky.



***Příklad:** Laura zaškrtně zelenou 2 a navíc zámek. Zelená řada je tím uzavřena jen pro Lauru.*

Má-li hráč méně než pět křížků v jedné barevné řadě, nesmí v žádném případě zaškrtnout číslo úplně vpravo.

Příprava hry

11 žolíkových karet přijde do krabičky. Budou potřebné jen pro žolíkovou variantu. Každý hráč dostane jeden lístek a jednu tužku. Zamíchá se 44 karet. Každý hráč dostane do ruky **čtyři karty**. Zbývající karty se položí jako zakrytá dobírací hromádka doprostřed stolu, neutrální barevnou stranou nahoru. Vrchní **čtyři karty** budou sejmuty a položeny vedle sebe (= výklad) vedle hromádky.



Výklad se během hry skládá vždy ze čtyřech karet (viditelná je neutrální barevná strana).

Průběh hry

Bude vylosováno, kdo bude fungovat jako aktivní hráč. Aktivní hráč provede **postupně** následující tři akce.

- 1.) Aktivní hráč si vezme z **výkladu** do ruky libovolně tolik karet, aby měl **celkem 5 karet** (na začátku hry je to jen jedna karta, později to mohou být i dvě nebo tři). **Poté**, co si hráč vzal kartu / karty, bude výklad opět doplněn na čtyři karty tak, že z dobírací hromádky bude odebrán a zakrytě vyložen příslušný počet karet. **Upozornění:** Pokud bude dobírací hromádka v průběhu hry spotřebovaná, musí se odkládací hromádka znovu zamíchat a položit jako nová dobírací hromádka.



Příklad:

Anna si vezme z výkladu do ruky číslo 11. Číslo 8 z dobírací hromádky bude následně položeno na volné místo výkladu.

- 2.) Aktivní hráč řekne nahlas a zřetelně číslo, které je **nyní** vidět nahoře na hromádce. Toto číslo platí pro všechny, tzn. **každý** hráč může (ale nemusí) ve svém bloku zaškrtnávat v **libovolné** barevné řadě.



Příklad:

Anna řekne: „Jedna 4 pro všechny.“ Max zaškrtně na svém lístku červenou 4. Anna zaškrtně žlutou 4.

Linus zaškrtně také žlutou 4. Laura nechce zaškrtnávat nic.

- 3.) Aktivní hráč **musí** nyní v každém případě vyložit **jednu** ze svých 5 karet v ruce - kdo může (a chce), smí vyložit najednou i více karet, **maximálně však tři**. Pokud chce vyložit jen jednu, pak může vybrat libovolnou kartu. Pokud chce najednou vyložit více karet, pak musí mít tyto karty **stejnou barvu**. Čísla (maximálně tři) karet může hráč volit **libovolně**, neexistuje žádné omezení, např. červená 2-6-11 nebo žlutá 3-9 nebo zelená 10-9-4 nebo modrá 8-7.

Hráč kartu/karty ukáže a nyní může svobodně rozhodnout, zda nechce zaškrtnávat žádnou, nebo chce zaškrtnout jedno či více zobrazených čísel v zobrazené barvě.

Důležité: Když chce hráč zaškrtnout **více čísel**, pak nesmí mezi prvním a posledním číslem, které zaškrtně, vypustit více než jedno číslo. Pokud např. vyloží červenou 4-5-7, pak může zaškrtnout všechna tři čísla. Pokud např. vyloží žlutou 2-4-6, pak nemůže zaškrtnout všechna tři čísla, jinak by byla dvě čísla vynechána.

Všimni si: Ostatní hráči nyní nesmí (tedy ve 3. akci) nic zaškrtnout. **Všechny** vyložené karty přijdou následně zakryté na odkládací hromádku na kraji stolu.



Příklad: Anna vyloží zelenou 11, zelenou 9 a zelenou 3. Zaškrtně 11 a 9 v zelené řadě a položí pak všechny 3 karty na odkládací hromádku.

Velmi důležité: Pokud aktivní hráč nezaškrtnl ve 2. ani ve 3. akci číslo, pak musí udělat křížek ve sloupci „chybné hody“. Neaktivní hráči nemusí označovat žádný chybný hod, nehledě na to, zda něco zaškrtnl nebo ne. Nyní bude aktivní další hráč po směru hodinových ručiček a provede postupně tři akce tak, jak bylo uvedeno. Uvedeným způsobem hra dále pokračuje pořád dokola.

Konec hry a vyhodnocení

Hra končí okamžitě, když jeden hráč na svém **vlastním** lístku dokončil **dvě** barevné řady. Alternativně hra okamžitě skončí, když někdo zaškrtnul 4 chybné hody. Nyní k vyhodnocení. Pod čtyřmi barevnými řadami je uvedeno, kolik bodů hráč získává za kolik křížků v rámci jedné řady. **Důležité:** Každá řada je hodnocena samostatně. Každý chybný hod znamená pět minusových bodů. Nyní si každý hráč запиše své body za čtyři barevné řady a minusové body za chybné hody do příslušného pole dole v tabulce. Vítězem je hráč s nejvyšším počtem bodů.

Žolíková varianta

11 žolíků bude společně zamícháno během přípravy na hru s ostatními 44 kartami. 55 karet bude položeno jako dobírací hromádku. Číslo jedné žolíkové karty je dané, barvu, pro kterou má platit, může hráč určit, když ji bude vykládat. Všechna další pravidla zůstávají nezměněna.