

Rychlý přehled pravidel

1. Zamíchejte karty a rozdejte 15 každému hráči. Zbylé karty dejte na stranu.
2. Každý hráč si vezme do ruky 5 karet.
3. Rozdávající vezme 2 karty ze zbylých karet, položí je doprostřed stolu, čímž založí 2 odkládací balíčky.
4. Začne první hráč, který během časového limitu pokládá své karty na odkládací balíčky.
5. Hráč musí při odhazování vždy uvést spojitost mezi dvěma objekty na kartách.
6. Hráč, který se první zbaví svých karet, vyhrává.

CZ

Pátý přes Devátý

Pravidla hry

Obsah hry:

396 oboustranných karet, přesýpací hodiny

Cíl hry

Co nejdříve se zbavit karet, které máte v ruce.

Karet se zbavujete tak, že mezi nimi vytváříte logická spojení a karty odkládáte.

Příprava hry

Zamíchejte karty a rozdejte každému hráči 15 karet. Zbytek karet rozdělte do dvou hromádek a odložte stranou. Pokud vás hraje hodně, můžete se rozdělit na týmy.

Průběh hry

Hráči si ze svého balíčku vezmou do ruky 5 karet, zbylé karty si položí na stranu. Pokud hrajete v týmu, je lepší si karty položit do řady před sebe, aby na ně všichni viděli. Karty jsou oboustranné, hráči tudíž mohou při hře používat obě strany karet.

Když jsou všichni připraveni a určí se začínající hráč, vezmou se 2 karty z nepoužitých karet, položí je doprostřed hrací plochy a tím vzniknou 2 odkládací balíčky. Jakmile je hráč připraven, otočí se přesýpací hodiny. Po vymezený čas se hráč na tahu snaží najít spojitosti mezi svými kartami a obrázky na vrchních 2 kartách na odkládacích balíčcích. Pokud to stihne, může hráč během svého tahu zahrát i více karet.

Při zahrání karty musí hráč uvést spojitost mezi kartami plnou větou, např:



Obrázek hlemýžďe a listu:
„Hlemýžďi se živí listy.“

Obrázek kostek ledu a vody:
„Zmrzlá voda tvoří led.“



Obrázek vlaku na letadla:
„Vlak a letadlo jsou oba druhem přepravy.“

V tomto případě by nestačilo prohlášení:
„Oba jsou druhem přepravy.“

Spojitosti se mohou týkat také vzhledu objektů na obrázcích, např:



Obrázek červeného balóнку a červené růže:
„Balónek a růže jsou oba červené.“

Obrázek basketbalového míče a mince:
„Basketbalový míč a mince jsou kulaté.“

Karty, které hráč během tahu odloží na odkládací balíčky si doplní ze své zásoby 15 karet, aby měl před sebou znovu 5 karet.

Pokud nikdo z hráčů není schopný najít kartu a spojit ji s kartami uprostřed stolu, dají se doprostřed dvě nové karty.

V případě, že hráč uvede neobvyklé spojení mezi dvěma kartami, např. „Vlk žere dory“, ostatní z hráčů mohou toto tvrzení zpochybnit. Hra se zastaví a hráči hlasují, zda takové spojení uznají či nikoliv. Pokud je spojení označeno za neplatné, musí si hráč, který takové spojení uvedl, vzít jednu kartu navíc jako trest. V případě, že spojení je označeno za použitelné, kartu navíc si bere ten, kdo spojení zpochybnil. Doporučujeme využívat pouze běžných a obvyklých spojení. „Vlk žere dory“ mezi takové jistě nepatří.

Stejně spojení nesmí být použito dvakrát za sebou. Jeden hráč odloží např. kartu psa a kotěte a řekne „Kotě a pes jsou oba zvířata“, další hráč nemůže odložit kartu lva a říci „Lev je také zvíře“, ale může říci třeba „Lev a kotě patří mezi kočkovité šelmy“.

Chybné spojitosti

Následující spojitosti nejsou povoleny:

- Oba obrázky začínají stejným písmenem
- Oba obrázky mají stejný počet písmen, nebo slabik
- Oba obrázky mají stejnou barvu pozadí

Žolík

Při zahrání této karty můžete za žolíka dosadit libovolný výraz, se kterým vytvoříte spojení. Následující karta položená na žolíka musí být spojená s výrazem, jenž žolík představuje. Např. na větrák odhodíte žolíka a řeknete „Větrák i lodní šroub mají oba točící se listy“. Další hráč na žolíka zahraje kormidlo a řekne „Lodní šroub i kormidlo jsou součástí lodí“.

Konec hry

Vyhrává hráč, který se jako první zbaví všech svých karet.

Herní tipy:

- Ve větším počtu hráčů se rozdělte na týmy.
- Na začátku hry si stanovte, jak striktně budete posuzovat méně obvyklá spojení.
- Délku hry si můžete upravit počtem karet, které si na začátku rozdáte.

Různé herní varianty

Bláznivý příběh

Rozdejte každému hráči 5 karet. Hráči musí mezi svými kartami najít spojitosti a poskládat je jako krátký příběh. Komu se to podaří jako prvnímu, vyhrává.

Mám to!

Otočte dvě karty z balíčku a ten, kdo první najde spojení mezi těmito dvěma kartami zakřičí „mám to!“. Řekne spojení a vezme si karty jako získané body. Poté se otočí nové dvě karty. Hraje se na deset vítězných bodů. Pokud nikoho žádné spojení nenapadá, otočí se dvě nové karty.

Zběsilá hra

Můžete hrát i bez přesýpacích hodin.

Hra se odstartuje a všichni hráči najednou odhazují své karty na odkládací balíčky a k tomu nahlas říkají svá spojení. Ostatní pravidla ohledně žolíka, logických spojení a zpochybňování platí jako v předchozí základní hře.

Výrobce a distributor pro ČR:

Albi Česká republika a.s.
Thámová 13, Praha 8
Infolinka: +420 737 221 010
www.albi.cz

Distributor pre SR:

ALBI, s.r.o.
Oravská ulica 8557/22
010 01 Žilina
www.albi.sk

