

# FLIPTOWN



DESIGN  
**STEVEN ARAMINI**

ILLUSTRATE  
**NAOMI FERRALL**

# FLIPTOWN

30–45 minut | pro 1–4 hráče | od 12 let  
Design: Steven Aramini | Ilustrace: Naomi Ferrall

Na Divokém západě na vás čeká bohatství a sláva. Ale jak si vysloužíte své ostruhy v této nezkroceně zemi? Pomůžete osídlit město? Prošlapete cestu k novým objevům? Vrhnete se na dolování zlata? Nebo se dáte na cestu zločinů? Sami rozhodněte o svém osudu v téhle divoké flip & write hře.

## HERNÍ SOUČÁSTI

- 4 stíratelné mapy hráčů
- 4 za sucha stíratelné popisovače
- 1 balíček 54 pokerových karet
- krabička na hrací karty
- 14 karet postav
- 12 karet odměn
- 4 karty kovbotů

## PŘÍPRAVA

- Každý z hráčů si vezme jednu mapu a popisovač.
- Z balíčku pokerových karet odstraňte obě karty žolíků a dejte je zpět do krabičky.
- **NEZAPOMEŇTE:** Každý hráč začíná s již zakroužkovaným prostředním náhrobkem na hřbitově.

### HRAJETE-LI SVOU PRVNÍ HRU:

- Odstraňte ze hry karty kovbotů a postav. S těmi se doporučuje hrát až poté, co jste odehráli alespoň jednu standardní hru.

### STANDARDNÍ HRA (SÓLO)

- Vezměte pokerové karty, pečlivě je zamíchejte a vytvořte pokerový balíček, který umístíte nad svou mapu na místo označené „dobírací balíček“.
- Začínáte se 4\$ a 2 zlaty. Tyto položky si zakroužkujte v inventáři.
- Balíček odměn odstraňte ze hry.

### STANDARDNÍ HRA (pro 2–4 HRÁČE)

- Vezměte pokerové karty, pečlivě je zamíchejte a vytvořte pokerový balíček coby „dobírací balíček“, který umístíte v dosahu všech hráčů.
- Každý z vás začíná se 4\$ a 2 zlaty. Tyto položky si zakroužkujte v inventáři.
- Zamíchejte karty odměn a náhodně si zvolte 3 karty, které položte na dosah všem poblíž dobíracího balíčku stranou se 7 hvězdami vzhůru. Zbylé karty odměn odstraňte ze hry.

## SPRÁVA INVENTÁŘE

Aktuální počet vašich peněz, zlata, hvězd a plakátů „WANTED“ si značíte vespod vaší mapy hráče v oblasti inventáře. Kdykoli získáte nějakou položku, zakroužkujte první odpovídající symbol, který ještě není zakroužkovaný. Kdykoli položku spotřebujete, škrtněte křížem zakroužkovaný symbol, čímž ji označíte za spotřebovanou/ztracenou. Překročíte-li náhodou konec stupnice, další položky si značte bokem.

## O BALÍČKU

**ŽOLÍKY** ve hře nepoužijete, nehrajete-li s postavou Nevyzpytatelného.

**ESA** mají vždy hodnotu „1“, s výjimkou vyhodnocování vaší pokerové ruky, kde mohou být jak vysokou, tak nízkou kartou.


## PŘEHLED HRY

Ve Fliptownu se snažte dosáhnout co nejvíce bodů a dokázat tak, že jste těmi nejlepšími na Divokém západě. Body jsou reprezentovány hvězdami.

Hra se hraje na tři kola a každé z nich má pět tahů. V každém tahu otočte vrchní tři karty z balíčku. Hrajete-li ve 2–4 lidech, vyložte karty doprostřed stolu. Jestliže hrajete sólo, vyložte karty nad svou mapu hráče. Tyto karty můžete přidělit dle libosti a tak určit, kterou **oblast** navštívíte (barva karty), které **místo v dané oblasti** (hodnota karty) a kterou si necháte pro pokerovou ruku. Po třech kolech hra končí a nastává závěrečné vyhodnocení.

Během hry můžete utrácet peníze a zlato, za které si můžete kupovat předměty, uplácat šerifa nebo dokonce i pozměnit karty. Navíc také můžete sbírat oznámení „WANTED“, které určují, jak moc jste sešli z cesty zákona. Čím více jich máte, tím pravděpodobněji skončíte v base.


## SYMBOLY, KTERÉ JE DOBRÉ ZNÁT

 Stezka


 Pustina

 Důl

 Městečko

 Hřbitov

 Zlato


 Rýžovací pánev

 Peníze


 Kladívko

 Hvězda  
(Body získávané během hry)

 Stříbrná hvězda  
(Body získané na konci hry)

 Karta  
(Hodnoty od A do K)

 WANTED

 Přeškrtnuté „WANTED“

$\geq$  Rovno nebo více než

$<$  Méně než



# FÁZE HRY

Každé ze třech kol hry se skládá ze šesti fází:

1. Zamíchejte balíček.
2. Nachystejte kartu šerifa.
3. Odehrajte pět tahů.
4. Vyhodnoťte pokerové ruce.
5. Rýžujte a pracujte.
6. Šerif chce zatýkat.

Po dokončení všech šesti fází zahajte nové kolo. Po třech kolech hra končí.

Ve standardní hře je nevyužijete.

Karta postavy Karta kovbota



Dobírací balíček



Karta barvy



Karta hodnoty



Pokerová karta



Odhazovací hromádka



Karta šerifa



## FÁZE 1: ZAMÍCHEJTE BALÍČEK

Před začátkem každého kola seberte všechny pokerové karty, celý balíček zamíchejte a položte jej na příslušné místo (nad svou mapu, pokud hrajete sami, nebo doprostřed, hrajete-li ve 2-4 lidech).

## FÁZE 2: NACHYSTEJTE KARTU ŠERIFA

**Aniž byste se na ni dívali**, odložte vrchní kartu z dobíracího balíčku lícem dolů napravo od své mapy (při sólohře) nebo pod dobírací balíček (hrajete-li ve 2-4 lidech). Tato karta se stává kartou šerifa. Během fáze 6 se pokusí šerif každého z hráčů zatknout, a tato karta rozhodne o tom, zda se mu to podaří, nebo ne.

## FÁZE 3: ODEHRAJTE PĚT TAHŮ

K odehrání tahu musíte jako první otočit tři vrchní karty pokerového balíčku a rozložit je do řady pod balíčkem.

**Při sólové hře** si libovolně si tyto karty přeházejte a umístěte jednu z nich nad políčko KARTA BARVY, jednu nad políčko KARTA HODNOTY a jednu nad políčko POKEROVÁ KARTA. Jakmile jste spokojeni s tímto uspořádáním, proveďte na své mapě akce, které jsou těmito kartami určeny.

**Hrajete-li ve 2-4 lidech**, berte tyto karty jako „společné karty“. Každý z vás si z těchto karet vybere, kterou použije jako kartu barvy, kterou jako kartu hodnoty a kterou jako pokerovou kartu, a oznámí to ostatním. Neberete si je tedy před sebe. Své tahy hrajete zároveň a každý z vás si může zvolit pro jednotlivé účely jiné karty.

Kartu, kterou jste si zvolili jako **kartu barvy**, rozhoduje o oblasti, kde provedete svou akci: srdce ♥ – STEZKA, piky ♠ – PUSTINA, kára ♦ – DŮL, kříže ♣ – MĚSTEČKO. U této karty berete v úvahu jen její barvu.

Karta, kterou jste si zvolili jako **kartu hodnoty** (A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q nebo K) určuje, které místo v dané oblasti navštívíte. U této karty berete v úvahu jen její hodnotu. **Ať už aktivujete jakékoli místo, musíte jej zakroužkovat, aby bylo vidět, že jste jej navštívili.** Jakmile místo již jednou zakroužkujete, nemůžete jej už znovu navštívit. Výjimkou jsou místa ve městečku. Každé místo ve městečku reprezentuje jedinečnou budovu a můžete jej navštívit vícekrát, i když už jste jej zakroužkovali.

Vámi zvolenou pokerovou kartu si pro toto kolo přidáte do své pokerové ruky. Zde berte v úvahu jak barvu, tak hodnotu. Zapište si hodnotu pokerové karty do nejvrchnějšího volného pole odpovídajícího sloupce (první pro 1. kolo, druhý pro 2. kolo, třetí pro 3. kolo) a vedle zakroužkujte její barvu. Po pěti tazích byste měli mít ve sloupci pět karet, které tvoří vaši pokerovou ruku.

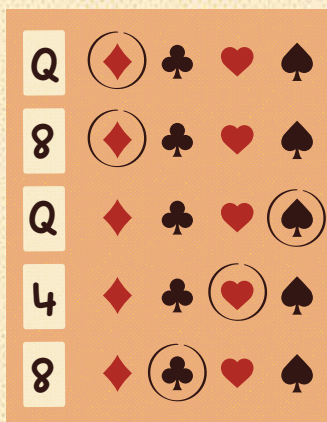
Pokud se vám nezamlouvají vaše karty barvy a hodnoty, můžete je zcela ignorovat a provést akci na **hřbitově** (viz „Hřbitov“, str. 15). Karta, kterou jste si zvolili do pokerové ruky, se počítá vždy.

Jakmile jste všichni odehráli svůj tah a odpovídajícím způsobem jste si poznačili vše na své mapy, odložte všechny tři karty na odhazovací hromádku a pokračujte dalším tahem. Toto opakujte, dokud všichni neodehrajete pět tahů.



## FÁZE 4: VYHODNOŤTE POKEROVÉ RUKY

Na rozdíl od klasického pokeru zde nic nevsázíte, nedobíráte, neskládáte ani nezvyšujete. Namísto toho všichni porovnáte složení vaší ruky s tabulkou výher pod pokerovými sloupci a zjistíte, co jste vyhráli. Ruka, kde není ani jeden pár stejných karet, nevyhrává nic. Cokoli od páru výše (včetně) se stává výherní kombinací. Výhru zjistíte v tabulce. Nezapomeňte, že v rámci vyhodnocení pokerových rukou mohou být esa považována za nízkou kartu (pod 2) či vysokou (nad K).



Výherní kombinace pokeru máte uvedené v tabulce níže.

*Příklad: Vaše pokerová ruka v prvním kole se skládá ze dvou párů (královny a osmičky)!*

### VÝHERNÍ KOMBINACE POKERU

Královská postupka					
Čistá postupka					
Poker					
Full house					
Barva					
Postupka					
Trojice					
Dva páry					
Pár					

## FÁZE 5: RÝŽOVÁNÍ A PRÁCE

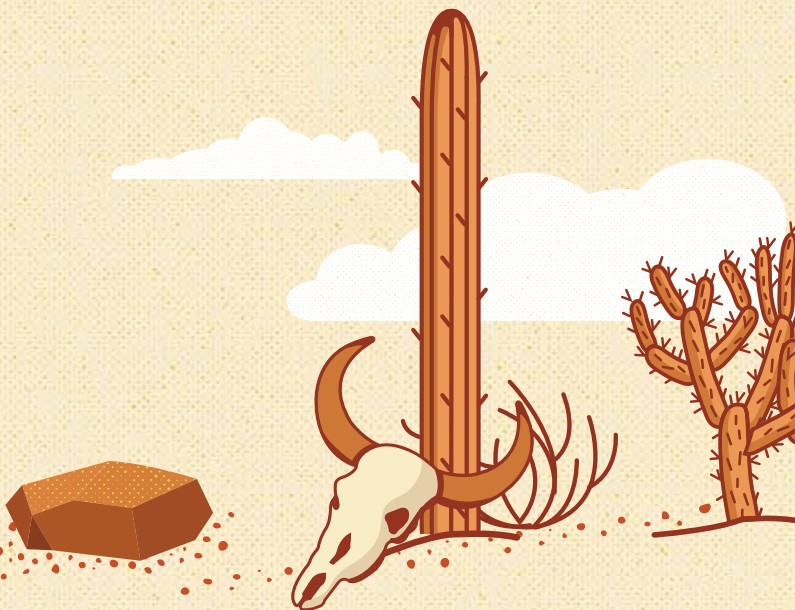
V další fázi můžete všichni rýžovat zlato nebo pracovat, abyste získali peníze. Rýžovací pánve a kladívka si značíte vpravo dole na vaší mapě. Na začátku nemáte zakroužkované žádné pánve ani kladívka. Chcete-li je využívat, musíte si je v průběhu hry nejprve obstarat. Jakmile je jednou získáte, máte je pro zbytek hry k dispozici.

**Ziskejte 1 zlato** za každý váš zakroužkovaný symbol rýžovací pánve.

**Ziskejte 2\$** za každý váš zakroužkovaný symbol kladívka.



**Příklad:** Jelikož máte zakroužkovanou 1 rýžovací pánev a 3 kladívka, ve fázi 5 získáte 1 zlato a 6\$.



## FÁZE 6: ŠERIF CHCE ZATÝKAT

Nakonec se šerif pokusí zatknout všechny hráče. Čím více máte přeškrtnuto „WANTED“, tím je pravděpodobnější, že vás šerif zatkne. V tuto chvíli se můžete rozhodnout, zda se pokusíte **šerifa uplatit**. Jestliže jej uplatíte, vyhnete v tomto kole zatčení. K tomu musíte ale zaplatit 1 zlato za každé „WANTED“, které máte zakroužkováno. V tom případě smíte ignorovat efekt šerifovy karty. V žádném případě si ale nepřeškrtnete žádné „WANTED“, pouze se vyhnete toto kolo zatčení.

Nechcete-li šerifa uplatit (nebo na to nemáte dosti zlata), musíte zjistit, zda jste zatčeni, nebo ne. Jakmile se všichni rozhodli, zda šerifa uplatí, nebo ne, otočte kartu šerifa. Jestliže se vám podařilo šerifa uplatit, můžete její hodnotu ignorovat, nemá na vás žádný vliv. V opačném případě musíte porovnat hodnotu šerifovy karty s počtem „WANTED“, které máte. Má-li šerifova karta **hodnotu rovnou nebo vyšší, než je váš počet „WANTED“, uspěli jste a vyhnutí se zatčení.**

Nicméně, je-li hodnota **nižší, než váš počet „WANTED“, dojde k vašemu zatčení** a šerif vás donutí zaplatit následující pokutu:

**První kolo:** -10 \$ NEBO -4

**Druhé kolo:** -14 \$ NEBO -6

**Třetí kolo:** -18 \$ NEBO -8

Je-li kartou šerifa eso, považujte její hodnotu za 1, kluka za 11, královnu za 12 a krále za 13.

Nemáte-li na zaplacení dost peněz, pak musíte ztratit hvězdy. A také, pokud máte již **14 či více „WANTED“**, musíte si vždy přeškrtnout hvězdy, nesmíte platit pokutu penězi (ale stále můžete šerifa uplácat). Jestliže nemáte dostatek hvězd na zaplacení celé pokuty, zaplaťte vše, co můžete.

Po vyhodnocení této fáze kartu šerifa odhodte.



*Příklad: Jste v prvním kole a máte 8 „WANTED“. V tomto případě budete v bezpečí před kartou šerifa s hodnotou 8 a více. Nechce se vám platit 8 zlat za uplácení šerifa, tudíž otočíte kartu šerifa na niž je ovšem hodnota „6“. To znamená, že jste zatčeni a musíte zaplatit v tomto kole pokutu.*

# PŘEHLED JEDNOTLIVÝCH OBLASTÍ

## STEZKA

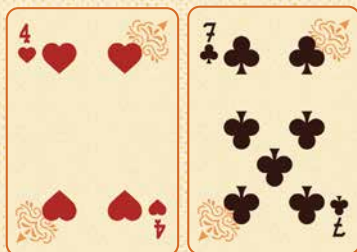
~ *Jó, tady na nebezpečných stezkách musíte občas dělat trošku podloudný věci, abyste dosáhli svého.* ~

Po stezkách můžete prošlapávat cestu zemí nepoznanou k novým objevům. Čím se na stezce dostanete dále, tím lepší odměny získáte. Počátek stezky je úplně vlevo na mapě.

Abyste se mohli vydat na stezku, musí být karta barvy **srdcová**. Abyste mohli postoupit po stezce, vaše **karta hodnoty** musí být rovna nebo vyšší než následující místo na stezce. Můžete si vybrat, zda místo přeskočíte nebo se na něm zastavíte.

Za každé místo, které přeskočíte, přeškrtněte jeho odměnu a pokračujte dále po stezce, zleva doprava. Můžete přeskakovat místa a přeškrtnávat odměny dle libosti, pokud je vaše karta rovna nebo vyšší než hodnota uvedená u daného místa. Jakmile přeskočíte nějaké místo a přeškrtnete jeho odměnu, je po zbytek hry ztracena. Po stezce nemůžete vracet.

Chcete-li si vzít odměnu, zakroužkujte ji a dále nepokračujte (dokud neprovedete další akci na **stezce**). Toto se nazývá **zastávkou na stezce**. Jestliže má na sobě zastávka znak „WANTED“, musíte si k odměně navíc vzít i uvedené „WANTED“.



**Příklad:** Zvolili jste si srdcovou 4 jako vaši kartu barvy a křížovou 7 jako kartu hodnoty. Můžete si zvolit, že po stezce dojdete až na políčko 7, ale vy si raději zvolíte jít na políčko 3, kde se zastavíte, čímž získáte 1 hvězdu a akci na hřbitově. Protože jste přeskočili první dvě odměny na stezce, musíte je přeškrtnout.

# PUSTINA

~ Pustina je nehostinné místo, kde můžete a někdy dokonce musíte krást slepice, odehnat někomu krávy, přepadnout dostavník nebo dokonce i vlak. ~

Ke vstupu do pustiny potřebujete, aby vaše karta barvy byla **piková**. Chcete-li se pokusit o loupež, **zakroužkujte** cíl odpovídající kartě hodnoty – slepice, skot, dostavník nebo vlak. Je-li daný cíl již zakroužkovaný, NESMÍTE se u něj pokoušet o loupež. Pamatujte, že s hodnotou 1 (eso) nemůžete oloupit žádný cíl.

Pak doberte vrchní kartu balíčku a otočte ji. Od této chvíle představuje **kartu loupeže**.

Jestliže je karta loupeže vyšší nebo rovná hodnotě cíle, loupež byla úspěšná! Okamžitě získáte všechny „WANTED“, hvězdy i peníze napsané pod ní.

Má-li karta loupeže hodnotu nižší než cíl, selhali jste. Získáváte všechny „WANTED“, polovinu hvězd a žádné peníze. Nezapomeňte cíl zakroužkovat, i když selžete!

Pokud zakroužkujete všechny tři shodující se cíle, získáte bonusovou akci nacházející se napravo od nich (viz „Bonusové akce, str. 16“). **Pro získání bonusu stačí cíle mít zakroužkovány, vaše loupeže nemusely být úspěšné.**

Po vyhodnocení loupeže zahodte kartu loupeže.

Pokouší-li se ve hře 2–4 hráčů více hráčů o loupež najednou, každý si dobere vlastní kartu z dobíracího balíčku k určení, zda byla loupež úspěšná.



**Příklad:** Jako kartu barvy jste si zvolili pikové eso a jako kartu hodnoty károvou 9, takže můžete zkusit přepadnout dostavník s hodnotou „9“, který zakroužkujete. Okamžitě získáte 3 „WANTED“.

Následně otočíte kartu loupeže, což je kárová 2. To je bohužel méně, než 9, takže se loupež nepovedla. Peníze nezískáváte žádné a pouze polovinu hvězd, v tomto případě tedy 3.

# DŮL

~ V těhlenctěch kopcích je zlato a vy z nich vydolujete i ten poslední nugget! ~

Ke vstupu do dolu potřebujete, aby vaše karta barvy byla **kárová**. Abyste mohli sestoupit do podzemního dolu, zakroužkujte jednu ze dvou nejvrchnějších místností, v závislosti na vaší kartě hodnoty. Je-li to karta od esa po 7, sestoupíte do místnosti vlevo. Je-li to karta od 8 po krále, sestoupíte do místnosti napravo.

Jakmile jste zakroužkovali místnost dolu, ihned získáváte všechny odměny v ní. V pozdějším tahu můžete opět sestoupit níže z dané místnosti, opět doleva nebo doprava podle karty hodnoty, ale pouze v případě, že tato místnost nachází v rozmezí zde uvedených hodnot. Do místností můžete vstoupit pouze tak, že do ní **sestoupíte přímo od vchodu do dolu NEBO** z jakékoli místnosti, **do které jste už předtím sestoupili**. Nikdy nemůžete vystoupat vzhůru z nižšího patra dolu. Neexistuje-li žádná místnost, do které můžete se svou kartou hodnoty sestoupit, protože nemá vhodnou hodnotu k dosažení jiné místnosti, pak nemůžete v tomto kole vůbec do dolu vstoupit.

Všechny místnosti ve třetím nebo čtvrtém podzemním podlaží vyžadují, abyste si přidali 1 nebo více „WANTED“. Očividně, budete-li chtít odměny z větší hloubi dolů, nebudete se příliš ohlížet na to, co komu patří!

## STŘÍBRNÉ HVĚZDY

Všimněte si, že místnosti na nejhlubších úrovních dolu vám dávají stříbrné hvězdy. Ty mají stejnou hodnotu jako klasické, ale získáte je až na konci hry. Počet stříbrných hvězd z každé místnosti závisí na jejím konkrétním skórovacím cíli.



*Příklad: Jako kartu barvy si zvolíte károvou královnu a jako kartu hodnoty křížovou 5. Díky tomu jste schopni sestoupit do nejvrchnější místnosti vlevo v dole, kde získáte 1 kladívko a 1 zlato (zakroužkujte si je v inventáři). Později můžete z levé místnosti pokračovat dále, protože jste ji již zakroužkovali; podle dalších propojujících čar.*



# MĚSTEČKO

~ Osídlete městečko a proměňte svého průzkumnického ducha v nějaké ty prachy, protože těch není nikdy dost! ~

Ke vstupu do městečka potřebujete, aby vaše karta barvy byla **křížová**. Hodnota vaší karty hodnoty pak určuje, jakou budovu ve městečku navštívíte a příslušnou kartu budovy zakroužkujete.

Jakmile máte zakroužkováno, můžete ihned využít efekt budovy. Navíc k efektu napsanému uvnitř budovy získáváte také hvězdy/bonusovou akci uvedené na štítu budovy. Můžete si vybrat, zda první využijete efekt budovy nebo získáte hvězdy/bonusovou akci, záleží jen na vás. Po využití získání hvězd/bonusové akce se ujistěte, že jste tento efekt přeškrtnli. **Po návštěvě budovy se tam můžete kdykoli v pozdějším tahu vrátit**, i když je již zakroužkována, ale již nezískáváte efekt hvězd/bonusové akce.

Kdykoliv si ve městečku zakoupíte nebo získáte předmět, zakroužkujte si odpovídající předmět v dané oblasti jako připomenutí, že jej od této chvíle můžete v dané oblasti využívat.

**1 Hrobník** – Fušujte do hrobaření a spřátelte se s hrobníkem, nebo si kupte rýč, se kterým se vám bude snadněji rýt na hřbitově. Při první návštěvě hrobníka získejte první odměnu seshora, která vám dovoluje ignorovat povinnost vzít si 1 „WANTED“ při návštěvě hřbitova. Při první návštěvě také získáte károvou bonusovou akci (tedy v oblasti **důl**). Vráťte-li se k hrobníkovi podruhé, získáte rýč, se kterým získáte 1 hvězdu pokaždé, když zakroužkujete náhrobek na hřbitově.

**2 Banka** – Investujte do světlých zitrků v bance. Zaplatte bankovní poplatek 4\$. Pak si zvolte buď **VKLAD DO ČERVENÉ** NEBO **VKLAD DO ČERNÉ**. Na začátku každého dalšího tahu zkontrolujte vyložené karty. Pokud jste vložili své peníze do červené a všechny karty v řadě jsou červené (kára nebo srdce), anebo jste vložili do černé a jsou černé (piky nebo kříže), získáváte počet hvězd odpovídající aktuálnímu kolu: jednu v prvním, dvě v druhém, tři v třetím. Během jedné návštěvy můžete vložit peníze pouze do jedné barvy. Chcete-li vložit také do druhé, můžete banku navštívit znovu a opětovně zaplatit poplatek. Při své první návštěvě získáváte také 1 hvězdu.

**3 Skryš** – Když jste nasbírali hodně „WANTED“, jedná se o pravé místo, kde se můžete na chvíli schovat a nechat trochu opadnout emoce. Navštivte skryš a přeškrtněte si až 4 „WANTED“ ve vašem inventáři. Při první návštěvě získáváte také 1 hvězdu.

**4 Stáje** – Osedlejte si koně, abyste toho stihli více. V rámci jedné návštěvy si smíte zakoupit pouze jednoho koně a každého pouze jednou. Buď tažného koně (cena: 3\$), který vám dá 1 kladívko a 1 hvězdu, nebo jízdního koně (cena: 4\$),

který vám dovolí změnit hodnotu karty o +6, kdykoli navštívíte oblast stezky. Můžete vlastnit oba koně a využívat vlastnosti obou. Při první návštěvě získáváte také náhrobkovou bonusovou akci (na **hřbitově**).

**5** **Hokynářství** – Nakupte si, co potřebujete. Můžete si koupit pouze jeden předmět za návštěvu a každý z nich pouze jednou.

- **Rýžovací pánev + 1 hvězda (cena: 3\$)** – Získejte 1 rýžovací pánev a 1 hvězdu.
- **Krumpáč + 1 hvězda (cena: 2\$)** – Získejte krumpáč, se kterým, když navštívíte důl, můžete změnit hodnotu karty hodnoty o +2 nebo -2, a 1 hvězdu.
- **Bandana šátek (cena: 1\$)** – Získejte bandana šátek, který vám dovolí, loupíte-li v pustině, brát si o 1 „WANTED“ méně.

První návštěva zde vám také dá srdcovou bonusovou akci (na **stezce**).



*Příklad: Jako kartu barvy jste si zvolili křížovou 7 a jako kartu hodnoty pikovou 5, která vám dovoluje přeškrtnout hokynářství. Rozhodnete se koupit si bandana šátek za 1\$ a zakroužkujete si ho v pustině, abyste dali najevo, že jej nyní vlastníte. Protože je to vaše první návštěva zde v hokynářství, získáváte také bonusovou akci na stezce. Srdce po využití akce přeškrtněte.*

**6** **Kostel** – Smyjte ze sebe své hříchy v kostele, kde za každý darovaný 1\$ si můžete přeškrtnout jeden symbol „WANTED“ ve vašem inventáři. Při jediné návštěvě můžete darovat až 8\$ a přeškrtnout si až 8 „WANTED“. Při první návštěvě získáte také 1 hvězdu.

**7** **Hotel** – Čím vícekrát se ubytujete v hotetu, tím více hvězd získáte! Za nocleh musíte zaplatit poplatek 2\$. Pokaždé, když navštívíte tuto budovu a ubytujete se, zakroužkujte první nezakroužkovanou hvězdu nejvíce nalevo. Na konci hry získáte body za **poslední zakroužkovanou hvězdu**. Při první návštěvě získáte také pikovou bonusovou akci (v **pustině**).

# MĚSTEČKO - POKRAČOVÁNÍ

**8 Pozemkový úřad** – Tady si můžete zabrat vlastní kus země. Vyberte si jakýkoli ze tří tvarů, zaplatěte jeho cenu a zakreslete jej do vyobrazené mřížky 9 polí. Zakreslený tvar nesmí překrývat žádné již zabrané pole. Můžete tvar před zakreslením libovolně otočit nebo převrátit. Pokud nemůžete žádný tvar zakreslit, nemůžete si pozemek zabrat. Získejte počet hvězd podle hodnoty zabraných čtverců. Při první návštěvě získáváte také bonusovou akci náhrobku (na **hřbitově**). Jestliže se na pozemkový úřad vrátíte, můžete se rozhodnout zakreslit týž tvar, nebo klidně jiný. **Zaberte všech 9 čtverců a získejte bonusových 7 hvězd!**

**9 Puškař** – U zbrojře si můžete koupit zbraň. Při první návštěvě si zde můžete koupit pistolí (cena: 3\$), která vám umožní zvýšit hodnotu karty loupeže o +2, kdykoli loupíte v pustině. Při první návštěvě získáváte také srdcovou bonusovou akci (na **stezce**). Když se k puškařovi vrátíte podruhé a už máte pistolí zakoupenou, můžete si ji vylepšit na pušku (cena: 4\$), díky které můžete v pustině vylepšit hodnotu karty loupeže o +4. Koupíte-li si pušku, máte k dispozici pouze její bonus, +2 z pistole se nezachovává.

**10 Kauční agenti** – Kauční agenti potřebují vystopovat psance, co „zapomněli“ splatit svou kauci, a vy jste těmi pravými pro tuhle práci. Zakroužkujte jeden ze symbolů psanců na vršku mapy – kluka, královnu či krále. Na počátku každého dalšího tahu, kdykoli se v trojici vyložených karet objeví karta dané hodnoty, získáváte odměnu dle výběru: 4\$, 2 zlata nebo přeškrtnete 2 „WANTED“ ve vašem inventáři. Lovit můžete více psanců, ale při jedné návštěvě zde můžete zakroužkovat pouze jeden symbol. Objeví-li se mezi vyloženými kartami více než jeden psanec, získáváte odměnu za každého odpovídajícího hodnotě karty, kterou lovíte, i tehdy, kdy je jich mezi kartami více totožných. Při první návštěvě získáváte také 1 hvězdu.

**J Šerifova kancelář** – Říká se, že si máte držet přátele blízko a nepřátele ještě blíže. Stavte se do šerifovy kanceláře a podívejte se na kartu šerifa, kterou jste odložili na začátku kola stranou. Pak si zvolte, že si buď přidáte 1 hvězdu, nebo přeškrtnete 2 „WANTED“ ve svém inventáři. Při první návštěvě získáváte také károvou bonusovou akci (v **dole**).

**Q Saloon** – Rozbalte to pořádně v saloonu! Za každé 2\$, co zde utratíte, získáte 1 hvězdu. V rámci jedné návštěvy můžete utratit až 16\$ a získat tak až 8 hvězd. Při první návštěvě získáváte také 1 hvězdu.

**K Klub prospektorů** – Pochlubte se získaným zlatem a proměňte jej ve slávu a obdiv. Za každé 1 zlato, které zaplatíte, získáte 1 hvězdu. Při jedné návštěvě můžete utratit až 8 zlat a získat tak až 8 hvězd. Při první návštěvě získáváte také pikovou bonusovou akci (v **pustině**).

# HŘBITOV

~ Na hřbitově platí, že hrob jednoho může být pro jiného pokladem. ~

Zde budete vykrádat hroby a získávat cenné odměny. Pro vstup na hřbitov ignorujte cokoli na vašich kartách barvy i hodnoty a prostě provedte akci na hřbitově. Zakroužkujte libovolný náhrobek, který ještě není zakroužkován, a získáte 1 „WANTED“ za vaše odporné chování (ledaže byste se předtím stavili ve městečku za hrobníkem, který vám dovolí si jej nebrat).

Pak zkontrolujte, zda jste tímto aktivovali jednorázovou odměnu napsanou **mezi náhrobky**. K aktivaci odměny dojde ve chvíli, když máte zakroužkovány oba sousedící náhrobky. Když se tak stane, získáte odměnu uvedenou mezi těmito náhrobky a pak ji škrtněte. Může se stát, že jedno zakroužkování aktivuje dvě odměny najednou. Nezapomeňte si také přidat bonusovou 1 hvězdu navíc za rýč, pokud jej máte. Jen na připomenutí, rýč získáte při druhé návštěvě u hrobníka!



*Příklad: V předchozím tahu jste zakroužkovali náhrobek dole uprostřed. V tomto tahu zakroužkujete náhrobek vpravo dole, což vám dá 1 bonusovou akci ve městečku (křížovou) a 1 „WANTED“.*

*Když v nějakém příštím tahu zakroužkujete náhrobek vpravo uprostřed, získáte najednou dvě odměny - 2 zlata a 8\$!*

## BONUSOVÉ AKCE

Na mnoha místech na mapě můžete získat bonusové akce. Tyto akce získáváte navíc (jsou považovány za součást hraného tahu) a jsou považovány za „otevřené“ vůči své oblasti, což znamená, že nemusíte brát ohled na vaši kartu hodnoty a můžete si hodnotu zvolit dle libosti. Odměny a „WANTED“ získáváte jako obvykle. Jestliže díky bonusové akci získáte další bonusovou akci, můžete ji také ihned provést. Bonusové akce jsou identifikovány následujícími symboly:



**Bonus na stezce** – Postupte na stezce na JAKÉKOLI políčko dle vaší volby neohledně na hodnotu, a získejte zde uvedenou odměnu. Přeskočené odměny musíte škrtnout jako obvykle.



**Bonus v pustině** – Pokuste se oloupit JAKÝKOLI nezakroužkovaný cíl v pustině neohledně na hodnotu: slepice, skot, dostavník nebo vlak. Zakroužkujte a vyhodnoťte cíl jako obvykle.



**Bonus v dole** – Vstupte do JAKÉKOLI nezakroužkované místnosti v dole, můžete-li do této místnosti dle pravidel vstoupit, neohledně na požadovanou hodnotu. Zakroužkujte a získejte odměnu jako obvykle.



**Bonus v městečku** – Vstupte do JAKÉKOLI budovy ve městečku nezávisle na její požadavek na hodnotu. Může to být jak již zakroužkovaná budova, tak ještě nezakroužkovaná, v tom případě zakroužkujete a vyhodnotíte efekt budovy jako obvykle.



**Bonus na hřbitově** – Zakroužkujte JAKÝKOLI náhrobek a vyhodnoťte jako obvykle. Stále si musíte vzít 1 „WANTED“ (s výjimkou situace, kdy jste se skamarádili s hrobníkem).



## UŽITÍ ZLATA KE ZMĚNĚ KARTY BARVY NEBO HODNOTY

Během kteréhokoli tahu můžete utratit zlato ke změně vaší **karty barvy**. Za cenu 2 zlat ji změňte na barvu dle vaší volby. Banku (budova č. 2 v **městečku**) musíte vyhodnotit před tím, než vykonáte zmíněnou změnu. Jinými slovy, nemůžete si změnit barvu karty, aby vám seděla do barevné trojice pro zúročení vkladu v bance. **MŮŽETE** změnit vaši kartu barvy ve vztahu k vyhodnocování speciálních schopností kovbotů (tedy na barvu, která odpovídá nebo neodpovídá barvě kovbota). Změníte-li barvu na odpovídající barvě kovbota, aktivuje se jeho speciální schopnost (viz „Hra proti kovbotovi“, str. 19)



Během libovolného tahu můžete změnit hodnotu vaší **karty hodnoty** za cenu 1 zlata za každý 1 bod zvýšení či snížení. Například, máte-li 9, za 3 zlata její hodnotu můžete změnit na 6 nebo na královnu. Množství zlata, které takto můžete využít, není ničím omezeno. Kauční agenti (budova č. 10 v **městečku**) musíte vyhodnotit před tím, než tak učiníte. Jinými slovy, nemůžete si změnit hodnotu karty tak, aby odpovídala psanci, kterého lovíte. Nemůžete také změnit eso na krále a naopak (jinými slovy, nefunguje to „dokola“).



**Zlato NEMŮŽETE využít ke změně karty šerifa, karty loupeže nebo pokerových karet.**



## KARTY ODMĚN (HRA 2-4 HRÁČŮ)

Každá ze 3 karet odměn reprezentuje jeden cíl, kterého se snažíte dosáhnout. První z hráčů, který splní podmínky na dané kartě, získává ihned 7 hvězd uvedených na kartě (poznačte si je v inventáři). Jestliže danou podmínku splní více hráčů ve stejném tahu, získávají plný počet všichni. Na konci tahu otočte danou kartu odměny na její druhou stranu se **4 hvězdami**. Všichni, kdo podmínky splní v dalších kolech, získají nižší počet hvězd. Každý z hráčů může získat body z jedné karty odměny jen jednou.



## STAŇTE SE POSTAVOU Z DIVOKÉHO ZÁPADU

Na začátku pravidel jsme si ukázali přípravu standardní hry. Nicméně, máte-li zájem, každý z vás se může zhostit role jiné postavy z Divokého západu, když si na začátku vylosuje náhodně kartu z balíčku postav. Každá postava má jiné počáteční zdroje a speciální schopnost. Po využití schopnosti vaši postavu zasuňte napůl pod mapu, čímž dáte najevo, že jste ji využili. Pamatujte, že hodnota karty v levém horním rohu se uplatní pouze při sólohře v případě náhodné volby (viz „Příprava sólové hry“, str. 2). Ve všech jiných případech ji můžete ignorovat.



## VARIANTA TEXAS HOLD 'EM POKER

Chcete si hru dále ozvláštnit? Zkuste tuhle variantu, která vylepšuje vaše šance u pokerového stolu. Na začátku každého kola, poté co odložíte kartu šerifa, otočte dvě karty a položte je poblíž své části mapy s pokerem. Během fáze „vyhodnocení pokerové ruky“ můžete tyto karty brát jako součást své pokerové ruky a vybrat si pro vyhodnocení ruky pět z těchto sedmi dostupných. Po vyhodnocení pokerové ruky je zahodte.

Hrajete-li ve 2–4 hráčích, přiřadte na začátku kola každému z hráčů jeho vlastní dvě pokerové karty navíc. Hráči by měli držet tyto karty v tajnosti před ostatními (sami se na své dívat mohou) až do fáze „Vyhodnocení pokerové ruky“, kdy je otočí a vyhodnotí ruku.

Chcete-li kompetitivnější hru, pak vyhrává a odměnu dle tabulky získává pouze nejvyšší pokerová kombinace mezi hráči. V případě remízy vítězí hráč s nejvyšší kartou, pak druhou nejvyšší, a tak dále, dokud není remíza rozhodnuta. Je-li všech pět karet totožných, odměnu si rozdělíte tak rovnoměrně, jak to jde.

## KONEC HRY

Na konci třetího kola hra končí je načase sečíst body. Získáte:

- 1 bod za každé 4\$ v inventáři (zaokrouhleno dolů)
- 1 bod za každé 2 zlata v inventáři (zaokrouhleno dolů)
- Body do závěrečného vyhodnocení za stříbrné hvězdy z dolu a hotelu.
- 1 bod za každou hvězdu ve vašem inventáři.

Sečtěte všechny body a podívejte se do tabulky na předposlední stránce, jak jste si vedli. Zkombinujte zde uvedená slova a získáte svůj titul z Divokého západu! Když hrajete ve více hráčích, vyhrává hráč s nejvíce body. V případě remízy vítězí ten z vás, kdo má méně „WANTED“, pak nejvíce zlata, a nakonec nejvíce peněz. Jestliže ani to nerozhodne, o vítězství se podělíte.

**Předtím, než hru opět sbalíte, důrazně doporučujeme otřít herní mapy zmizikem nebo čistícím hadříkem, aby na nich popisovače nezaschly.**

## HRA PROTI KOVBOTOVI (POUZE SÓLO)

Jakmile jste si standardní hru po pár partiích osvojili a nebaví vás už jen hrát na co nejvyšší skóre, zkuste si to rozdat s jedním z kovbotů (robotických soupeřů) a zjistit, kdo je nejdřívější na celém Divokém západě. Během přípravy si zvolte (nebo náhodně vyberte) jednoho z protivníků na kartách kovbotů. Položte jej nalevo od dobíracího balíčku. Vyberte si, zda chcete hrát na **SNADNOU**, **NORMÁLNÍ** nebo **TĚŽKOU** obtížnost.

**HEART**

**CALAMITY JANE**

**SPEZIÁLNÍ SCHOPNOST**  
 Pokud Jane v tomto tahu získá nějaké \$, Jane ukradne jednu kartu.

**AKTIVUJE SE POUZE, KDYŽ JE VYLOŽENA ♥!**

<b>4+</b>	<b>STEZKA</b>				
<b>3+</b>	<b>PUSTINA</b>				
<b>2+</b>	<b>HĚSTEČKO</b>				
<b>1+</b>	<b>DŮL</b>				

♥♥♥ to ukradneme kartu  
♥♥ POSTAVA    ♥♥♥ HOLD 'EM

CELKEM

**CLUB**

**WYATT EARP**

**SPEZIÁLNÍ SCHOPNOST**  
 Pokud Earp v tomto tahu získá nějakou bannozovnu akci, Wyatt ukradne jednu kartu.

**AKTIVUJE SE POUZE, KDYŽ JE VYLOŽENA ♣!**

<b>4+</b>	<b>HĚSTEČKO</b>				
<b>3+</b>	<b>DŮL</b>				
<b>2+</b>	<b>STEZKA</b>				
<b>1+</b>	<b>PUSTINA</b>				

♣♣♣ to ukradneme kartu  
♣♣ POSTAVA    ♣♣♣ HOLD 'EM

CELKEM

Pokud ve vašem tahu **alespoň jedna karta ze tří vyložených odpovídá barvě na kartě kovbota, aktivuje to jeho speciální schopnost**. Díky této schopnosti může natrvalo „ukrাদnout“ kartu z vašeho balíčku. Má-li takto ukrást kartu, doberte kartu z vršku balíčku a zasuňte ji pod kartu kovbota, aniž byste se na ni dívali. Kovbotova schopnost se **NEAKTIVUJE**, jestliže se jeho barva neshoduje s barvou alespoň jedné vyložené karty. Kovbot nikdy neukradne více, než jednu kartu za tah. Nemůžete si zvolit, že si někde nevezmete odměnu, aby vás kovbot neokradl.

Na konci hry si běžným způsobem spočítejte body. Poté spočítejte podle následujících instrukcí, kolik bodů získal kovbot:

- Každá karta ukradená kovbotem pro něj znamená 1 bod na SNADNÉ, 2 body na NORMÁLNÍ a 3 body na TĚŽKÉ obtížnosti.
- Za každou zastávku na stezce, kterou nezakroužkujete, získává kovbot uvedené body na dané zastávce vynásobené jeho **koeficientem stezky**.
- Za každý nezakroužkovaný cíl v pustině získá kovbot uvedené body za každý cíl vynásobené jeho **koeficientem pustiny**.
- Za každou nezakroužkovanou místnost v dole získává kovbot uvedené body dané místnosti vynásobené jeho **koeficientem dolu**.
- Za každou nezakroužkovanou místnost ve městě získává kovbot uvedené body dané místnosti vynásobené jeho **koeficientem města**.
- U TĚŽKÉ obtížnosti spočítejte body za všechny 4 uvedené oblasti (4×, 3×, 2×, 1×).
- U NORMÁLNÍ pouze tři vrchní (ignorujte oblast s koeficientem 1×)
- A u SNADNÉ pouze dvě vrchní (4× a 3×), zbylé dvě (2×, 1×) nepočítejte.
- Přidejte kovbotovi 5 bodů, pokud hrajete za postavu.
- Přidejte kovbotovi 5 bodů, hrajete-li Texas Hold 'em variantu.

Spočítejte kovbotovy body, a porovnejte je s vašimi. Máte-li více bodů než kovbot, vyhráli jste! Jestliže jste dosáhli stejného množství bodů, nebo jich má kovbot více, vyhrává hru on.

## NÁHODNÁ PŘÍPRAVA SÓLOHRY

Chcete se dát všanc osudu? Pokud hrajete proti kovbotovi a zároveň za postavu, doberte si během přípravy jednu kartu z balíčku – její barva vám určí vašeho protivníka kovbota a její hodnota vaši postavu!



# SÓLOVÉ ÚKOLY

Kolika jich dokážete dosáhnout?

- ☀ ZAKROUŽKUJTE ASPOŇ 6 POLÍČEK V KAŽDÉ OBLASTI.
- ☀ MĚJTE DOHROMADY ALESPŇ 7:  A .
- ☀ NA KONCI HRY NEMĚJTE ŽÁDNÉ .
- ☀ SEBERTE VŠECHNY  V DOLE.
- ☀ ZAKROUŽKUJTE VŠECHNY  NA STEZCE.
- ☀ ZÍSKEJTE VŠECHNY  BONUSY VE MĚSTĚ.
- ☀ ZAKROUŽKUJTE ALESPŇ 1 OD KAŽDÉHO:    .
- ☀ ZAKROUŽKUJTE VŠECH 8 VNĚJŠÍCH  NA HŘBITOVĚ.
- ☀ ZAHRAJTE V POKERU KRÁLOVSKOU POSTUPKU, ČISTOU POSTUPKU NEBO ČTVEŘICI (POKER).
- ☀ NEMĚJTE ŽÁDNÉ .
- ☀ MĚJTE NA KONCI HRY ALESPŇ 30  A 15 .
- ☀ MĚJTE TŘI VÝHERNÍ POKEROVÉ RUCE, VŠECHNY VYŠŠÍ NEŽ JEDEN PÁR.
- ☀ MĚJTE 5 NEBO MĚNĚ  A NEBUĎTE ANI JEDNOU ŠERIFEM ZATČENÍ.
- ☀ PORAZTE VŠECHNY 4 KOVBOTY NA SNADNOU OBTÍŽNOST.
- ☀ PORAZTE ALESPŇ JEDNOHO KOVBOTA NA TĚŽKOU OBTÍŽNOST.
- ☀ NENECHTE KOVBOTA UKRÁST VÍCE, NEŽ JEDNU KARTU.
- ☀ MĚJTE NA KONCI HRY 20 A VÍCE .
- ☀ OBODUJTE 24 A VÍCE .
- ☀ ZAKROUŽKUJTE VŠECHNA POLÍČKA V JEDNÉ OBLASTI.
- ☀ DOSÁHNĚTE LEGENDÁRNÍHO SKÓRE.

# SPECIÁLNÍ PODĚKOVÁNÍ

Obzvláštní díky zaslouží Reed Ambrose, za jeho pomoc s úpravami pravidel. Zatímco všichni, co přispěli ke změnám pravidel svými návrhy, jsou uvedeni níže, Reed byl i mezi nimi svým úsilím výjimečný a šel ještě dále. Další speciální poděkování chci věnovat Tuckerovi Smeadesovi za jeho trpělivost s mými nesčetnými otázkami a Michaelu Raftopoulosovi za průběžné vedení.

A v neposlední řadě: Reed Ambrose, Stefan Barkow, Katie Barnett, Aaron Bradley, Chelsea Butler, Mark Carey and Orangetree Productions, Jeff Carter, Marcel Claxton, Mark Dainty, Danny Devine, Sheri Drefke, Chad Elkins, Andrew Fisher, Jess Fisher, Mike Foght, Tim Fowers, Tom Franco, Andreas Giesbert, Armond Glop, Martin Gonzalez, Kara Hamilton, Frank Harvie, Tom Heath, Bobby Hill, Ian Howard, Matthijs Huijzer, Tinh Huu, Erick Israel, Michael Kelley, Dan Letzring, Mary Lutz, Andy Matthews, Mike May, Randall Mcaleese, Gavin McGruddy, Vicky McKinley, Liam Merrick, Matt Miller, Rory Muldoon, Thomas Dorf Nielsen, Kevin Ngo, NL Gaming, Jonny Pac, Irvin Pajarillo, Collin & Cindy Pastorius, Ann Marie Pelish, Yann Perrin, MJ Petrie, Anthony Phillips, Tony Pinch, Deborah E. Poole, Alex Radcliffe, Michael Raftopoulos, Karl Rahenkamp, Matt Roberts, Sarah Shah, Logan Smeades, Tucker Smeades, Gustafo Spaki, Benny Sperling, Jason Tagmire, Sergio Vasquez, Tin Vahtaric, Nathan Waddell, Amanda Wedden-Gribble, Paul S. Weintraub, Aaron Winderlich, John Wood, Eric Yurko, Teresa, máma s tátou a všichni, co jste pomáhali přivést Fliptown k životu – posíláme vám obrovské „DÍKY, PARTÁCI!“

**Zajímavost:** Obrázek na kartě krále je inspirován pradědečkem ilustrátorky Naomi Ferrall, legendárním Pancho Villou! Chtěla, aby se v této hře objevil, coby odkaz na její původ a také jako šibalské mrknutí pravnučky na jejího nechvalně slavného předka.



## PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

Old Dawg s.r.o.

**Editor:** Martin Herman

**Překlad:** Jan Adam

**Korektury:** Pavel Illichmann

**Sazba a grafická úprava:**

Pavel Illichmann

Přestože se ze všech sil snažíme zajistit, aby vaše hra byla kompletní, v důsledku chyb při výrobě se může stát, že nějaký komponent bude chybět nebo bude poškozený. Pokud k tomu dojde, kontaktujte nás prosím a my vám okamžitě zašleme náhradu, spolu s upřímnou omluvou.

<https://www.old-dawg.com/kontakt/>



# ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

## VAŠE SKÓRE

	STANDARDNÍ HRA	S POSTAVOU NEBO VARIANTOU HOLD 'EM	S POSTAVOU & VARIANTOU HOLD 'EM
CUCÁK	Méně než 50	Méně než 55	Méně než 60
VYSLOUŽILEJ NEBO JÁCNEJ	50-59	55-64	60-69
OSTROSTŘELEC	60-69	65-74	70-79
LEGENDÁRNÍ	70-79	75-84	80-89
	80+	85+	90+

## POČET WANTED

0-3	ZÁSTUPCE	10-13	DESPERÁT
4-6	STATKÁŘ	14+	PSANEC
7-9	KOVBOJ		

DEJTE OBĚ  
SLOVA K SOBĚ  
A MÁTE  
VÁS TITUL  
Z DIVOKÉHO  
ZÁPADU!



