

Svědectví putující napříč galaxií praví, že opravdovou a jedinečnou zábavu zažijete pouze s nejakčnejší karetní hrou ve vesmíru.

Jenže jak jí mohou pozemšťané najít?

Naprosto jednoduše! Díky mezigalaktickému uskupení **UFOHRY** se ta pravá a jedinečná nejakčnejší hra v galaxii nalézá právě v této krabičce, kterou držíš ve svém chapadle.

V čem to ale celý spočívá?

R3TRO KARTY jsou super akční karetní hra plná zvrátů založená na blafování, kooperaci a maximální chladnokrevnosti. Cílem hry je se jako první zbavit všech svých karet. Zdá se to snadné, ale zkuste si to na vlastní kůži.



R3TROKARTY



PARAMETRY HRY

OBSAH BALENÍ
41ks karet
1ks návod

Lokalizace:

TAKTIKA	☺☺
BLAFOVÁNÍ	☺☺☺
KOOPERACE	☺☺
NAPĚTÍ	☺☺☺☺

2+	12	5

© Všechna práva vyhrazena
Vyrobeno v ČR

DISTRIBUTOR: www.ufohry.cz

ROK VYDÁNÍ: 2019
Materiál: papír, plast

NECHTE SE UNĚST!

PRAVIDLA HRY UFO

ZAČÁTEK HRY: Nejmladší hráč zamíchá balíček karet a rozdá každému 3-6 karet. Jednu kartu umístí před začátkem hry do osudí. Tato karta se již počítá, jakoby jí tam sám rozdávající hráč zahrál (**tudíž platí**). Poté se hráči postupně střídají v odehrávání jednotlivých karet z ruky.

KONEC HRY: hra končí tehdy, když mezi aktivními hráči zůstane pouze jediný, který drží v ruce karty. Tento hráč prohrál a připravuje následující hru (**míchá**).

VÍTĚZ HRY

Vítězem se stává ten hráč, který se jako první zbaví všech svých karet z ruky a není následně vrácen do hry do jednoho kola ostatními hráči.

Při **HŘE** se hráč, který je na tahu, může ocitnout pouze ve dvou situacích. **Bud' se musí bránit AKCI, a nebo může hrát CO CHCE** (zahajovat AKCI).

- **AKCE** znamená, že hráč před tebou vyhodil **AKČNÍ** kartu do osudí a na tobě je, aby si na ní reagoval podle pravidel příslušné karty (viz strana 2.). Pokud na kartu reaguješ tím, že také odhodíš kartu do osudí (**bráníš se**), **AKCE** platí i na dalšího hráče. **AKCE končí tehdy**, pokud hráč, na kterého byla vedena, **STOJÍ, LÍŽE SI** z dolízavacího balíčku, nebo zahraje **NULU**. Následující hráč, poté může hrát **CO CHCE**.
- **CO CHCEŠ** znamená, že hráč před tebou **STÁL** nebo si **LÍZNUL** (případně zahájil "AKCI" **OBRANNOU** kartou či **NULOU**). V tomto případě můžeš vyhodit do osudí libovolnou kartu z ruky a zahájit tím **AKCI**.

DOPLŇKOVÁ PRAVIDLA

VRACENÍ DO HRY - základ každé hry

Vrátit do hry lze **JEDNIČKOU**, všemi akčními kartami, ukládajícími povinnost líznout si kartu (číselné karty mimo **NULU**) a také všemi **OBRANNÝMI** kartami, které tuto **AKCI** zrovna posouvají. Vrátit do hry lze hráče, který se již zbavil svých karet, pouze do jednoho následujícího kola.

UFO - pro pokročilejší

Je pravidlo pro okamžité ukončení hry. Pro uskutečnění pravidla **UFO**, je nutné mít v ruce nejméně **4 karty jednoho druhu** (např. 4x sedmička nebo 4x eso apod.) a max. 1 libovolnou jinou kartu. **UFO**, lze zahrát jen s kartami **7, SPODEK, SVRŠEK, KRÁL** a **ESO**. Při pokládání karet na stůl, je nutné říct heslo - „**UFO**.“ Hráč, který položí karty na stůl jako poslední, prohrál.

☺☺☺ VÝMĚNA KARET - pro zkušené

Jednou za hru může jakýkoli hráč (ale pouze ten, který to oznámí jako první), zahrát ve svém tahu výměnu karet. Tzn., že každý hráč pošle jednu libovolnou kartu z ruky hráči **proti směru hodinových ručiček**. Po výměně pokračuje ve hře ten hráč, který o výměnu požádal.

HRA VE DVOU HRÁČÍCH - pro začátečníky

Při hře ve dvou hráčích není na škodu vyjmout ze hry karty **KRÁLŮ** (především u méně zkušených hráčů).

AKČNÍ KARTA (24x - většina herních karet) začíná **AKCI** a ukládá následujícímu hráči nějakou povinnost. Každá akční karta, lze přebít jen stejnou **AKČNÍ** kartou, libovolnou **OBRANNOU** (zelenou) kartou nebo **NULOU**.

SPECIÁLNÍ KARTA (4x - **SMAJLÍK, NULA, JEDNIČKA, TEČKA**) je od každého druhu pouze jedna a jejich vlastnosti jsou rozepsány na straně 2.

OBRANNÁ KARTA (13x - **SPODEK, SRÁČ, KRÁL**) posouvá **AKCI** na dalšího hráče po levici případně po pravici (dle druhu obranné karty).

Většina karet vede **TAH** po směru hodinových ručiček, ale některé karty naopak **PROTI** směru (**jsou to: 4, 9 a SRÁČ**). Protisměrné karty (6k) mají platnost pouze na jeden tah, tzn., že zahráním protisměrné karty se nemění trvale směr hry.

Hra se dělí na 4 obtížnosti, od **ZÁKLADNÍ** modré po nejvyšší červenou, které jsou specifikovány množstvím a druhem karet.

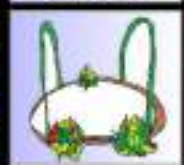
21k MODRÁ = 5x eso, 5x svršek, 8x sedm, 2x osm a 1x smajlík.

21k 29k 35k 41k



ESO (5x)

Akční karta, ukládající povinnost: **Stojíš!** Klasické eso. Pokud hráč přede mnou nemá eso, obrannou kartu, nebo nulu - **stojí** - a já můžu hrát **CO CHCI**. Lze s ní končit. Karta **nevrací** do hry.



SVRŠEK (5x)

Akční karta, kterou lze měnit na všechny druhy karet. Pokud si hráč přeje druh karty, musí následující hráč odhodit požadovanou kartu, nebo si líznout 1, bránit se, případně přebít svrškem. Lze s ní končit. Karta **nevrací** do hry.



SEDMIČKA (8x)

Akční karta, ukládající povinnost: **Lížeš 1**. Útočí po směru hodinových ručiček. Sedmičky v osudí se sčítají. Maximální počet karet k lízání je 10 (+2). Karta **vrací** do hry do jednoho kola.



OSMIČKA (2x)

Akční karta, ukládající povinnost: **Lížeš 1**. Útočí po směru hodinových ručiček. Karta se přebíjí se čtyřkou. Za dvě osmičky v osudí se líže 1 karta. V kombinaci se 4 se lížou 2

Další karty z vyšších obtížností je vhodné do hry přidávat až v momentě, kdy každý hráč chápe význam jednotlivých karet z nižších obtížností. Nejvyšší obtížnost se hraje se všemi kartami. **41k**



+DVOJKA (1x)

Universální akční karta, ukládající povinnost: Lížeš 2. Útočí po směru hodinových ručiček. Karta se vzájemně přebíjí se všemi čísly (mimo 1) a zvyšuje počet karet k lízání o +2. Karta vrací do hry do jednoho kola.



ČTYŘKA (2x)

Akční karta, ukládající povinnost: Lížeš 1. Útočí PROTI směru hodinových ručiček. Karta se přebíjí s osmičkou. V případě, že jsou v osudí dvě čtyřky, líže se jenom 1 karta. V kombinaci s 8 se lížou 2 karty. Karta vrací do hry do jednoho kola.



DEVÍTKA (1x)

Akční karta, ukládající povinnost: Lížeš 2. Útočí PROTI směru hodinových ručiček. Karta vrací do hry do jednoho kola.



SMAJLÍK (1x)

Blafovací karta. Umožňuje končit kartou, kterou nelze končit (Jednička a Král). Sám nic neumí a každý hráč se ho může zbavit kdykoliv během hry, a to i v případě, že není zrovna na tahu.



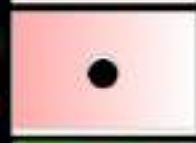
NULA (1x)

Ukončuje AKCI. Vynuluje vše v osudí (mimo jedničky a tečky) a následující hráč může hrát CO CHCE. Karta jako jediná z čísel neumí vracet do hry.



JEDNIČKA (1x)

Všichni ostatní si lížou 1 kartu a hraje stejný hráč, co odhazoval. Lze odhodit jen když hráč hraje CO CHCE. Kartou nelze končit. V případě zakončení jedničkou si hráč musí líznout kartu a hraje znova CO CHCE. Jednička se smajlíkem naráz, jako poslední dvě karty hráče ve hře, je ultimátní, vítězný tah. Karta vrací do hry do jednoho kola a to i více hráčů.



TEČKA (1x)

Ultimátní "ESO". Tečka je karta, která nelze ničím přebít, ale sama také nic nepřebíjí. Může se s ní končit. Lze odhodit jen při CO CHCEŠ. Karta nevrací do hry.



SPODEK (6x)

Obranná karta, posouvající AKCI na protihráče po levici. Nepřičítá se do sumy karet k lízání. Pokud je karta vyhozena při CO CHCEŠ, může následující hráč hrát, také CO CHCE. Kartou lze končit.



SRÁČ (3x)

Obranná karta, stejná jako SPODEK. AKCI ovšem posouvá PROTI směru hodinových ručiček (na hráče po pravici). Nepřičítá se do sumy karet k lízání. Kartou lze končit.



KRÁL (4x)

Obranná karta, posouvající AKCI ve směru hodinových ručiček OB jednoho hráče. Hráč, který je OB (přeskočený) se může bránit, ovšem pouze králem. Kartou bez smajlíka nelze končit jako poslední. Pokud hráč zakončí poslední kartou králem, líže si a ve hře pokačuje následující hráč. Ve dvou hráčích hraje po odhození krále ten samý hráč.