

Phil Walker-Harding

ALL IN

♥ · ♠ · VŠECHNO NEBO VÍC · ♣ · ♦

Pravidla

All-in – Všechno, nebo víc vás zve ke (znovu)objevení klasické karetní hry.

Využijte své zručnosti a hrajte s nejlepšími kartami. Nezapomeňte dávat pozor na akce spoluhráčů, abyste co nejlépe předpověděli, kdo sestavuje nejsilnější kombinaci. Předpovězte vítěznou kombinaci, vytvořte tu nejsilnější a získejte nevýslovné bohatství!

CÍL HRY

Hrajte karty tak, aby vám zůstala v ruce co nejsilnější kombinace. Na konci každého kola hráči získávají runy na základě kombinace karet ve své ruce a také z banku, pokud se jim podaří úspěšně odhadnout, kdo má v ruce nejsilnější kombinaci.

Po uplynutí 3 kol vítězí hráč s nejvíce runami.



2-5



30'



10+

HERNÍ KOMPONENTY



54 KARET

Od č. 2 po eso ve čtyřech barvách (*hodiny, maska, skarab a strom*) a 2 runové karty



50 RUN

29 v hodnotě 1
14 v hodnotě 5
7 v hodnotě 10



5 OBOUSTRANNÝCH
PŘEHLEDOVÝCH
KARET



5 ŽETONŮ
PŘEDPOVĚDI



4 RÁMEČKY
NABÍDKY

Příprava hry
pro 4 hráče

2



Hráč 1



Hráč 2



6



4



5



Hráč 3



Hráč 4

PŘÍPRAVA HRY

- 1 Na základě počtu hráčů sestavte z rámečků nabídku. Zbylé rámečky vraťte do krabice.
- 2 Každému hráči rozdejte odpovídající počet žetonů předpovědi a přehledovou kartu. Zbytek vraťte do krabice. Všechny přehledové karty **musí** ležet stejnou stranou nahoru. Při své první hře použijte stranu A. Jakmile se seznámíte s pravidly, můžete zkusit stranu B*.
- 3 Zamíchejte všechny karty a rozdejte každému hráči 5 karet.
- 4 Položte zbývající karty lícem dolů nad nabídku. Ponechte místo pro odhazovací balíček na pravé straně.
- 5 Začněte nabídku odhalením 2 karet z balíčku a jejich umístěním na první 2 políčka zleva.
- 6 Vytvořte bank se 4 runami poblíž balíčku. Ostatní runy ponechte poblíž coby zásobu. Při hře 2 hráčů umístěte pouze 2 runy.
- 7 Hráč nalevo od rozdávajícího začíná první kolo.

**Poznámka: Strana A používá tradiční kombinace z pokeru. Strana B používá upravené pokerové kombinace.*

1



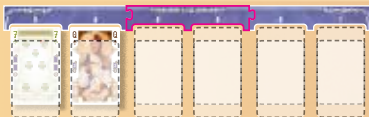
2 hráči – 2 řady 4 karet

1



3 hráči – 2 řady 5 karet

1



4–5 hráčů – 2 řady 6 karet



Hr

10

ZAHRÁNÍ KARTY Z RUKY

Vyberte jakoukoli kartu ze své ruky a zahrajte ji před sebe lícem nahoru.

Vyhodnoťte efekty této karty odshora dolů. Efekt s hvězdičkou je povinný; všechny ostatní efekty jsou dobrovolné. (Viz *Efekty karet* na straně 12.)

Máte-li v ruce po vyhodnocení akcí více než 5 karet, vyberte a odhodte přebývajících karty a umístěte je **ve vámi zvoleném pořadí** na vrch odhazovací hromádky.

Budete-li odhazovat víc jak 1 kartu, ukažte je všem ostatním hráčům, než je odhodíte. **Odhozené karty se umísťují lícem nahoru na vrch odhazovací hromádky**, ale jakmile jsou karty odhozeny, nemůžete se na karty v hromádce podívat.

Nakonec přidejte kartu, kterou jste právě zahráli do nabídky. Viz *Přidávání karet do nabídky* níže.

Poznámka: Když dojdou karty v balíčku, zamíchejte odhazovací hromádku a vytvořte tak nový balíček.

Hodnota karty	10
Barva/klan	
Efekty karty	



Vy

OSI

M:

No

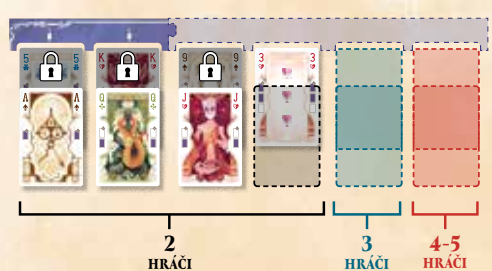
od

právě zahráli
díky níže.

líčku, zamích
k nový balíček

Kc

Kc



VYNECHÁNÍ

Přidejte vrchní kartu z balíčku lícem nahoru do nabídky. Vynechání vás nevytloučí z kola, můžete zvolit jinou akci ve svém příštím tahu.

ALL-IN

Položte své karty v ruce před sebe lícem dolů a přidejte 2 karty z vrchu balíčku lícem nahoru do nabídky.



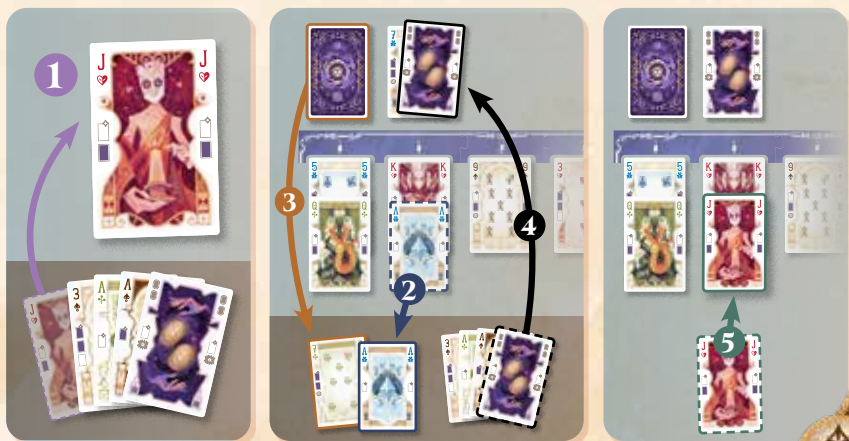
Hráč, který zahrál all-in, nemůže být do konce kola cílem efektů karet Hypnóza (🌀) a Vševidoucí oko (👁️) (viz strana 12).

Jakmile zahrajete all-in, automaticky navíc vynecháváte každý následující tah, přičemž pokaždé přidáte 1 kartu z balíčku lícem nahoru do nabídky.

V každém kole smí zahrát all-in pouze jeden hráč.

Poté co zvolíte 1 ze 3 akcí, ověřte, jestli nabídka nedosáhla maxima karet. Pokud dosáhla, přejděte k fázi Předpovědi. Jinak ve hře pokračuje hráč po vaší levici.

Příklad: Alena se rozhodne zahrát kluka (J) v barvě masky (1). Nejdříve si vezme kartu z nabídky (2) a pak si dobere vrchní kartu z balíčku (3). Protože teď má 6 karet, musí jednu odhodit. Odhodí runovou kartu (4). Nakonec umístí kluka v barvě masky na políčko nejvíce vlevo v nabídce (5).



FÁZE PŘEDPOVĚDÍ



Jakmile je dosaženo maximum karet v nabídce, začíná na konci hráčova tahu fáze Předpovědi.

Počínaje hráčem, který je další na řadě (následující po hráči, který naposledy přidal kartu do nabídky), musí každý hráč předpovědět, kdo má podle něho nejsilnější kombinaci. Umístíte svůj žeton předpovědi před hráče, o němž si myslíte, že má nejsilnější kombinaci (to můžete být i vy sami). Pokračujte v pořadí hráčů, dokud všichni hráči neumístí svůj žeton předpovědi.

Hra 2 hráčů: Viz přizpůsobená fáze Předpovědi pro 2 hráče na str. 10.

ODKRYTÍ – BODOVÁNÍ BANKU A KARET V RUCE

Během fáze Odkrytí hráči odhalují své karty v ruce v pořadí hráčů a určuje se, kdo má nejsilnější kombinaci. Kombinace jsou zobrazeny v tabulce kombinací (na další straně) a na přehledové kartě a jsou podobné kombinacím z pokeru.

Po fázi Bodování se připravte na další kolo. Po 3 kolech následuje konec hry.

Důležité: Kombinace se liší podle použité strany přehledové karty. Příklad v těchto pravidlech předpokládá hru podle strany A.

BODOVÁNÍ BANKU

Hráči, kteří správně předpověděli, kdo má nejsilnější kombinaci, si mezi sebe rovnoměrně rozdělí bank a zbývající runy ponechají stranou pro přidání do banku v příštím kole.

Pokud správně předpověděl jen jeden hráč, získá všechny runy. Pokud nikdo nepředpověděl správně, všechny runy se přidají do banku příštího kola.

BODOVÁNÍ KARET

Po vyhodnocení bodování banku získá každý hráč runy ze zásoby v hodnotě odpovídající jeho kombinaci (viz tabulka kombinací a přehledová karta).

RUNOVÉ KARTY

Hráči získají navíc 2 runy ze zásoby za každou runovou kartu v ruce. Runové karty se nikdy nepovažují za součást kombinace.



TABULKA SAD

K bodování karet použijte tuto tabulku (podle strany A přehledové karty).

10						POSTUPKA V BARVĚ (STRAIGHT FLUSH)* 5 karet stejné barvy v posloupnosti
7						ČTVEŘICE (FOUR-OF-A-KIND) 4 karty stejné hodnoty
6						FULL HOUSE 3 karty stejné hodnoty + 2 karty stejné hodnoty
5						BARVA (FLUSH) 5 karet stejné barvy bez ohledu na hodnotu
4						POSTUPKA (STRAIGHT)* 5 karet v číselném pořadí bez ohledu na barvu
3						TROJICE (THREE-OF-A-KIND) 3 karty stejné hodnoty
2						2 PÁRY (2 PAIRS) 2 karty stejné hodnoty + 2 jiné karty stejné hodnoty
1						1 PÁR (1 PAIR) 2 karty stejné hodnoty

***Poznámka:** Eso může být výjimečně použito jako č. 1 v postupce A-2-3-4-5. Lze jej také použít jako eso v postupce 10-J-Q-K-A. Nelze jej však použít zároveň jako č. 1 a A.

Strana B: Když hrajete stranu B přehledové karty, pořadí kombinací je jiné. Postupka je na 6. pozici a full house je na 4. pozici.

REMÍZA

Pokud mají nejvyšší kombinaci dva nebo více hráčů, remíza se vyhodnocuje ve prospěch hráče s kartou s nejvyšší hodnotou v kombinaci. Pokud jsou hodnoty stejné, postupujte podle pravidel kombinací níže.

Full house: Když je full house vyrovnáný, hráči porovnávají trojice.

Hodnoty karet jsou následující: **A > K > Q > J > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2 > 1**

Mají-li dva nebo více hráčů stejnou hodnotu i u nejvyšší karty, rozhodněte remízu podle barvy nejvyšší karty:



PŘÍKLAD BODOVÁNÍ KOLA – HRA 3 HRÁČŮ

BODOVÁNÍ BANKU

Je čas určit nejsilnější kombinaci karet. Alena i Dan mají oba postupku. Protože Alenina postupka 4 až 8 je silnější než Danovo eso až 5, má silnější kombinaci. Všichni hráči, kteří předpověděli, že Alena bude mít nejsilnější kombinaci, si rozdělí bank. V tomto případě si ho rovnoměrně rozdělí Filip a Dan. Zbývající runy se odloží stranou.

ALENA – POSTUPKA (KOMBINACE 4)



Alena má 5 po sobě jdoucích karet, tedy postupku.

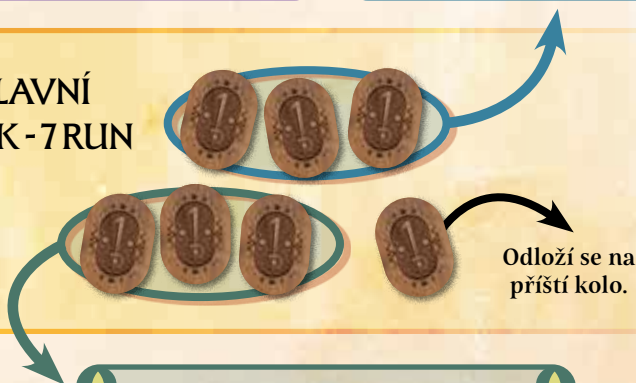


DAN – POSTUPKA (KOMBINACE 4)



Dan má také 5 po sobě jdoucích karet, tedy postupku.

HLAVNÍ BANK - 7 RUN



FILIP – TROJICE (KOMBINACE 3)



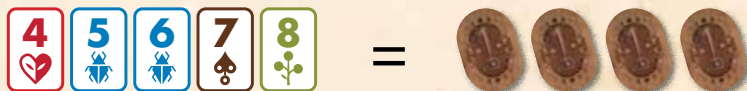
PŘÍKLAD BODOVÁNÍ KOLA – HRA 3 HRÁČŮ



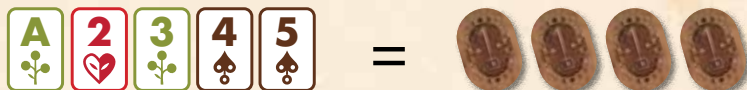
BODOVÁNÍ KARET V RUCE

Alena i Dan získávají za své postupy každý 4 runy. Filip získává za svou trojici 3 runy.

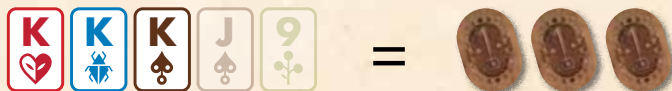
ALENA – POSTUPKA (KOMBINACE 4)



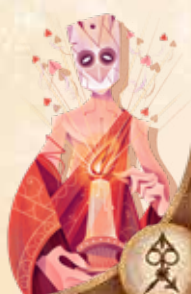
DAN – POSTUPKA (KOMBINACE 4)



FILIP – TROJICE (KOMBINACE 3)



9



PŘÍPRAVA DALŠÍHO KOLA

1. Zamíchejte všechny karty a připravte kolo stejně jako to minulé rozdáním 5 karet každému hráči a přidáním 2 karet lícem nahoru do nabídky.
2. Všichni hráči si vezmou zpět svůj žeton předpovědi.
3. Přidejte dodatečné runy k těm v banku následujícím způsobem:

2 HRÁČI

2. kolo: 4 runy
3. kolo: 6 run

3+ HRÁČŮ

2. kolo: 6 run
3. kolo: 8 run



Nyní jste připraveni začít další kolo. Začínajícím hráčem je hráč s nejméně runami. V případě shody začíná hráč, který měl v minulém kole horší kombinaci.

KONEC HRY

Hra po 3 kolech končí. Vítězí hráč, který má nejvíce run. V případě remízy vítězí hráč s nejvyšší sadou karet na konci posledního kola.

Rozstřel Dědiců věštců:

V případě remízy si zahrajte další kolo a přidejte 10 run do banku. Pokud i v tomto kole hra skončí remízou, žádný hráč nevítězí, protože nikdo nebyl schopen správně předpovědět budoucnost.



VARIANTA PRO 2 HRÁČE (PŘEDPOVĚĎ)

Pravidla pro 2 hráče jsou stejná jako v běžné hře s výjimkou fáze **Předpovědí**, k níž při hře 2 hráčů dochází zároveň.

Během fáze Předpovědí oba hráči ukryjí (nebo ne) svůj žeton předpovědi do dlaně a natáhnou před sebe ruce. Na „tři“ otevrou zároveň dlaň:

- je-li na dlani žeton, předpovídají sebe,
- je-li jejich ruka prázdná, předpovídají protihráče.

Bodování probíhá běžným způsobem.



VARIANTY ODHAZOVACÍ HROMÁDKY



OVLÁDÁNÍ ODHAZOVACÍ HROMÁDKY

Chte-li do hry více zapojit odhazovací hromádku, zkuste tuto variantu.

- Během přípravy na nové kolo vytvořte odhazovací hromádku dobráním karty a jejím vyložení lícem nahoru.

- Provádíte-li efekt  nebo , můžete se rozhodnout použít vrchní kartu odhazovací hromádky nebo nezamčenou kartu z nabídky. Nezapomeňte, že na karty v odhazovací hromádce se nesmíte dívat.



OKO UZAVŘENÉ MYSLI

Nechcete-li do hry zapojovat odhazovací hromádku, zkuste místo toho tuto variantu.

Hrajte hru jako obvykle, jen s těmito 2 výjimkami:

- Odhozené karty se umísťují lícem dolů, aniž by se ukazovaly ostatním hráčům. (Návrh: Otočte odhazovací hromádku o 90 stupňů.)

- Provádíte-li efekt ,  nebo , neukazujte dobírané karty ostatním hráčům. Vezměte si tyto karty, zvolte 1 do své kombinace a zbytek odhodte.



ŽIVOTOPIS



Phil Walker-Harding

Phil Walker-Harding je herní designér z australského Sydney, který vytváří hry, které jsou jednoduché na naučení a společensky

zajímavé. Designu se věnuje již více než patnáct let a rád vidí, jak si jeho hry užívají lidé po celém světě.



Dan Gartman

Ilustrátor, PJ, sběratel vinylů, tréninkový maniak. Příšerný baskytarista. „Vždy jsem měl blízko k hernímu vývoji a miluji deskové hry pro

využití té nejvýkonnější grafické karty – naší představivosti. Proto se ve svých ilustracích snažím hráče vtáhnout do hry pomocí tradičních výtvarných technik.“

AUTOŘI

Autor hry

Phil Walker-Harding

Ilustrátor

Dan Gartman

Projektový manažer

Philippe Tardif

Vývoj

Pierre-Olivier Gravel

Anh Tú Tran

Vincent Fugère

Grafika

Émeline D'aoust

Alexandra Gosselin

Adrian Harper

Předtiskový specialista

Marie-Eve Joly

Marketing

Tommy Beaulieu

Administrativa

Manon Sylvestre

Julie Thibault

Vedoucí Next Move

Jean-François Gagné

Vedoucí sbírky

Vincent Goyat

© 2026 Plan B Games Inc.

www.nextmove-games.com

100-4001 rue F.-X.-Tessier,
Vaudreuil-Dorion, QC J7V 5V5,
Kanada

Žádná část tohoto produktu nesmí být
reprodukována bez výslovného svolení.



DŮLEŽITÁ PRAVIDLA A EFEKTY KARET

Na konci kola musíte mít v ruce přesně 5 karet.
Máte-li nějaké navíc, musíte je odhodit.

Efekty karty se vyhodnocují postupně odshora dolů.

Efekty karet s  jsou povinné.
Všechny ostatní efekty jsou dobrovolné.

Efekty s touto ikonou jsou vyhodnocovány jinak, hrajete-li varianty (strana 11).



Vezměte si nezamčenou kartu z nabídky.



Vyměňte 1 kartu z ruky za nezamčenou kartu z nabídky.



Doberte kartu z balíčku.



Vezměte uvedený počet karet z vrchu balíčku a ukažte je ostatním hráčům. Zvolte 1, kterou si necháte v ruce. Zbývající karty umístíte lícem nahoru na odhazovací hromádku.



Získejte 1 runu ze zásoby.



Požádejte protihráče, aby nahlas řekl, jakou má **nejvyšší** kartu v kombinaci. Cílem tohoto efektu nemůže být hráč, který zahrál all-in. Pokud tázaný hráč nemá alespoň 1 pár, řekne „Nic“.



Požádejte protihráče, aby vám (jen vám) ukázal 4 karty z ruky dle svého výběru. Cílem tohoto efektu nemůže být hráč, který zahrál all-in.

