

Phil Walker-Harding

ALL IN

♥ · ♀ · PREDICȚII · ♀ · ♣

Regulament

All in - Predicții vă provoacă să (re)descoperiți un joc de cărți clasic.

Cu puterile Clarvăzătorilor, folosiți-vă abilitățile de influențare a mâinilor pentru a forma cea mai bună mână. Nu uitați să fiți atenți la acțiunile celorlalți jucători pentru a putea anticipa cine formează cea mai puternică mână. Preziceți mâna câștigătoare, formați cea mai bună mână și obțineți bogății de neimaginat!

OBIECTIVUL JOCULUI

Jucați-vă cărțile și folosiți-vă abilitățile pentru a forma cea mai puternică mână. La sfârșitul fiecărei runde, jucătorii câștigă Rune în funcție de valoarea mâinii lor și potul dacă prezic cu succes cine are mâna cea mai puternică.

După 3 runde, jucătorul cu cele mai multe Rune câștigă jocul.



2-5



30'



10+

CONȚINUT



54 DE CĂRȚI

de la 2 la As, în patru suite,
Ceas, Mască, Scarabeu și
Copac, plus 2 cărți Rune



50 DE RUNE

29 cu valoarea 1
14 cu valoarea 5
7 cu valoarea 10



5 CĂRȚI DE AJUTOR PENTRU JUCĂTORI, CU DOUĂ FEȚE



5 JETOANE DE PREDICȚIE



4 PIESE PENTRU RAMĂ

Pregătire pentru 4 jucători

2



Jucătorul 1



Jucătorul 2



6



4



5



Jucătorul 3



Jucătorul 4



PREGĂTIREA JOCULUI

- 1 Asamblați zona pentru cărți folosind piesele ramei, în funcție de numărul de jucători. Puneți în cutie piesele rămase.
- 2 Dați fiecărui jucător un set format dintr-un jeton de Predicție și o carte de ajutor. Restul se pun înapoi în cutie. Toate cărțile de ajutor pentru jucători **trebuie** să fie cu aceeași parte în sus. Pentru primele jocuri, folosiți partea A. După ce vă familiarizați cu jocul, puteți încerca partea B*.
- 3 Amestecați toate cărțile și împărțiți câte 5 fiecărui jucător.
- 4 Așezați cărțile rămase deasupra zonei pentru cărți într-un pachet cu fața în jos. Lăsați un spațiu liber în dreapta pentru teancul de cărți decartate.
- 5 Începeți prin dezvăluirea a 2 cărți din pachet și așezarea lor cu fața în sus pe cele 2 spații din extrema stângă.
- 6 Formați potul plasând 4 Rune lângă pachet. Puneți în apropiere toate Runele rămase, ca rezervă. În 2 jucători, plasați doar 2 Rune.
- 7 Jucătorul din stânga dealerului este cel care începe prima rundă.

**Observație: partea A folosește ierarhia clasică a mâinilor de poker, iar partea B folosește o versiune modificată.*

1



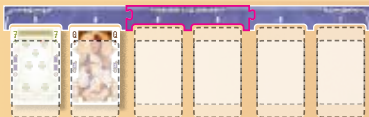
2 jucători - 2 rânduri a câte 4 cărți

1



3 jucători - 2 rânduri a câte 5 cărți

1



4-5 jucători - 2 rânduri a câte 6 cărți



DESFĂȘURAREA JOCULUI

Jocul se desfășoară pe parcursul a 3 runde. Primul jucător începe prima rundă, urmat de ceilalți în sensul acelor de ceasornic, până când se declanșează faza Predicției. După rezolvarea fazelor de Predicție și Punctare, începe o nouă rundă.

În timpul unui tur, trebuie să alegeți una dintre următoarele 3 acțiuni:

Jucați o carte din mână, Pas, All In.

JUCAȚI O CARTE DIN MÂNĂ

Alegeți orice carte din mână și jucați-o cu fața în sus în fața voastră. Aplicați efectele acelei cărți de sus în jos. Efectul marcat cu o stea este obligatoriu; toate celelalte efecte sunt opționale (*consultați „Efectele cărților” la pagina 12*).

Dacă aveți mai mult de 5 cărți în mână după rezolvarea acțiunilor cărții, alegeți și decartați cărțile în plus și așezați-le în **ordinea dorită** pe teancul de decartare. Când decartați mai mult de o carte, arătați tuturor jucătorilor cărțile pe care le decartați. **Cărțile decartate sunt așezate cu fața în sus în teancul de decartare**, dar nu vă puteți uita în teanc odată ce cărțile au fost decartate.

În cele din urmă, puneți cartea pe care tocmai ați jucat-o în zona pentru cărți. *Consultați mai jos „Adăugarea cărților în zona pentru cărți”.*

Observație: dacă se epuizează pachetul, amestecați teancul de decartare pentru a forma un nou pachet.

Valoarea
cărții

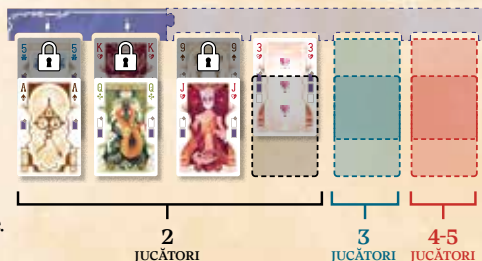
Suită/Clan

Efectele
cărții

ADĂUGAREA CĂRȚILOR ÎN ZONA PENTRU CĂRȚI

Oricând se adaugă o carte în zona pentru cărți, aceasta trebuie plasată mereu cu fața în sus în **primul spațiu liber din stânga**. Acesta va fi ori în dreapta unei alte cărți, ori pe un spațiu creat dacă ați luat o carte din zona pentru cărți în timpul turului.

Când primul rând este ocupat integral, începeți al doilea rând urmând aceleași reguli. Cărțile adăugate pe al doilea rând se suprapun peste primul rând. Cărțile aflate sub alte cărți sunt considerate blocate și nu pot fi luate atât timp cât sunt acoperite.



PAS

Adăugați cartea superioară din pachet în zona pentru cărți. Când dați pas, nu ieșiți din rundă; puteți alege o altă acțiune în următorul tur.

ALL IN

Puneți mâna de cărți cu fața în jos și adăugați 2 cărți din pachet cu fața în sus în zona pentru cărți.



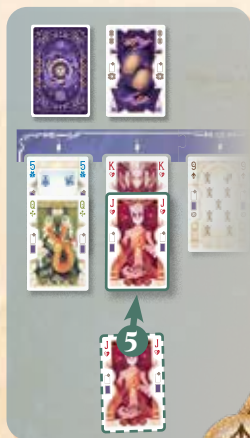
Până la sfârșitul runde, jucătorul care a mers All In nu poate fi ținta efectelor Hipnoză  și Ochiul Atotvăzător  (consultați pagina 12).

În plus, odată ce ați mers All In, dați automat Pas la fiecare dintre următoarele tururi, adăugând de fiecare dată cartea de sus din pachet în zona pentru cărți.

Doar un singur jucător poate merge All In în fiecare rundă.

După ce alegeți una dintre cele trei acțiuni, verificați dacă zona pentru cărți și-a atins limita. Dacă da, treceți la faza Predicției; dacă nu, jocul continuă cu jucătorul din stânga.

Exemplu: Alina alege să joace Valetul de Mască **1**. Mai întâi ia o carte din zona pentru cărți **2**, apoi trage prima carte din pachet **3**. Deoarece are 6 cărți în mână, trebuie să decarteze una. Ea decartează cartea Rune **4**. În cele din urmă, plasează Valetul de Mască în **primul spațiu liber din stânga** zonei pentru cărți **5**.



FAZA PREDICȚIEI



Când este atinsă limita zonei pentru cărți la sfârșitul turului unui jucător, începe faza Predicției.

Începând cu jucătorul care este la rând (adică după ultimul care a adăugat o carte în zona pentru cărți), fiecare jucător trebuie să prezică cine crede că are cea mai puternică mână. Plasați jetonul de Predicție în fața jucătorului despre care credeți că are cea mai puternică mână (chiar și în fața voastră). Continuați în ordine până când toți jucătorii au plasat jetoanele de Predicție.

Joc cu 2 jucători: consultați pagina 10 pentru faza de Predicție adaptată pentru 2 jucători.

DEZVĂLUIREA MÂINILOR

În timpul Dezvăluirii, jucătorii își arată mâinile în ordinea de joc și determină cine are cea mai puternică mână. Ierarhia mâinilor este indicată pe pagina următoare și pe cartea de ajutor pentru jucători și sunt similare cu cele din pokerul clasic. După punctare, pregătiți runda următoare. După trei runde, treceți la sfârșitul jocului.

Important: ierarhia variază în funcție de ce parte a cărții de ajutor pentru jucători este folosită. Exemplul din acest regulament se referă la partea A.

CÂȘTIGAREA POTULUI

Jucătorii care au prezis corect cine are cea mai puternică mână împart potul în mod egal, pe cât posibil, iar Runele rămase se pun deoparte și se adaugă la potul rundei următoare. Dacă un singur jucător a prezis corect, acesta primește toate Runele; dacă nicio predicție nu a fost corectă, toate Runele sunt adăugate în potul rundei următoare.



PUNCTAREA MÂINILOR

După câștigarea potului, fiecare jucător obține Rune din rezervă în funcție de cât de puternică e mâna sa (consultați „Ierarhia mâinilor” și „Cartea de ajutor pentru jucători”).

CĂRȚILE RUNE

Jucătorii primesc din rezervă 2 Rune suplimentare pentru fiecare carte Rune din mâna lor. Cărțile Rune nu sunt niciodată luate în calcul la stabilirea ierarhiei mâinii.



IERARHIA MÂINILOR

Când punctați mâinile, consultați acest tabel (corespunzător părții A a cărții de ajutor pentru jucători).

10						CHINTĂ DE CULOARE* 5 cărți consecutive din aceeași suită
7						CAREU 4 cărți cu aceeași valoare
6						FULL HOUSE 3 cărți cu aceeași valoare + o pereche de altă valoare
5						CULOARE 5 cărți din aceeași suită, indiferent de valoare
4						CHINTĂ* 5 cărți consecutive, indiferent de suită
3						TREI DE-UN FEL 3 cărți cu aceeași valoare
2						DOUĂ PERECHI 2 cărți cu aceeași valoare + alte 2 cărți cu aceeași valoare
1						O PERECHE 2 cărți cu aceeași valoare

***Observație:** un As poate fi folosit atât într-o chintă A-2-3-4-5, cât și într-o chintă 10-J-Q-K-A. Nu poate fi folosit în același timp și ca 1, și ca A.

Partea B: ordinea este diferită dacă jucați cu partea B a cărții de ajutor pentru jucători. Chinta este pe poziția 6 în ierarhie, iar Full House pe poziția 4.

DEPARTAJAREA EGALITĂȚILOR

Dacă doi sau mai mulți jucători au cea mai puternică mână, departajarea se face conform regulilor de poker după valoarea cărților (o pereche de decari bate o pereche de treiari, o chintă până la J bate o chintă până la 7, un Full House cu 3 nouari bate unul cu 3 cinciari etc.). Dacă valorile sunt egale și după departajare, se folosește ordinea suitelor de mai jos.

Valorile cărților sunt următoarele: $A > K > Q > J > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2 > 1$

Dacă doi sau mai mulți jucători sunt încă la egalitate după criteriul valorii cărților, departajarea se face conform următorului clasament al suitelor:



EXEMPLU PENTRU PUNCTAREA UNEI RUNDE - JOC PENTRU 3 JUCĂTORI

CÂȘTIGAREA POTULUI

Este momentul să se stabilească cea mai puternică mână. Alina și Dan au câte o chintă. Deoarece chinta Alinei, de la 4 la 8, este mai puternică decât cea a lui Dan, de la A la 5, ea are cea mai puternică mână. Toți jucătorii care au prezis că Alina va avea cea mai puternică mână împart potul. Aici, Dan și Paul împart potul în mod egal. Runele rămase se pun deoparte.

ALINA - CHINTĂ (POZIȚIA 4)



Alina are 5 cărți consecutive,
formând o chintă.

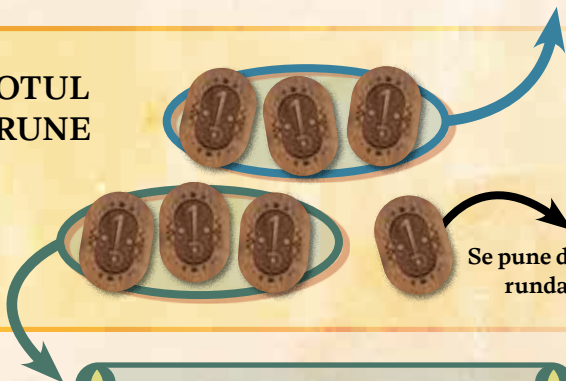


DAN - CHINTĂ (POZIȚIA 4)



Dan are tot 5 cărți consecutive,
formând o chintă.

POTUL 7 RUNE



Se pune deoparte pentru
runda următoare.

PAUL - TREI DE-UN FEL (POZIȚIA 3)

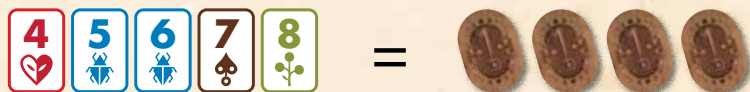


EXEMPLU PENTRU PUNCTAREA UNEI RUNDE - JOC PENTRU 3 JUCĂTORI

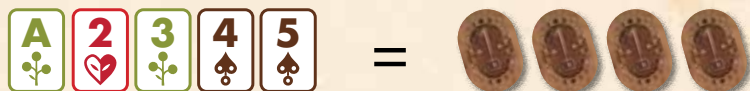
PUNCTAREA MÂINILOR

Atât Alina, cât și Dan câștigă 4 Rune pentru chinta lor. Paul câștigă 3 Rune pentru trei de-un fel.

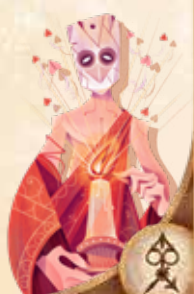
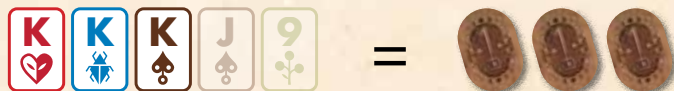
ALINA - CHINTĂ (POZIȚIA 4)



DAN - CHINTĂ (POZIȚIA 4)



PAUL - TREI DE-UN FEL (POZIȚIA 3)



PREGĂTIREA RUNDEI URMĂTOARE

1. Amestecați toate cărțile și pregătiți runda ca la începutul jocului, împărțind câte 5 cărți fiecărui jucător și adăugând 2 cărți cu fața în sus în zona pentru cărți.
2. Toți jucătorii își recuperează jetonul de Predicție.
3. Adăugați Rune la cele rămase în pot (dacă există), după cum urmează:

2 JUCĂTORI

Runda 2: 4 Rune

Runda 3: 6 Rune

+3 JUCĂTORI

Runda 2: 6 Rune

Runda 3: 8 Rune



Acum sunteți gata să începeți runda următoare. Jucătorul cu cele mai puține Rune este cel care începe. În caz de egalitate, începe jucătorul care a avut cea mai slabă mână în runda anterioară.

SFÂRȘITUL JOCULUI

După 3 runde, jocul se încheie. Câștigă jucătorul cu cele mai multe Rune. În caz de egalitate, câștigă cel care a avut cea mai puternică mână la sfârșitul ultimei runde.

Variantă de departajare Moștenitorii Clarvăzătorilor: în caz de egalitate, jucați încă o rundă adăugând în pot încă 10 Rune. În caz de egalitate după această rundă suplimentară, niciun jucător nu câștigă, deoarece niciunul nu a reușit să prevadă corect viitorul.



PREDICȚIA ÎN JOCUL CU 2 JUCĂTORI

Regulile pentru jocul cu 2 jucători sunt aceleași ca în jocul de bază, cu excepția fazei de Predicție, care se desfășoară simultan pentru cei doi jucători.

În timpul fazei de Predicție, ambii jucători iau jetonul de Predicție într-o mână și își întind pumnii în față. La trei, jucătorii deschid:

- mâna cu jetonul pentru a se prezice pe ei înșiși
- mâna goală pentru a-și prezice adversarul.

Continuați cu punctarea în mod normal.



VARIANTE PENTRU TEANCUL DE DECARTARE



FOLOSIREA TEANCULUI DE DECARTARE

Dacă doriți mai multă interacțiune cu teancul de decartare, încercați această variantă.

- Când pregătiți fiecare rundă, începeți teancul de decartare întorcând cu fața în sus prima carte din pachet.

- Când rezolvați efectele  sau  puteți alege să interacționați cu cartea de sus din teancul de decartare sau cu o carte din zona pentru cărți. Nu uitați că nu puteți căuta prin teancul de decartare.



OCHIUL ÎNCHIS AL MINȚII

Dacă nu doriți nicio interacțiune cu teancul de decartare, puteți încerca această variantă.



Jucați jocul ca de obicei, cu aceste două excepții:

- Cărțile decartate se plasează cu fața în jos pe teancul de decartare, fără a le arăta celorlalți jucători. (Sugestie: rotiți teancul de decartare cu 90°)

- Când folosiți efectele cărților , , și  nu le arătați celorlalți jucători cărțile trase. Păstrați aceste cărți secrete, alegeți una pe care să o adăugați în mână, apoi decartați-le pe cele rămase.

BIOGRAFIE



Phil Walker-Harding

Phil Walker-Harding este designer de jocuri din Sydney, Australia, care creează jocuri ușor de învățat, ce încurajează interacțiunea socială. Are

peste 15 ani de experiență în domeniu și îi place să vadă cum oamenii din întreaga lume se bucură de jocurile sale.



Dan Gartman

Ilustrator, Dungeon Master, colecționar de viniluri, pasionat de antrenamente fizice, basist groaznic. „Fiind mereu aproape de lumea dezvoltării de jocuri,

îmi plac jocurile de societate pentru că folosesc cea mai puternică grafică posibilă - imaginația noastră. De aceea încerc să-i transpun pe jucători în joc folosind în creațiile mele tehnici artistice tradiționale.”

CREDITE

Designer

Phil Walker-Harding

Ilustrator

Dan Gartman

Manager de proiect

Philippe Tardif

Dezvoltare

Pierre-Olivier Gravel
Anh Tú Tran
Vincent Fugère

Design grafic

Émeline D'aoust
Alexandra Gosselin
Adrian Harper

Specialist pregătire tipar

Marie-Eve Joly

Marketing

Tommy Beaulieu

Administrare

Manon Sylvestre
Julie Thibault

Director Next Move

Jean-François Gagné

Director colecție

Vincent Goyat



© 2026 Plan B Games Inc.
100-4001 rue F.-X.-Tessier,
Vaudreuil-Dorion, QC J7V 5V5,
Canada

www.nextmove-games.com

Nicio parte a acestui produs nu poate fi reprodusă fără permisiunea explicită.



Distribuit și importat în România de:
ENNOVATRAIDING & DEVELOPMENT
Splaiul Independenței nr. 319, București
Telefon: 0769.830.023
www.gameofogy.ro

REGULI IMPORTANTE ȘI EFECTELE CĂRȚILOR

Trebuie să aveți exact 5 cărți în mână la sfârșitul turului, decartând orice carte în plus, dacă este cazul.

Efectele cărților trebuie aplicate de sus în jos.

EFECTELE CĂRȚILOR CU ♦ SUNT OBLIGATORII.
TOATE CELELALTE EFECTE DE PE O CARTE SUNT OPȚIONALE.

Efectele cu această pictogramă se aplică diferit atunci când jucați o variantă de la pagina 11.



Luați o carte neacoperită din zona pentru cărți.



Schimbați o carte din mână cu o carte neacoperită din zona pentru cărți.



Trageți cartea de sus din pachet.



Dezvăluiți numărul indicat de cărți din vârful pachetului, astfel încât toți jucătorii să le poată vedea. Alegeți o carte pe care să o adăugați în mână. Puneți cărțile rămase cu fața în sus pe teancul de decartare.



Primiți 1 Rună din rezervă.



Cereți unui adversar să spună cu voce tare cea mai **bună** combinație de cărți pe care o are în acel moment. Jucătorul care a mers All In nu poate fi ținta acestui efect. Dacă nu aveți cel puțin o pereche (poziția 1), spuneți „Nimic”.



Cereți unui adversar să vă arate 4 cărți la alegere din mână sa. Nu le arată niciunui alt jucător. Jucătorul care a mers All In nu poate fi ținta acestui efect.

