

Phil Walker-Harding

ALL IN

♥ · ♠ · VŠECHNO NEBO VÍC · ♣ · ♦

Pravidlá

All-in – Všetko, alebo viac vás pozýva k (znovu)objaveniu klasickej kartovej hry.

Využite svoju šikovnosť a hrajte s najlepšimi kartami. Nezabudnite dávať pozor na akcie spoluhráčov, aby ste čo najlepšie predpovedali, kto zostavuje najsilnejšiu kombináciu. Predpovedzte víťaznú kombináciu, vytvorte tu najlepšiu a získajte nevýslovne bohatstvo!

CIEĽ HRY

Hrajte karty tak, aby vám vďaka vašej mimozmyslovej šikovnosti zostala v ruke tá najlepšia kombinácia. Na konci každého kola hráči získavajú runy na základe zloženia kariet v ruke a tiež z banku, ak sa im podarí úspešne odhadnúť, kto má v ruke najlepšiu kombináciu kariet.

Po uplynutí 3 kôl víťazí hráč s najviac runami.



2-5



30'



10+

HERNÉ KOMPONENTY



54 KARIET

Od č. 2 po eso v štyroch farbách (hodiny, maska, skarabeus a strom) a 2 runové karty



50 RÚN

29 s hodnotou 1
14 s hodnotou 5
7 s hodnotou 10



5 OBOJSTRANNÝCH PREHLADOVÝCH KARIET



5 ŽETÓNOV PREDPOVEDE



4 RÁMČEKY PONUKY

Príprava hry pre 4 hráčov

2



Hráč 1



Hráč 2



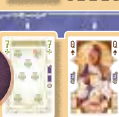
6



4



5



Hráč 3



Hráč 4

PRÍPRAVA HRY

- 1 Na základe počtu hráčov zostavte z rámcikov ponuku. Zvyšné rámcíky vráťte do krabice.
- 2 Každému hráčovi rozdajte príslušný počet žetónov predpovede a prehľadovú kartu. Zvyšok vráťte do krabice. Všetky prehľadové karty **musia** ležať rovnakou stranou hore. Pri svojej prvej hre použite stranu A. Keď sa viac zoznámite s pravidlami, môžete skúsiť stranu B*.
- 3 Zamiešajte všetky karty a rozdajte každému hráčovi 5.
- 4 nad ponuku. Nechajte miesto na odhadzovaciu kôpku na pravej strane.
- 5 Začnite ponuku odhalením 2 kariet z balíčka a ich umiestnením na prvé 2 políčka zľava.
- 6 Vytvorte bank so 4 runami neďaleko balíčka. Ostatné runy nechajte bokom ako zásobu. Pri hre 2 hráčov umiestnite iba 2 runy.
- 7 Hráč naľavo od rozdávejúceho začína prvé kolo.

Zamiešajte všetky karty a rozdajte každému hráčovi 5.

Položte zvyšné karty lícom dole

**Poznámka: Strana A používa tradičné kombinácie z pokeru. Strana B používa upravené pokerové kombinácie.*

1



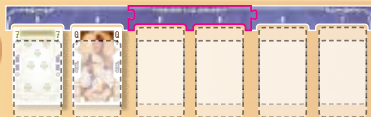
2 hráči – 2 rady 4 kariet

1



3 hráči – 2 rady 5 kariet

1



4 – 5 hráčov – 2 rady 6 kariet



PRIEBEH HRY

Hrá sa na 3 kolá. Každé kolo začína prvý hráč, po ňom nasledujú v smere hodinových ručičiek postupne ďalší hráči, kým nezačne fáza Predpovedí. Ďalšie kolo začne po vyhodnotení fázy Predpovedí a Bodovania.

V svojom ťahu musíte zvoliť jednu z nasledujúcich akcií:
zahrať kartu z ruky, vynechať, alebo ísť all-in.

ZAHRANIE KARTY Z RUKY

Vyberte akúkoľvek kartu zo svojej ruky a zahrajte ju pred seba lícom hore.

Vyhodnoťte efekty tejto karty odvrchu dole. Efekt s hviezdičkou je povinný; všetky ostatné efekty sú dobrovoľné. *(Viac v časti Efekty kariet na strane 12.)*

Ak máte v ruke po vyhodnotení akcií viac ako 5 kariet, vyberte a odhodte prebytočné karty a umiestnite ich **vo vami zvolenom poradí** na vrch odhadzovacej kôpky. Ak budete odhadzovať viac ako 1 kartu, ukážte ich všetkým ostatným hráčom, než ich odhodíte. **Odhodené karty sa umiestňujú lícom hore na vrch odhadzovacej kôpky**, ale keď sú odhodené, nemôžete sa už na žiadnu v kôpke pozrieť.

Nakoniec pridajte kartu, ktorú ste práve zahrli do ponuky.
Viac v časti *Pridávanie kariet do ponuky* nižšie.

Poznámka: Keď dôjdu karty v balíčku, zamiešajte odhadzovaciu kôpku a vytvorte tak nový balíček.

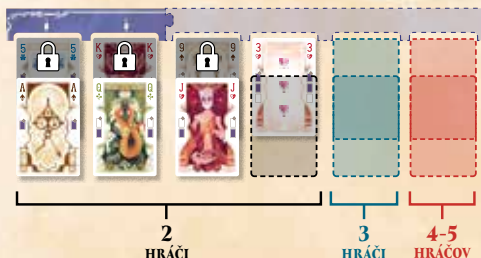
Hodnota karty
Farba/klan
Efekty karty



PRIDÁVANIE KARIET DO PONUKY

Vždy keď do ponuky pridáte kartu, musí byť vždy umiestnená lícom hore na **voľné políčko najviac vľavo**. To bude buď vpravo od inej karty, alebo na prázdne políčko (ktoré vzniklo, ak ste počas svojho ťahu odobrli kartu).

Keď je rad plný, začnite podľa rovnakých pravidiel druhý rad. Karty pridávané do druhého radu sa vykladajú nad prvý rad. Karty pod inou kartou sú považované za zamknuté a kým je nad nimi karta, nemôžu byť odobrané.



VYNECHANIE

Pridajte vrchnú kartu z balíčka lícom hore do ponuky. Vynechanie vás nevylúči z kola. Vo svojom ďalšom ťahu môžete zvoliť inú akciu.

ALL-IN

Položte svoje karty v ruke pred seba lícom dole a pridajte 2 karty z vrchu balíčka lícom hore do ponuky.



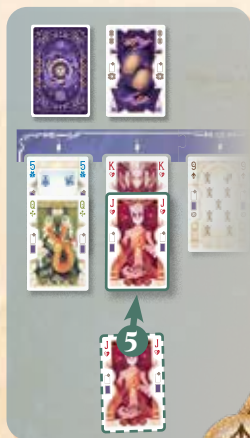
Hráč, ktorý zahral all-in, nemôže byť do konca kola cieľom efektov kariet Hypnóza  a Vševidiace oko  (viac na strane 12).

Keď zahráte all-in, automaticky vynechávate každý nasledujúci ťah, pričom zakaždým pridáte 1 kartu z balíčka lícom hore do ponuky.

V každom kole môže zahrať all-in iba jeden hráč.

Po tom ako si zvolíte 1 z 3 akcií, overte, či ponuka nedosiahla maxima kariet. Ak áno, prejdite k fáze Predpovedí. V opačnom prípade v hre pokračuje hráč po vašej ľavici.

Príklad: Alena sa rozhodne zahrať dolníka (J) vo farbe masky **1**. Najskôr si vezme kartu z ponuky **2** a potom si doberie vrchnú kartu z balíčka **3**. Pretože má teraz 6 kariet, musí jednu odhodiť. Odhodí runovú kartu **4**. Nakoniec umiestni dolníka vo farbe masky na políčko najviac vľavo v ponuke **5**.



FÁZA PREDPOVEDÍ



Keď sa dosiahne maximum kariet v ponuke, začína na konci hráčovho ťahu fáza Predpovedí.

Začnúc hráčom, ktorý je ďalší na rade (nasledujúci po hráčovi, ktorý naposledy pridal kartu do ponuky), musí každý hráč predpovedať, kto má podľa neho najsilnejšiu kombináciu. Umiestnite svoj žetón predpovede pred hráča, o ktorom si myslíte, že má najsilnejšiu kombináciu (to môžete byť aj vy sami). Pokračujte v poradí hráčov, kým všetci hráči neumiestnia svoj žetón predpovedí.

Hra 2 hráčov: Viac na strane 10 o prispôsobenej fáze Predpovedí pre 2 hráčov.

ODKRYTIE – BODOVANIE BANKU A KARIET V RUKE

Vo fáze Odkrytia hráči odhaľujú svoje karty v poradí hráčov a určuje sa, kto má najsilnejšiu kombináciu. Kombinácie sú zobrazené v tabuľke kombinácií (na ďalšej strane) a na prehľadovej karte a sú podobné kombináciám z pokeru.

Po fáze Bodovania sa pripravte na ďalšie kolo. Po 3 kolách nasleduje koniec hry.

Dôležité: Kombinácie sa líšia podľa použitej strany prehľadovej karty.

Príklad v týchto pravidlách predpokladá hru podľa strany A.

BODOVANIE BANKU

Hráči, ktorí správne predpovedali, kto má najsilnejšiu kombináciu, si medzi seba rovnomerne rozdelia bank a zvyšné runy nechajú bokom na pridanie do banku v ďalšom kole.

Ak správne predpovedal iba jeden hráč, získa všetky runy. Ak nikto nepredpovedal správne, všetky runy sa pridávajú do banku ďalšieho kola.

BODOVANIE KARIET

Po vyhodnotení bodovania banku získa každý hráč runy zo zásoby v hodnote zodpovedajúcej jeho kombinácii (viac v tabuľke kombinácií a na prehľadovej karte).

RUNOVÉ KARTY

Hráči získajú navyše 2 runy zo zásoby za každú runovú kartu v ruke. Runové karty sa nikdy nepovažujú za súčasť kombinácie.



TABUĽKA KOMBINÁCIÍ

Pre bodovenie kariet použite túto tabuľku (podľa strany A prehľadovej karty).

10						POSTUPKA VO FARBE (STRAIGHT FLUSH)* 5 po sebe nasledujúcich kariet rovnakej farby
7						ŠTVORICA (FOUR-OF-A-KIND) 4 karty rovnakej hodnoty
6						FULL HOUSE 3 karty rovnakej hodnoty + 2 karty rovnakej hodnoty
5						FARBA (FLUSH) 5 kariet rovnakej farby bez ohľadu na hodnotu
4						POSTUPKA (STRAIGHT)* 5 po sebe nasledujúcich kariet bez ohľadu na farbu
3						TROJICA (THREE-OF-A-KIND) 3 karty rovnakej hodnoty
2						2 PÁRY (2 PAIRS) 2 karty rovnakej hodnoty + 2 iné karty rovnakej hodnoty
1						1 PÁR (1 PAIR) 2 karty rovnakej hodnoty

***Poznámka:** Eso môže byť výnimočne použité ako č. 1 v postupke A-2-3-4-5. A tiež ako eso v postupke 10-J-Q-K-A. Nie je však možné použiť ho zároveň ako 1 a A.

Strana B: Keď hráte stranu B prehľadovej karty, poradie kombinácií je iné. **Postupka** je na **6. pozícii** a **full house** je na **4. pozícii**.

REMÍZA

Ak majú najsilnejšiu kombináciu dvaja alebo viac hráčov, remíza sa vyhodnocuje v prospech hráča s kartou s najvyššou hodnotou v kombinácii. Ak sú hodnoty rovnaké, postupujte podľa pravidiel kombinácií nižšie.

Full house: Keď je full house vyrovnaný, hráči porovnávajú trojice.

Hodnoty kariet sú nasledujúce: A > K > Q > J > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2 > 1

Ak majú dvaja alebo viac hráčov rovnakú hodnotu aj u najvyššej karty, rozhodnite remízu podľa farby najvyššej karty:



PRÍKLAD BODOVANIA KOLA – HRA 3 HRÁČOV

BODOVANIE BANKU

Je čas určiť najsilnejšiu kombináciu kariet. Alena aj Dano majú obaja postupku. Pretože Alenina postupka 4 až 8 je silnejšia ako Danovo eso až 5, má silnejšiu kombináciu. Všetci hráči, ktorí predpovedali, že Alena bude mať najsilnejšiu kombináciu, si rozdelia bank. V tomto prípade si ho rovnomerne rozdelí Filip a Dano. Zvyšné runy sa odložia bokom.

ALENA – POSTUPKA (KOMBINÁCIA 4)



Alena má 5 po sebe nasledujúcich kariet, teda postupku.

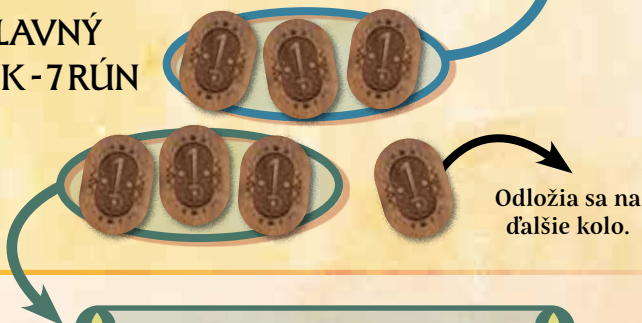


DANO – POSTUPKA (KOMBINÁCIA 4)



Dano má tiež 5 po sebe nasledujúcich kariet, teda postupku.

HLAVNÝ
BANK - 7 RÚN



FILIP – TROJICA (KOMBINÁCIA 3)



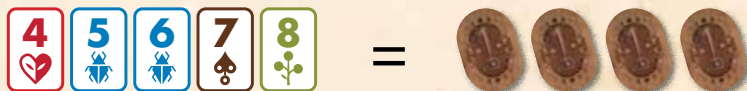
PRÍKLAD BODOVANIA KOLA – HRA 3 HRÁČOV



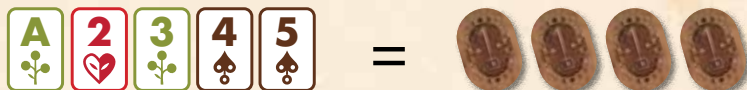
BODOVANIE KARIET V RUKE

Alena aj Dano získavajú za svoje postupky každý 4 runy. Filip získava za svoju trojicu 3 runy.

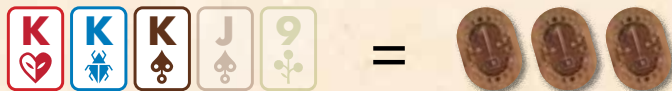
ALENA – POSTUPKA (KOMBINÁCIA 4)



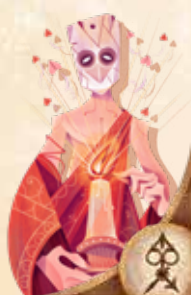
DANO – POSTUPKA (KOMBINÁCIA 4)



FILIP – TROJICA (KOMBINÁCIA 3)



9



PRÍPRAVA ĎALŠIEHO KOLA

1. Zamiešajte všetky karty a pripravte kolo rovnako ako to minulé rozdáním 5 kariet každému hráčovi a vyložením 2 kariet lícom hore do ponuky.
2. Všetci hráči si vezmú späť svoj žetón predpovede.
3. Pridajte dodatočné runy k tým v banku nasledujúcim spôsobom:

2 HRÁČI

2. kolo: 4 runy
3. kolo: 6 rún

3+ HRÁČOV

2. kolo: 6 rún
3. kolo: 8 rún



Teraz ste pripravení začať ďalšie kolo. Začínajúcim hráčom je hráč s najmenej runami. V prípade zhody začína hráč, ktorý mal v minulom kole horšiu kombináciu.

KONIEC HRY

Hra po 3 kolách končí. Víťazí hráč, ktorý má najviac rún. V prípade remízy víťazí hráč s najsilnejšou kombináciou kariet na konci posledného kola.

Rozstrel Dedičov veštcov:

V prípade remízy si zahrajte ďalšie kolo a pridajte 10 rún do banku. Ak aj v tomto kole hra skončí remízou, žiadny hráč nevíťazí, pretože nikto nebol schopný správne predpovedať budúcnosť.



VARIANT PRE 2 HRÁČOV (PREDPOVEDE)

Pravidlá pre 2 hráčov sú rovnaké ako v bežnej hre s výnimkou fázy **Predpovedí**, ku ktorej pri hre 2 hráčov dochádza zároveň.

Počas fázy Predpovedí obaja hráči ukryjú (alebo nie) svoj žetón predpovede do dlane a natiahnu pred seba ruky. Na odpočet „tri“ otvorí zároveň dlane:

- ak je na dlani žetón, predpovedajú seba,
- ak je ich ruka prázdna, predpovedajú protihráča.

Bodovanie prebieha bežným spôsobom.



VARIANT ODHADZOVACEJ KÔPKY



OVLÁDANIE ODHADZOVACEJ KÔPKY

Ak chcete do hry viac zapojiť odhadzovaciu kôpku, skúste tento variant.

- V rámci prípravy na každé kolo vytvorte odhadzovaciu kôpku dobraním karty a jej umiestnením lícom hore.

- Ak robíte efekt  alebo , môžete sa rozhodnúť použiť vrchnú kartu odhadzovacej kôpky alebo nezamknutú kartu z ponuky. Nezabudnite, že karty v kôpke si nesmiete prezerať.



OKO UZATVORENEJ MYSLE

Ak nechcete do hry zapájať odhadzovaciu kôpku, skúste namiesto toho tento variant.



Hrajte hru ako obvykle, len s týmito 2 výnimkami:

- Odhodené karty sa umiestňujú lícom dole, bez toho aby sa ukazovali ostatným hráčom. (Návrh: Otočte odhadzovaciu kôpku o 90 stupňov.)

- Ak robíte efekt , , alebo , neukazujte dobrané karty ostatným hráčom. Vezmite si tieto karty k sebe, jednu z nich si pridajte do svojej kombinácie a zvyšné odhodte.

ŽIVOTOPIS



Phil Walker-Harding

Phil Walker-Harding je herný designér z austrálskeho Sydney, ktorý vytvára hry, ktoré sú jednoduché na naučenie a spoločensky

zaujímavé. Designu sa venuje už viac ako pätnásť rokov a rád vidí, ako si jeho hry užívajú ľudia po celom svete.



Dan Gartman

Ilustrátor, PJ, zberateľ vinylov, tréningový maniak. Príšerný basgitarista. „Mal som vždy blízko k hernému vývoju a milujem spoločenské hry

na využitie tej najvýkonnejšej grafickej karty – našej predstavivosti. Preto sa vo svojich ilustráciách snažím hráčov vtiahnuť do hry pomocou tradičných výtvarných techník.“

AUTOŘI

Autor hry

Phil Walker-Harding

Ilustrátor

Dan Gartman

Projektový manažér

Philippe Tardif

Vývoj

Pierre-Olivier Gravel

Anh Tú Tran

Vincent Fugère

Grafika

Émeline D'aoust

Alexandra Gosselin

Adrian Harper

Predtlačový špecialista

Marie-Eve Joly

Marketing

Tommy Beaulieu

Administratíva

Manon Sylvestre

Julie Thibault

Vedúci Next Move

Jean-François Gagné

Vedúci zbierky

Vincent Goyat



© 2026 Plan B Games Inc.

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

www.nextmove-games.com

Žiadna časť tohoto produktu nesmie byť reprodukovaná bez výslovného povolenia.



DÔLEŽITÉ PRAVIDLÁ A EFEKTY KARIET

Na konci kola musíte mať v ruke presne 5 kariet.
Ak ich máte viac, musíte nejaké odhodiť.

Efekty kariet sa vyhodnocujú postupne odvrchu dole.

Efekty kariet s  sú povinné.
Všetky ostatné efekty sú dobrovoľné.

*Efekty s týmto symbolom sú
vyhodnocované inak, ak hráte nejaký
variant (strana 11).*



Vezmite si neuzamknutú kartu z ponuky.



Vymeňte 1 kartu z ruky za neuzamknutú
kartu z ponuky.



Doberte si kartu z balíčka.



Vezmite uvedený počet kariet z vrchu balíčka a ukážte ich
ostatným hráčom. Zvoľte 1, ktorú si necháte v ruke. Zvyšné
karty umiestnite lícom hore na odhadzovaciu kôpku.



Získajte 1 runu zo zásoby.



Požiadajte protihráča, aby nahlas povedal, akú má **najvyššiu** kartu
v kombinácii. Cieľom tohto efektu nemôže byť hráč, ktorý zahral all-
in. Ak daný hráč nemá žiadnu kombináciu (aspoň 1 pár), povie „nič“.



Požiadajte protihráča, aby vám (iba vám) ukázal 4 karty
z ruky podľa svojho výberu. Cieľom tohto efektu nemôže
byť hráč, ktorý zahral all-in.