



2 nebo 4 hráči / 10+ min / věk 6+



Alli

Zažijte opravdové vzrušení s tenisovou karetní hrou!

Tvrde podání ven z kurtu, které soupeř odvrací skvělým returnem. Následuje nepodařený lob a výměnu ukončuje nekompromisní smeč! Na cestě k vítězství budete potřebovat propracovanou strategii, intuici a samozřejmě i trochu štěstí. Zatímco ve dvouhře bude rozhodovat hlavně přesnost a síla úderů, ve čtyřhře je klíčem k úspěchu týmová spolupráce.

Užijte si napínavé tenisové bitvy a vyhrajte svůj první GRAND SLAM.



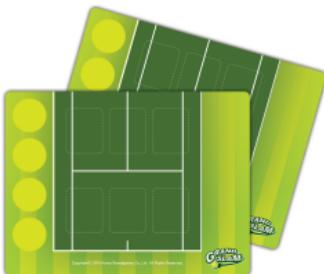
OBSAH



24 hracích
karet hráče A



24 hracích
karet hráče B



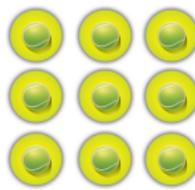
2 desky s kurtem



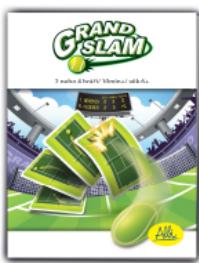
24 hracích
karet hráče C



24 hracích
karet hráče D



9 oboustranných
žetonů
s míčkem



Pravidla CZ a SK



PŘÍPRAVA HRY

Dvouhra

Nejprve rozdělte všechny karty do čtyř balíčků podle barvy na rubu karet. Typ karet je ve všech balíčkách stejný. Oba hráči si vezmou po jednom balíčku karet. Zbylé dva balíčky odložte stranou (ty se používají při čtyřhré).

Doprostřed stolu rozložte desky s obrázkem tenisového kurtu. Žetony s tenisovými míčky položte tak, aby je oba hráči měli po ruce.

Oba hráči pořádně zamíchají své balíčky a položí je před sebe na stůl rubem navrch, aniž by se na ně koukali. Poté si lízněte šest karet. Začíná hráč, který naposledy hrál tenis.

Při shodě se dohodněte, kdo začne.



PRŮBĚH HRY

1) Podání

Hráč, který podává, otočí vrchní kartu ze svého balíčku a položí zelený žeton s míčkem na místo, které je zobrazeno na kartě.

2) Příjem

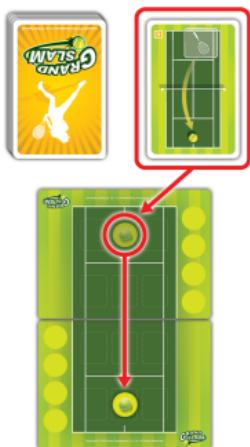
Hráč, který je na příjmu, může hrát s kartou, kterou má v ruce a která odpovídá soupeřovu podání.

Podávání

Hráč poté odvrací žeton s míčkem na soupeřovu polovinu kurtu v souladu s obrázkem na své kartě. Názorný obrázek vidíte vpravo.

Smeč

Pokud jste zahráli kartu, která odpovídá příjmu, a máte ještě další kartu se stejným místem útoku, můžete ihned zahrát smeč. Tyto dvě karty vám společně zajistí účinnou a důraznou smeč. Otočte žeton s míčkem na červenou stranu, abyste označili smeč, a položte ho na soupeřův kurt na místo, které odpovídá obrázku na kartách.



Odvárcení smeče

K tomu, abyste mohli odvrátit smeč, potřebujete dvě odpovídající karty se stejnými místy příjmu. Pro umístění míčku na soupeřovu stranu kurtu, je rozhodující vždy druhá karta.



Příjem

Na soupeřovu smeč můžete také reagovat smečí, pokud k tomu máte kartu odpovídající druhé kartě. K odvrácení soupeřovy smeče a pro svou následnou smeč budete tedy potřebovat tři správné karty.

DOPLŇOVÁNÍ KARET

Vždy, když zahrajete jednu nebo více karet, doberte si ze svého balíčku tolik karet, abyste měli v ruce stále šest. Ve výjimečných případech vám mohou během pokračující výměny dojít karty v balíčku. Pokud vám dojdou karty, na další už nemáte nárok.

ZTRÁTA ROVNOVÁHY

Pokud máte pouze jednu kartu, kterou můžete odvrátit soupeřovu smeč, můžete ji zahrát, ale dostáváte se tím do nevýhody. Hra pokračuje dál, avšak vy si nesmíte dobrat do ruky kartu z balíčku. Do konce výměny (kdokoli získá bod) hrajete pouze s pěti kartami v ruce.



RYBIČKA – POSLEDNÍ MOŽNOST

Pokud nemáte žádnou vhodnou kartu, zbývá vám poslední možnost, jak odvrátit míček. Zahodte jednu kartu z ruky, a pak hrajte s vrchní kartou ze svého balíčku. Pokud lze kartu použít, položte žeton s tenisovým míčkem na místo, které ukazuje karta a pokračujte druhý hráč. Během této výměny si pak již nesmíte líznout kartu z balíčku a nemůžete ani smečovat. „Rybičku“ lze rovněž použít jako odvrácení smeče bez použití další karty. Znovu se tak jako tak počet karet, které držíte v ruce, sníží.

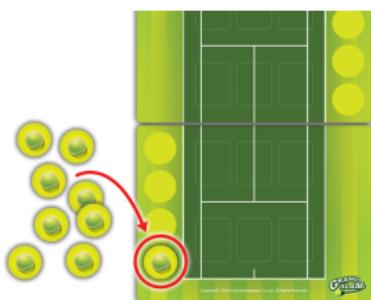


Zahodte jednu kartu z ruky,
a pak hrajte s vrchní kartou
ze svého balíčku.



VÍTĚZNÝ ÚDER

Pokud hráč míček nepřijme, nebo neodvrátí, získává protihráč bod. Vezměte žeton s tenisovým míčkem a položte ho na levou stranu kurtu hráče, který bod získal. Potom si oba hráči promíchají své balíčky. Hráč, který byl na začátku minulé hry na příjmu, nyní podává.





VÍTĚZSTVÍ

Hráč, který jako první dosáhne čtyř bodů, se stává vítězem zápasu.

Varianty hry

Podávající hráč se mění po dvou ukončených hrách. Tedy za stavu 2:0, 1:1, 1:3 atd. Pokud je skóre 3:3, přijde na řadu „shoda“. Při ní vyhrává hráč, který získá o dva body více, než jeho soupeř. Stav, kdy má jeden ze soupeřů o bod víc, se nazývá „výhoda“. Pokud soupeř získá bod při vaší výhodě, znovu následuje shoda.

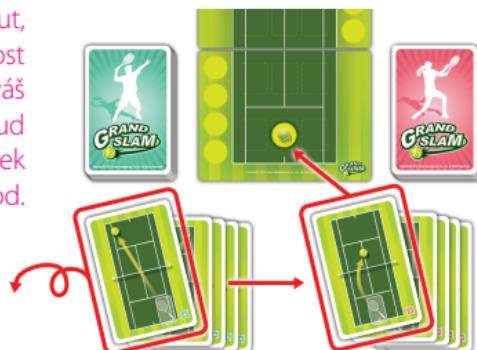
Čtyřhra

Ke čtyřhré jsou zapotřebí čtyři hráči, dva v každém týmu. Týmy se posadí spolu. Pravidla jsou stejná jako při dvouhře s těmito výjimkami:

- A. Každý hráč začíná s pěti, nikoli šesti kartami.
- B. Spoluhráči se při hře pravidelně střídají. Poté, co první hráč přijme soupeřův útok, druhý by měl odvracet další soupeřův útok.
- C. Nelze používat „rybičku“.
- D. Pokud nedokážete přijmout, nebo odvrátit míček, máte možnost zahodit jednu kartu z ruky a váš spoluhráč může hrát za vás.

Pokud nedokáže přijmout, či odvrátit míček ani on, soupeř získává bod.

Pokud nedokážete přijmout, nebo odvrátit míček, máte možnost zahodit jednu kartu z ruky a váš spoluhráč může hrát za vás. Pokud nedokáže přijmout, či odvrátit míček ani on, soupeř získává bod.



Pravidla mistrů

Pokud se orientujete v základních pravidlech, můžete si vychutnat opravdový grandslamový turnaj s pravidly pro mistry. Jsou sice složitější, ale hra vám nabídne více strategických možností.

Tato pravidla se od základních mírně liší, a to v těchto bodech:

1. Při přípravě dvouhry si každý hráč vezme 6 karet a pět karet při čtyřhře. Potom každý hráč před sebe na stůl vyloží 1 až 4 karty podle svého rozhodnutí lícem nahoru. Tím karty odkryjete a umožníte soupeři, aby na ně při své hře mohl reagovat.
2. Hráč musí při svém tahu použít nejméně dvě karty – jednu z ruky a jednu z těch, které leží před ním. Druhá karta je vždy rozhodující. Pokud nemá karty, se kterými by mohl hrát, ztrácí tuto hru.
Pokud chce hráč zahrát smeč, musí použít dvě karty, které mají stejně místo útoku. Na obranu proti soupeřově smeči jsou také potřeba dvě karty.
3. Na konci tahu si hráč doplní karty do ruky a poté položí na stůl jednu až čtyři karty lícem nahoru.
4. Hráč může během svého tahu použít pouze jednu kartu z ruky. Pokud se hráč chce bránit soupeřově smeči, nebo sám smeč zahrát, musí ke kartě z ruky použít karty, které před ním leží lícem nahoru. Avšak může zahrát dvě karty, které má vyložené před sebou.
5. Hráči nemohou používat „rybičku“; při čtyřhře však může hráče zastoupit ve hře jeho spoluhráč.

Všechna ostatní pravidla zůstávají stejná jako základní pravidla.

Autor: Ariel Seoane

Návrh a realizace: Korea Boardgames Dev. Team



DOPORUČUJEME DALŠÍ ZÁBAVNÉ HRY



BANG!



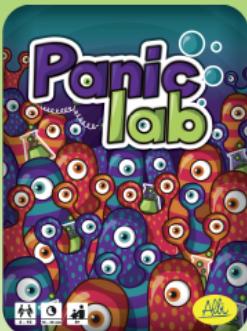
2-5 hráčů



10+



10-40 min



PANIC LAB



2-10 hráčů



8+



10+ min



POSLEDNÍ SLOVO



2+ hráčů



8+



15 min

Najdete nás na FCB: www.facebook.com/AlbiCR

V případě dotazů nás neváhejte kontaktovat na info@albi.cz

Výrobce a distributor pro ČR:

Albi Česká republika a.s.
Thámova 13, Praha 8
www.albi.cz
www.modernihry.cz

Distribútor pre SR:

Albi, s.r.o.
Oravská 8557/22
010 01 Žilina
www.albi.sk

