

HRA INSPIROVANÁ OBLÍBENÝM KOUZELNICKÝM SPOTEM

Cíl hry: Sestavit pět kartiček podle pravidel, postavit tzv. „kvintet“. Jeden kvintet se skládá ze 4 kartiček, které představují famfrpálové hřiště. Páté kartičky představují Camrál nebo Zlatonku. Za tyto kvintety hráč získává kladné body. Při dokončení kvintetu kartičkou Potlouk hráči získávají minusové body.

Příprava hry: Hra obsahuje 100 kartiček, promíchejte je a položte lícem dolů do čtverce 10 x 10 kartiček. Určete pořadí hráčů.

Postup pro sestavení kvinteta: Hráč musí nejprve najít kartičky tvořící hřiště: hřiště je čtverec tvořený čtyřmi menšími čtverci s čísly 1 až 4. Při skládání hřiště musíte dodržet pořadí karet: nejprve musíte najít kartičku č. 1, poté kartičku č. 2 a poté 3 a 4. Hřiště složte z kartiček na ploše před vámi. ① Kvintet dokončíte přiložením páté kartičky.

Dokončení kvintetu kartičkou Camrál ②: Přiložte kartičku Camrál na hřiště sestavené ze čtyř základních kartiček. Dokončením kvintetu hráč získá jeden bod. Hra obsahuje celkem 12 kartiček s Camrálem: hráči mohou získat celkem 12 bodů za kartičky s Camrálem.

Dokončení kvintetu kartičkou Potlouk ③: Když je kvintet zakončen kartičkou Potlouk (často tak učiní protihráči!), hráč, který hřiště vybudoval, obdrží záporný – minus bod. Hra

obsahuje celkem 4 kartičky s Potloukem: je možné rozdělit až 4 minusové body.

Dokončení kvintetu kartičkou Zlatonka ④: Kartičku Zlatonka lze použít až v samotném závěru hry, když už jsou využity všechny kartičky s motivem Camrálu. Hra obsahuje jednu kartičku Zlatonka. Když hráč dokončí kvintet kartičkou Zlatonka, obdrží bodovou prémii. Hra tímto tahem končí.

Hráč s největším počtem bodů se stává vítězem hry. Pravidla pro použití kartiček Camrál, Potlouk a Zlatonka jsou popsána níže v průběhu hry.

Základní pravidlo – provedení jednoho tahu: První hráč otočí kteroukoliv kartičku lícem nahoru a položí ji na stůl. Všichni hráči musí lícovou stranu kartičky vidět.

a) Neúspěšný tah: Pokud hráč nemůže použít otočenou kartičku pro svou hru, vrátí ji na stejné místo zpět rubem nahoru. Ve hře pokračuje další hráč na řadě, který provede nový tah.

Všichni hráči se snaží zapamatovat si hodnotu a polohu postupně otáčených kartiček. Hráč, který si pamatuje nejvíc správných kartiček, má šanci provést úspěšný tah, až bude na řadě a získat kartičku pro svůj kvintet.

b) Úspěšný tah: Pokud hráč na tahu může otočenou kartičku použít do svého kvintetu podle pravidel, přiloží ji. Tah je úspěšný, hráč pokračuje dalším

tahem. Hráč pokračuje tak dlouho, dokud jsou jeho tahy úspěšné – otočené kartičky může použít pro sestavení svého kvintetu – hřiště z kartiček 1 až 4 a dokončení kvintetu kartičkou s Camrálem. Jakmile je jeho další tah neúspěšný, hráč v tuto chvíli končí, pokračuje další hráč v pořadí.

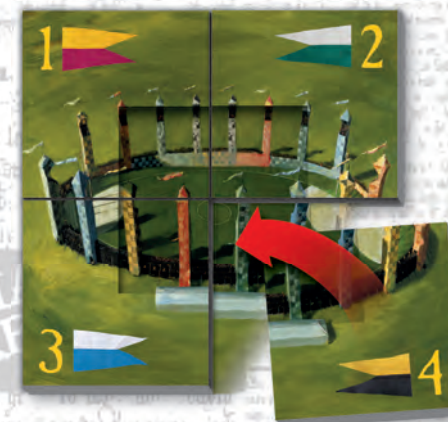
Úvod hry: Hráči provádí jednotlivé tahy v určeném pořadí. Jejich úkolem je najít postupně kartičky představující hřiště pro famfrpál. Hráči provádí mnoho neúspěšných tahů, ale snaží se zapamatovat si otáčené kartičky. Hra začíná pomalu, ale jakmile hráči postupně otočí více kartiček, hra dostane spád.

Pokračování hry: Hráči postupně začnou „stavět“ svá hřiště. Platí pravidlo, že kartičky musí být skládány v pořadí podle čísel: kartička 1 je první, následuje kartička 2, kartička 3 a pak kartička 4.

Pokud hráč při tahu otočí kartičku, kterou nemůže podle pravidel použít, musí ji otočit zpět. Tah je neúspěšný, pokračuje hráč, který je na řadě. Hráči mohou při hře otočit kartičky, které nepředstavují hřiště: Camrál, Potlouk, a i tu nejvzácnější: Zlatonku. Pokud není možné tyto otočené kartičky použít podle pravidel, musí být otočeny zpět rubem nahoru a v bloku kartiček ponechány na stejném místě. Doporučujeme hráčům si jejich polohu zapamatovat. Otočení a získání těchto kartiček v některých z následujících tahů je klíčové pro další vývoj hry.

FAMFRPÁL – KVINTETO

① Hřiště složte z kartiček na ploše před vámi



② Dokončení kvintetu kartičkou Camrál



Hra se postupně zrychluje. Čím více kartiček je umístěno po úspěšných tazích v kvintetech jednotlivých hráčů, tím méně zbývá kartiček na hrací ploše. Četnost úspěšných tahů narůstá.

Funkce kartičky Camrál ②: Tato kartička může být umístěna pouze na dokončené hřiště (kartičky 1 až 4). Přiložením této kartičky je dokončen kvintet. Hráč získává kladný bod. Tah je úspěšný, hráč pokračuje ve hře.

Funkce kartičky Potloutk ③: Tato kartička může být umístěna pouze na dokončené hřiště (kartičky 1 až 4). Položením této kartičky na hřiště je dokončen kvintet. Hráč získává záporný – minusový bod. Samozřejmě nikdo tento bod nechce. Jak jej může hráč získat?

a) Pokud hráč otočí kartičku Potloutk, je povinen si ji vzít a umístit ji na své hřiště, pokud je má dokončené.

b) Pokud jeho hřiště není volné nebo dokončené, pak může umístit Potloutk na volné hřiště protihráče.

Vyplatí se pamatovat si umístění kartiček Potloutk z předchozích tahů a otočení této kartičky v nevhodný okamžik (když má hráč dokončené hřiště) se vyhnout. Nebo naopak využít možnosti ji umístit na volné hřiště protihráče a dokončit kvintet s minusovou hodnotou.

Platí pravidlo, že dokončení kvintetu kartičkou Potloutk je úspěšný tah (kartička je umístěna),

následně ale už hráč nemůže pokračovat ve svém tahu. Pokračuje další hráč, který je na tahu.

Platí pravidlo: přiložení kartičky Potloutk je úspěšný tah, ale hráč NESMÍ pokračovat ve hře. Pokračuje další hráč, který je na tahu.

Funkce kartičky Zlatonka ④: Tato kartička je ve hře pouze jedna. Jejím umístěním, tzn. dokončením kvintetu, hra končí. Za získání kvintetu s kartičkou Zlatonka získá hráč tři prémiové body. Platí pravidlo, že umístění kartičky Zlatonka je možné teprve poté, co bylo použito všech 12 kartiček s motivem Camrál. Hráči musí bedlivě pozorovat průběh hry. Kartička Zlatonka byla již během hry mnohokrát otočena, její poloha je známa. Je důležité si tuto polohu pamatovat. Je důležité sledovat použití poslední dvanácté kartičky s motivem Camrál. Pak se může hráč na tahu pokusit dokončit prémiový kvintet se Zlatonkou! Platí pravidlo, že počet použitých kartiček Potloutk nemá vliv na použití kartičky Zlatonka.

Vyhodnocení hry: Hra končí dokončením kvintetu s kartičkou Zlatonka.

Pak si každý hráč sečte kladné body (kvintety s motivem Camrál) a prémiový bod (pouze jeden kvintet s kartičkou Zlatonka) a odečte minusové body za kvintety s kartičkou Potloutk. Při rovnosti bodů vyhrává hru hráč, který získal Zlatonku.

Tip pro jiné vyhodnocení hry: Pokud hráči chtějí věrněji napodobit průběh hry podle knihy, tak mohou navýšit bodovou premii za získání kvintetu s kartičkou Zlatonka na pět, deset, či jiný počet bodů podle dohody před zahájením hry.

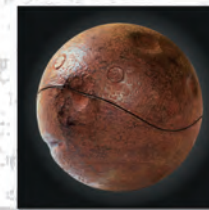
Tím se zvýší šance na vítězství tomu hráči, který podle pravidel kvintet se Zlatonkou sestaví.

Závěr hry bývá velmi dramatický. Průběh hry je velmi variabilní. Někteří hráči se soustředí na umísťování kartiček Potloutk na pole protihráčů. Jiní hráči se naopak soustředí na získávání co největšího počtu kartiček s Camrálem. Jinou taktiku volí hráči, pokud je dohodnuta vysoká bodová premie za získání prémiového kvintetu s kartičkou Zlatonka.

Po dohodě předem stanoveného počtu her mohou hráči sehrát turnaj ve famfrpálu. Hráči si počítají počet získaných bodů za všechna kola. Závěrečná hra může být sehraána s dohodnutou vysokou premií za kvintet s kartičkou Zlatonka. Hra je jednoduchá na pochopení pravidel. Hru mohou hrát již děti od pěti až šesti let. Hru si s chutí zahrají starší děti i celé rodiny. Hra je velmi živá, zábavná, komunikativní. Hráči procvičují paměť, mohou uplatnit taktické uvažování.

FAMFRPÁL – KVINTETO

- ③ Potloutk – hráč, který hřiště vybudoval, obdrží záporný – minus bod



- ④ Dokončení kvintetu kartičkou Zlatonka

