

# Foxy



**PRAVIDLA**

# Foxy



## OBSAH



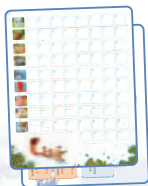
48 karet celkem  
ve 4 různých prostředích  
(venkov, savana, moře a les)



1 karta lišáka



1 komiksová  
karta  
(ve hře se  
nepoužívá)



1 laminovaná  
tabulka /  
souhrnný list



5 laminovaných  
tabulek



5 stíratelných  
fixů



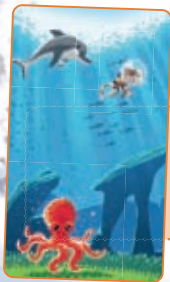
tato pravidla

## CÍL HRY

**Foxy** je paměťová hra pro všechny. Budete muset věnovat pozornost různým zvířátkům, která se objeví na odhalených kartách, a pokusit se zapamatovat si, kolik zvířat stejného druhu jste do té chvíle viděli. Budete bystří jako liška?

# PŘÍPRAVA HRY

1. Každému hráči dejte stíratelný fix a laminovanou tabulku. Můžete hrát ve více než 5 hráčích, když použijete více kopií hry nebo si stáhnete a vytisknete další tabulky, které jsou k dispozici na odkazu uvedeném na konci těchto pravidel.
2. Zamíchejte všech 48 karet, kartu lišáka nechte stranou. Poté vytáhněte 19 karet, aniž byste je odhalili, a zbylých 29 karet vraťte zpět do krabice. Přidejte kartu lišáka, zamíchejte tento balíček 20 karet a položte jej doprostřed stolu, stále lícem dolů.
3. Položte tabulku na stůl tak, aby byla vidět strana souhrnného listu.



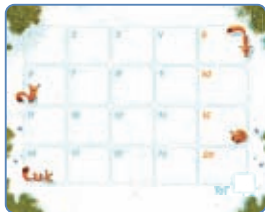
**ROZLOŽENÍ KARTY:** Na každé kartě jsou vyobrazena nejvíce 2 jedinečná zvířata z daného prostředí a někdy také 1 kočka (která se může objevit ve všech 4 prostředích).



Na začátku každého tahu odkryje jeden z hráčů vrchní kartu z balíčku a položí ji lícem nahoru doprostřed stolu tak, aby ji všichni viděli.

Následujícím způsobem musí každý hráč zaznamenat do své tabulky do políčka odpovídajícího aktuálnímu tahu odhadované číslo, **aniž by ho ostatní hráči viděli**. Každá tabulka obsahuje 20 očíslovaných políček, která odpovídají 20 tahům hry, tedy 20 kartám, které budou odhaleny.

Do prvního prázdného políčka vlevo musí být zaznamenáno odhadované číslo, které odpovídá počtu doposud odhalených karet.



Doporučujeme ověřit číslo aktuálního tahu (*a odpovídajícího pole*) tím, že jej spolu s ostatními hráči řeknete nahlas. Tak budete mít jistotu, že nikdo omylem nevynechal žádné políčko/tah. Poté, co všichni hráči tajně zapíší do své tabulky odhadované číslo, pokračuje hra tak, že odkryjete další kartu z balíčku a položíte ji **lícem nahoru na předchozí kartu**. Takto pokračujte, dokud neodhalíte všech 20 karet z balíčku.

## ODHADOVANÉ ČÍSLO

Každá karta obsahuje 1 až 3 zvířata různých druhů. V každém tahu musíte odhadnout, **kolik zvířat stejného druhu** jako na kartě se nachází na všech do té doby odhalených kartách, včetně právě vytažené karty. Pokud například karta odhalená v tomto tahu obsahuje 2 zvířata, musíte odhadnout, kolik zvířat obou druhů se doteď objevilo, a sečíst je. Tento odhad odpovídá **odhadovanému číslu**, které zapíšete do pole aktuálního tahu.

Každé odhadované číslo vám na konci hry přinese body pouze v případě, že je odhad **stejný nebo menší** než počet zvířat, která jsou skutečně přítomna na dosud odhalených kartách.

V případě, že si nejste jisti odhadem, můžete se rozhodnout neriskovat a zapsat nižší hodnotu. Čím více se však odhadované číslo blíží přesnému číslu, tím více bodů získáte.



**PŘÍKLAD 1:** V tomto tahu jsou na odhalené kartě medvěd a kočka. Musíte si zapamatovat celkový počet medvědů a koček, kteří se do této chvíle objevili, včetně právě vytažené karty.

Pokud si pamatujete, že jste viděli 3 medvědy a 2 kočky, můžete do příslušného políčka zaznamenat číslo 5. V případě pochybností můžete být opatrní a napsat nižší číslo.



### KARTA LIŠÁKA

Když se objeví karta lišáka, musíte odhadnout počet **různých druhů** zvířat, která jste do té doby viděli.

Lišák se do tohoto počtu **nezapočítává**.



**PŘÍKLAD 2:** V tomto tahu je na odhalené kartě lišák.

Pokud si vzpomenete, že jste do této chvíle viděli 7 různých zvířat, můžete do políčka zapsat 7.

I v tomto případě se můžete rozhodnout neriskovat a napsat nižší číslo, pokud si nejste jisti.



### ZAKÁZANÉ POČÍNÁNÍ

- Na karty pod poslední odhalenou kartou se nemůžete podívat.
- Kromě čísla odhadu nemůžete napsat žádné jiné informace. Nemůžete například napsat  $5 + 3$  nebo přidat poznámky, které by vám pomohly zapamatovat si počet zvířat, která jste v daném kole viděli.

### SÁZKA NA PŘESNÉ ODHAĐOVANÉ ČÍSLO

Každý hráč se může pouze jednou za hru rozhodnout **zakroužkovat** odhadované číslo, které právě napsal. Při závěrečném sčítání bodů v případě, že je tento odhad přesný, **zdvojnásobí** body získané v tomto tahu. Pokud je odhad chybný, ať už je vyšší nebo nižší, nezíská tento hráč za toto kolo žádné body.

Hra končí po odhalení všech 20 karet z balíčku. Pro výpočet skóre vezme kterýkoli hráč balíček odhalených karet a beze změny pořadí jej otočí. Odkryjte postupně jednu kartu po druhé a společně zkontrolujte, kolik zvířat zobrazených na dané kartě jste do té doby viděli, a to i na kartě samotné. Položte tabulku na stůl na stranu souhrnného listu: pokaždé když otočíte kartu, napište ke každému zvířeti **X** na příslušný řádek stíratelným fixem. Tímto způsobem budete mít vždy před sebou přesný počet zvířat odhalených do daného okamžiku.

**PŘÍKLAD 3:** Na poslední odhalené kartě je vyobrazeno prase, kočka a slepice. Zznamenejte **X** do odpovídajících políček daných zvířat. Pak už jen spočítejte počet **X** v těchto třech řádcích a zkontrolujte, jaká je maximální hodnota pro odhadované číslo tohoto tahu. V tomto případě je to **5**.



	X	X							
	X								
	X	X							

Po každém odhalení každý hráč zkontroluje odhadované číslo, které zaznamenal do políčka odpovídající počtu dosud odhalených karet:

- pokud je odhadované číslo **stejné** nebo **menší** než přesné číslo, získají počet bodů **rovný** odhadovanému číslu (čím vyšší je odhadované číslo, tím více bodů získají);
- pokud je odhadované číslo **zakroužkované** a odhad je přesný, hráč získá **dvojnásobný** počet bodů (každý hráč může kroužkovat pouze jednou za hru);
- pokud je odhadované číslo **vyšší** než přesné číslo, nezískají hráči **žádné body** a označí odhadované číslo křížkem **X**.

Na konci všech kontrol každý hráč sečte celkový počet bodů, které získal, a hráč s největším počtem bodů vyhrává hru. V případě rovnosti bodů vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů získaných zakroužkováním čísla (viz „Sázka na přesné odhadované číslo“). Pokud je stále remíza, vyhrává hráč s nejmenším počtem zakřížkovaných čísel.

**PŘÍKLAD 4:** Pokračování předchozího příkladu, správné odhadované číslo pro tento tah je **5**.

- Jirka během hry napsal **3**, možná pro jistotu. Získává **3** body. Jeho odhadované číslo je nižší než přesné číslo.
- Markéta napsala **5**, takže získává **5** bodů. Její odhadované číslo se rovná přesnému číslu.
- Josefína napsala **6**, takže její odhadované číslo je vyšší než přesné číslo. Získává **0** bodů.
- Nakonec Martin napsal **4** a zakroužkoval číslo v naději, že zdvojnásobí své body. V tomto případě se však jeho odhadované číslo nerovná přesnému číslu. Získává **0** bodů. Kdyby napsal **5**, tedy správné odhadované číslo, získal by dvojnásobek tohoto čísla: **10** bodů.

## VARIANTY

Na začátku hry si můžete vybrat jednu nebo více z následujících variant.

- Když je odhalena karta lišáka, hráči musí místo počtu různých zvířat, která do té doby viděli, uhodnout, který druh zvířete byl viděn vícekrát než ostatní, a odhadnout jejich celkový počet. *Například: Pokud si hráč myslí, že viděl 6 koček, 6 medvědů, 4 delfiny a 3 prasata, bude jeho odhadované číslo 6.*
- Když je odhalena karta lišáka, hráči musí místo počtu různých zvířat, která do té doby viděli, odhadnout, na kolika z předchozích karet bylo jen jedno zvíře. *Například: Pokud si hráč myslí, že před Lišákem viděl 5 karet s pouze 1 zvířetem, jeho odhadované číslo bude 5.*
- Když je odhalena karta lišáka, považujte ji za jednu kočku. Namísto počtu různých zvířat budete muset odhadnout počet koček, které jste do té doby viděli.
- Body získáte pouze v případě, že je odhad přesný. Pokud je odhadované číslo nižší než přesné číslo, nezískáte žádné body (těžká obtížnost).
- V každém tahu musí hráč, který jako poslední zapíše odhadované číslo do políčka tahu, toto číslo vyslovit nahlas (lehká obtížnost).



## HRA S VÍCE NEŽ 5 HRÁČI A SÓLOVÁ VARIANTA

Vzhledem k tomu, že všichni hráči hrají současně, není maximální počet hráčů nijak omezen, pokud všichni hráči vidí odhalenou kartu (*to lze provést i na dálku pomocí webové kamery*). Chcete-li hrát s **5 nebo více hráči**, stačí každému hráči, co je navíc, dát tabulku, na kterou bude zaznamenávat svá odhadovaná čísla. Můžete to udělat pomocí dvou nebo více kopií hry, nebo si stáhnout pdf tabulku k vytištění pomocí QR kódu, který vidíte zde



(*nebo na <https://www.tlamagames/foxy>*). Chcete-li hrát hru **v jednom hráči**, vyhraje, pokud se součet vašich odhadovaných čísel nebude od součtu přesných čísel lišit o více než **5 bodů**.

*Například: V daném kole jste napsali Odhadované číslo 5, ale přesné číslo pro tento tah bylo 7. Ztrácíte tedy 2 body z celkového součtu na konci hry. Jakmile ztratíte dohromady 5 bodů, prohráli jste – to se ovšem dozvíte až při sčítání na konci hry.*

### ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ

Děkujeme skupině Fappy Brain, skupině Tana dei Goblin z Rimini, Martinu Chiacchierovi, Guidu Albinimu, Martě Ciaccasassi, Daniele Tascinimu, Gabriele Mari, Giacomu Di Fabiovi, Andreovi Bellavistovi, Gabriele Bubolovi, Andreovi Mezzoterovi, Filippovi Landinimu, Cirovi Facciollimu a Saře Drilli, Chiaře Gherardi, Lorenzovi Gherardimu a Martině Gherardi za pomoc při testování a vývoji hry, i když to možná někteří z nich nevědí.

### AUTOŘI

**Edizioni GateOnGames**

**Autor:** David Spada

**Ilustrátor:** Stefano Tartarotti

**Vedoucí vývoje:** Christian Giove

**Vedoucí:** Mario Cortese

**Grafická úprava:** Margherita Cagnola

**Revize:** Francesca Gherardi, Sara Gianotto, Giacomo Maltagliati, Sollenda Cacini

Foxy © 2021 Zerosem S.R.L.

Všechna práva vyhrazena.

### ČESKÁ VERZE HRY

**TLAMA games – Miroslav Tlamicha**

Praha, Česká republika

[www.tlamagames.com](http://www.tlamagames.com)

**Redakce:** Miroslav Tlamicha

**Překlad:** Anita Opitzová

**Korektury:** Marcel Ondrák

**Grafická úprava:** Michal Hubáček

