

# Florist

AUTOR HRY A DESIGN: DANIEL SYROVÝ

VÝUKOVÉ VIDEO PRAVIDEL A UKÁZKOVÁ HRA:  
[WWW.KARETKY.CZ/VIDEONAVODY](http://WWW.KARETKY.CZ/VIDEONAVODY)



## HRA OBSAHUJE:

26 karet (20 karet květin, 2 karty floristů, 4 bodovací karty), návod

Počet hráčů: 2

Hrací doba: **15 min.**

Věk: **10+**



Obtížnost: **střední**

**ook!game**

Vydavatel a distributor: ook!game s.r.o.

Vyrobeno v České republice. Všechna práva vyhrazena.

©2021 Daniel Syrový – ook!game s.r.o.

 @ookgame     /ookgame

[www.karetky.cz](http://www.karetky.cz)

DANIEL SYROVÝ



# Florist

PRAVIDLA

*Florista či floristka vnímají tvar, barvu, způsob růstu, strukturu i skryté významy květin, stejně jako hru světla a stínů. V rukou těchto umělců říše botaniky vznikají dokonalé kytice pro nejrůznější příležitosti, ale i pro tajná sdělení. Ponořte se v karetní hře Florista do říše květin a za použití citu, ale i taktiky vytvořte víc kytic než váš protihráč.*

## CÍL HRY

Cílem hry pro dva hráče je jako první vytvořit z karet postupně pět KYTIC. KYTICE se vytvoří jako trojice karet stejné hodnoty či stejného druhu květin, nebo jako postupka. Hráči čerpají karty pro své KYTICE ze společné řady karet, TRHU s květinami. Po TRHU se pohybují svojí kartou FLORISTY podle barvy či druhu květin. První, kdo odkryje pro svou KYTICI na své bodovací kartě pátý symbol květiny, vyhrává hru.



karty FLORISTŮ



bodovací karty



karty květin, čtyři barvy: **růžová, červená, modrá a žlutá**, v hodnotách 1 až 5, s pěti symboly druhů květin

druhy květin



Rose



Astra



Bella



Orchid



Lily

## PŘÍPRAVA HRY

- Každý hráč si vezme dvě bodovací karty a jednu kartu FLORISTY.
- Zamíchejte karty květin.
- Mezi oba hráče vložte v linii 12 karet květin lícem/obrázkem nahoru a vytvořte tak TRH květin, společný zdroj karet obou hráčů.
- Nastavte si bodovací karty na start, všechny symboly květin jsou tedy zakryté.
- Každý hráč umístí na libovolné místo do středu (tedy kromě krajních tří karet) trhu květin svojí kartu FLORISTY. Různé obrázky FLORISTŮ nemají na hru vliv, vyberte si prostě toho, jaký se vám líbí).
- Po umístění karet FLORISTŮ rozdejte každému hráči 4 karty květin.
- Libovolně určený hráč začne hru.



## TAH HRÁČE

Hraje se přesně v tomto pořadí:

1. **Zahrajte kartu z ruky** a podle barvy nebo druhu květiny **oznamte pohyb** na TRHU květin.
2. **Získejte kartu květiny**. **Přesuňte** svoji kartu **FLORISTY** na cílové místo a **vezměte kartu** květiny z TRHU květin a **nahradte ji zahraniou kartou** z ruky.
3. Pokud můžete, **vyložte KYTICI**. Vyložíte-li KYTICI, zaznamenejte ji na bodovací kartě a všechny karty ze svojí KYTICE vyměňte za karty z TRHU květin.
4. Pokud se přesunete na kartu květiny, která je **obsazena FLORISTOU** protihráče, musíte **učinit VÝZVU**.
5. Pak je na tahu druhý hráč a hráči se nadále v tazích střídají.


## ZÍSKÁNÍ KARTY KVĚTINY

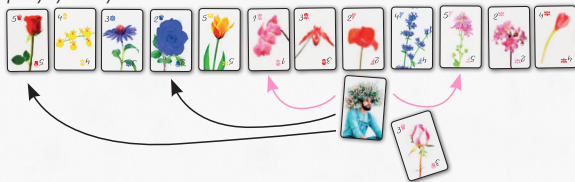
Karty květin čerpají oba hráči z TRHU květin, společně řady karet. Hráč nejprve ve svém tahu z ruky vyloží vybranou kartu a oznámí svůj pohyb. Pohybovat na trhu květin se může **nalevo i napravo** od své karty FLORISTY, a to podle:


- **barvy** vyložené karty, může se pohybovat **pouze k nejbližší** kartě květiny stejné barvy
- **druhu květiny** vyložené karty, může se pohybovat **k jakémoliv** kartě stejného druhu květiny

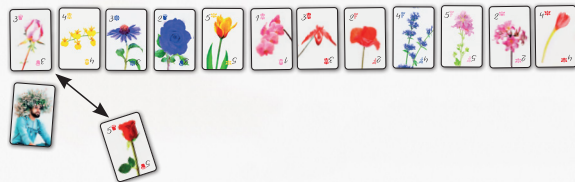
Pak na označenou kartu přesune svoji kartu FLORISTY, kartu z TRHU květin si vezme do ruky a nahradí ji svojí vyloženou kartou.


## PŘÍKLAD ZÍSKÁNÍ KARTY KVĚTINY

Hráč vyložil kartu růžové Rose  hodnoty 3. Má tedy k dispozici tyto pohyby/karty z TRHU květin:



Může se posunout podle **barvy**, tedy na nejbližší **růžovou Orchid 1**, nebo na **růžovou Bella 5** (růžová karta Lile 2 již není v jeho dosahu), či se může posunout podle druhu květiny **Rose**  na libovolnou vzdálenost, tedy vlevo na **Rose 5** či **Rose 2**.



Hráč zvolil pohyb podle druhu květiny, a to na červenou Rose  hodnoty 5. Nejprve na pozici přesunul kartu svého FLORISTY a pak si vzal kartu z TRHU květin červenou Rose 5 a na její místo dal svojí vyloženou kartu růžovou Rose 3. Takto získanou kartu si vezme do ruky a může ji využít ve svém dalším tahu či ji hned použít pro vyložení KYTICE.

## VYLOŽENÍ KYTICE

KYTICE je **sada tří karet**, kterou hráč ve svém tahu vyloží z ruky po zahrání tahu získání karty květiny, a to:

trojice stejných hodnot

trojice stejných druhů květin

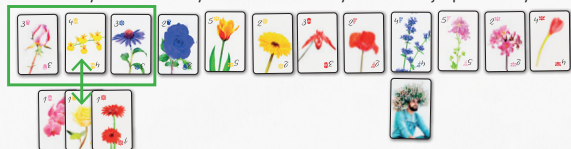
postupka z hodnot tří karet

1-2-3-4-5, různé barvy a druhů květin. V postupce tedy může být jedna barva či jeden druh květin zastoupen pouze jednou.

Speciální pravidlo **NÁROKOVÁNÍ KVĚTINY**. V KYTICI **nemůžu použít druh květiny**, který si nárokuje druhý hráč. Tou je aktuální **označený symbol květiny na bodovací kartě protihráče**.

Kartu s druhem květiny, kterou si nárokuje protihráč, nemohu ani započítat do **VÝZVY** (ve výzvě má hodnotu 0), mohu ji ale použít k pohybu po trhu květin.

Poté co hráč vyloží KYTICI, znamená ji posunutím karty a odkrytím dalšího symbolu na bodovací kartě. Pak musí karty z vyložené KYTICE zamíchat a **vyměnit je za vzdálenější tři krajní karty** na TRHU s květinami a tyto nové karty si vezme do ruky. Na tahu je pak druhý hráč.



**PŘÍKLAD:**  
Bodovací karta protihráče, nemohu použít kartu se symbolem Lile

  
pro svoji KYTICI  
či VÝZVU.

## VÝZVA

Když hráč **ukončí svůj pohyb** k získání karty květiny **na kartě**, která je již **obsazena FLORISTOU protihráče**, musí mu učinit **VÝZVU**. VÝZVA znamená, že hráči vyloží své karty z ruky a porovnají jejich hodnoty. Hráč s vyšším součtem hodnot VÝZVU vyhrává.

1. Hráč přesune svoji kartu FLORISTY na kartu květiny, která je již obsazena druhým hráčem.
2. Hráč dokončí tah a vymění kartu z TRHU karet za svoji vyloženou, kterou použil k pohybu.
3. Hráči **vyloží všechny čtyři karty** ze své ruky a **sečtou** jejich bodové hodnoty 1-2-3-4-5.  
*Pozor na pravidlo **Nárokování květiny**. Oba hráči si nemohou ve VÝZVĚ započítat hodnoty karet se symbolem květiny, kterou si nárokuje jeho protihráč (aktuální symbol květiny bodovací karty protihráče).*
4. Hráč s vyšším součtem hodnot vyhrává VÝZVU a započte si jeden bod KYTICE na své kartě. Druhý hráč, který VÝZVU prohrál, si naopak musí na své bodovací kartě jeden bod za KYTICI odečíst. V případě remízy, hodnoty karet obou hráčů jsou stejné, VÝZVA končí beze změny bodů na kartách hráčů.

## VÍTĚZSTVÍ A KONEC HRY

První hráč, který na své bodovací kartě, po vyložení KYTICE, **odkryje poslední pátý symbol květiny**, okamžitě vyhrává a hra končí.