

# FLEX



## Herní komponenty:

54 oboustranných karet, pravidla hry

## Cíl hry:

Cílem hry je získat v týmech o 2 hráčích jako první 10 bodů. Dvojice mají za úkol spojit své části v co možná nejvíce kombinací, které jsou zobrazeny na kartách.

## Příprava hry:

Všechny karty zamíchejte dohromady a umístěte je lícem dolů do dobíracího balíčku na stůl. Hráči se rozdělí do dvojic. V případě nerovnoměrného počtu hráčů, vytvoří každý hráč dvě dvojice, jednu se spoluhráčem po levici a druhou s tím po pravici. Každý hráč je tedy součástí dvou týmů (např. se třemi hráči A, B a C budou týmy AB, BC a CA). S nerovným počtem hráčů získává body každý hráč, takže si nakonec porovnávají skóre hráči mezi sebou jako jednotlivci. Vezměte si tužku a papír či jakékoliv počítadlo, abyste si poznamenali, kdo má kolik bodů.

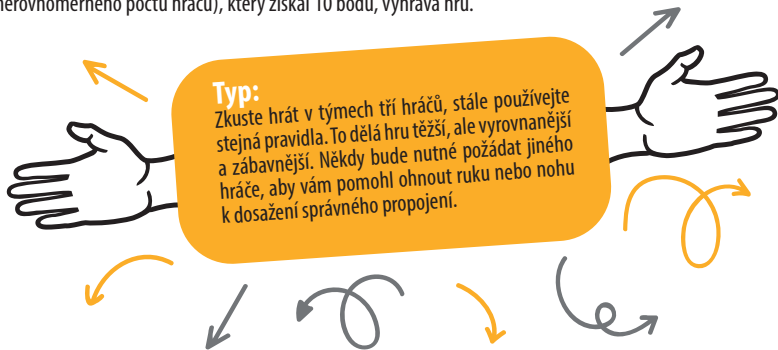


**Autor hry:** Martin N. Andersen



## Průběh hry:

Nejvíce ohebný tým začíná a dále se týmy střídají ve směru hodinových ručiček. Začínající tým si vezme dvě vrchní karty z dobíracího balíčku a rozhodne, kdo si vezme, jakou kartu. Nyní musí hráči zaujmout takovou pozici, aby se části těla zobrazené na jejich kartách navzájem dotýkaly. Je-li to možné (např. rameno, noha atd.), smíte volit levou nebo pravou, jak chcete. Pokud se týmu podaří propojit zobrazené části těla, mohou se rozhodnout skončit nebo pokračovat. Pokud se rozhodnou skončit, mohou se odpojit a získat 1 bod za každý pár karet, které úspěšně použily. Pokud se tým rozhodne pokračovat, další hráč otočí další dvě karty a ukáže je tomuto týmu. Dvojice si opět může vybrat, kdo použije, jakou kartu. Hra pokračuje tímto způsobem, dokud tým neskončí nebo není schopen propojit všechny zobrazené části těla. Pokud tým není schopen připojit nově zobrazené části těla a zároveň udržovat původní propojení, ztrácí veškeré body. První tým (nebo hráč v případě nerovnoměrného počtu hráčů), který získal 10 bodů, vyhrává hru.



### Typ:

Zkuste hrát v týmech tří hráčů, stále používejte stejná pravidla. To dělá hru těžší, ale vyrovnanější a zábavnější. Někdy bude nutné požádat jiného hráče, aby vám pomohl ohnout ruku nebo nohu k dosažení správného propojení.