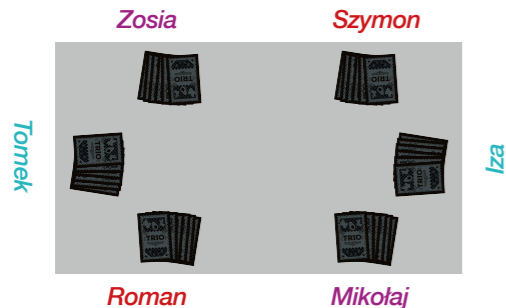


ZASADY GRY DRUŻYNOWEJ: TYLKO DLA 4 ALBO 6 GRACZY

Zasady należy zmodyfikować w następujący sposób.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Gracze dzielą się na 2-osobowe drużyny. W przypadku rozgrywki 4-osobowej będą to 2 drużyny, a w przypadku rozgrywki 6-osobowej – 3 drużyny. Gracze siadają naprzeciwko swoich partnerów, a nie obok nich.



6

- Należy potasować i rozdać zakryte **wszystkie** karty. Nie należy wykladać kart na środek stołu.
- Gdy gracz ułoży karty na ręce, może **wymienić się** 1 kartą ze swoim partnerem. Wszystkie drużyny mogą to zrobić równocześnie.

Wymiana. Jeśli partnerzy chcą się wymienić kartami, wybierają po 1 karcie ze swojej ręki, równocześnie podają je sobie zakryte, a następnie dyskretnie umieszczają w odpowiednim miejscu na ręce.

Komunikacja. Wymiana to jedyna dozwolona forma komunikacji w obrębie drużyny. Pozostałe formy komunikacji (znaczące mruganie, kopanie pod stołem, pokazywanie, gdzie trafiła zamieniona karta itd.) są zakazane.

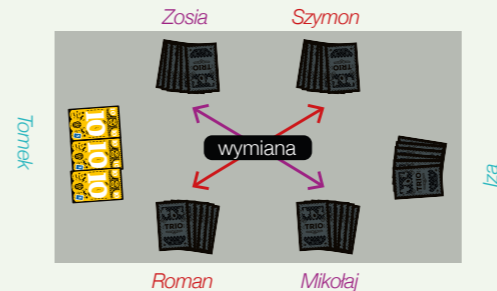
PRZEBIEG GRY

- Ilekoć drużyna zdobędzie trio, przeciwnicy mogą ponownie dokonać **wymiany**.
- Każde trio zdobyte przez gracza liczy się na poczet jego drużyny. Sugerujemy układać wszystkie trio zdobyte przez drużynę przed 1 graczem.

7

Przykład.

W swoje turze Tomek prosi Zosię, żeby odkryła swoją kartę o najwyższej wartości (to 10), następnie prosi swoją partnerkę Izę, żeby odkryła swoją kartę o najwyższej wartości (to 10), i na koniec odkrywa swoją kartę o najwyższej wartości (to również 10). Niebieska drużyna zdobywa trio, a każda z 2 pozostałych drużyn może dokonać **wymiany**.



KONIEC GRY

- Gra kończy się zwycięstwem drużyny tylko wtedy, gdy:
- zdobędzie ona 3 dowolne albo 2 powiązane trio w zależności od wariantu gry (**ŁAGODNY** albo **OSTRY**) ALBO
 - zdobędzie trio „7”!

8



Autor: Kaya Miyano, ilustracje: Laura Michaud,
tłumaczenie: Magda Gamrot
Gra dla od 3 do 6 graczy w wieku od 7 lat.



ZAWARTOŚĆ: 36 kart i instrukcja.

ZASADY GRY RYWALIZACYJNEJ

CEL GRY

Zdobycie wymagane trio (trio to 3 identyczne karty) szybciej niż przeciwnicy.

WARIANT ŁAGODNY ♣

→ Zdobyć 3 dowolne trio.



ALBO

→ Zdobyć trio „7”.



WARIANT OSTRY ♣♣♣

→ Zdobyć 2 powiązane trio. Liczby w dolnych rogach kart wskazują powiązane trio.

Np. trio „2” zapewnia wygraną w połączeniu z trio „5” albo „9”.

ALBO

→ Zdobyć trio „7”.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Należy potasować karty i rozdać każdemu z graczy tyle zakrytych kart, ile wynika z tabeli poniżej. Pozostałe karty należy rozłożyć zakryte na stole.

liczba graczy	3	4	5	6
liczba kart dla gracza	9	7	6	5
liczba kart na środku stołu	9	8	6	6

- Każdy gracz bierze swoje karty i układa je według wartości – od najniższej do najwyższej – nie pokazując ich pozostałym graczom.

- Gracze decydują, czy grają w wariacie **ŁAGODNYM** czy **OSTRYM**.

- Osoba, która ostatnio jadła awokado, zostaje pierwszym graczem.



2



PRZEBIEG GRY

Gracze rozgrywają tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz odkrywa wybrane karty po 1 naraz. Jeśli odkryje 2 różne liczby, natychmiast przerywa odkrywanie. W przeciwnym razie odkrywa jeszcze 1 kartę z zamiarem znalezienia identycznej jak 2 pozostałe. Gracz za każdym razem decyduje, którą kartę odkryje. Może odkryć kartę ze środka stołu albo z ręki dowolnego gracza.

A Ze środka stołu.

Gracz odkrywa dowolną kartę leżącą na środku stołu.



B Z ręki dowolnego gracza (może wybrać siebie).

Gracz odkrywa ze swojej ręki kartę o **najniższej** albo **najwyższej wartości** albo prosi przeciwnika, by odkrył ze swojej ręki kartę o najniższej albo najwyższej wartości. Tę kartę należy położyć odkrytą na stole.



Tura gracza może się zakończyć na 2 sposoby:

- Gracz zdobywa trio, zabiera 3 odkryte karty i kładzie odsłonięte przed sobą.
- Gracz odkrywa kartę z inną liczbą niż na poprzednio odkrytej karcie. W takiej sytuacji odkryte karty odkłada się zakryte na miejsce (na środek stołu albo na rękę gracza, do którego należą).

W obu przypadkach zaczyna się tura następnego gracza.

Ważne!

- Gracz może powtarzać te same akcje.**

Przykład. Zosia może poprosić Szymona, żeby odkrył kartę o najwyższej wartości, a potem znów go poprosić, żeby odkrył kolejną kartę o najwyższej wartości ze swojej ręki.

- Jeśli gracz odkrywa kartę ze swojej ręki, **nadal musi wybrać kartę o najniższej albo najwyższej wartości** (NIGDY nie może być to karta ze środka ręki).
- Jeśli gracz nie ma kart na ręce, nadal bierze udział w grze – w swojej turze może odkrywać karty ze środka stołu i na rękach przeciwników.

Przykład.

W swojej turze Tomek prosi Mikołaja, żeby odkrył swoją kartę o najniższej wartości (to 3), następnie prosi Iżę, żeby odkryła swoją kartę o najniższej wartości (to 2). Jego tura natychmiast się kończy. Tomek zwraca karty właścicielom. Rozpoczyna się tura Mikołaja.

4



KONIEC GRY

Gra kończy się zwycięstwem gracza, gdy tylko:

- zdobędzie on 3 dowolne albo 2 powiązane tria w zależności od wariantu gry (**ŁAGODNY** albo **OSTRY**) **ALBO**
- zdobędzie trio „7” (które jest mocniejsze od wszystkich pozostałych).

5



Mikołaj odkrywa kartę ze środka stołu (to 3), następnie odkrywa swoją kartę o najniższej wartości (to 2) i kolejną swoją kartę o najniższej wartości (to również 2). Tym samym zdobywa trio 2. Rozpoczyna się tura następnego gracza.

