

## @ PRZYGOTOWANIE

- Karty należy dokładnie potasować i rozdać wszystkim graczom. W miarę możliwości wszyscy powinni mieć po tyle samo kart.
- Każdy z graczy kładzie swoją talię przed sobą tak, aby wszyscy dobrze ją widzieli.
- Grę rozpoczyna gracz, który ma na sobie najbardziej kolorowe ubrania.



## @ PRZEBIEG GRY

Zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara gracze kolejno odstawiają po 1 karcie ze swojej talii (odstawiają je od siebie, a nie do siebie, tak aby pozostali gracze mogli je zobaczyć wcześniej) i kładą je na dowolnym pustym miejscu przed sobą.

Gdy tylko któryś z graczy zauważy **2 identyczne karty**, musi natychmiast położyć na nich dłonie.

W ten sposób zdobywa parę.

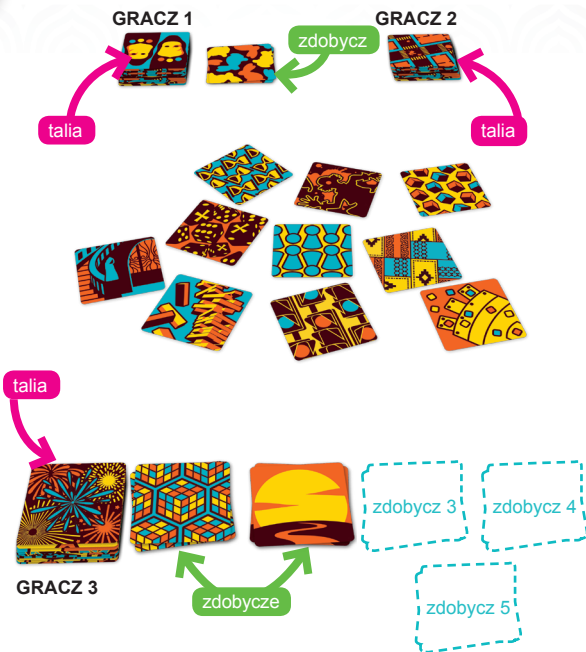


**W grze biorą udział wszystkie widoczne symbole, czyli te, które znajdują się:**

- na kartach wyłożonych na stole,
- na kartach na wierzchu talii graczy,
- na kartach wchodzących w skład już zdobytych par.

Gracz kładzie zdobyte karty przed sobą w taki sposób, by były dostępne i widoczne dla reszty uczestników zabawy.

Po zdobyciu pary gracz odkrywa kolejną kartę ze swojej talii i gra toczy się dalej.



### **ZŁODZIEJASZEK**

Niektóre wzory pojawiają się trzykrotnie. W takim przypadku gracz może położyć jedną dłoń na zdobytej przez kogoś parze, a drugą na trzeciej karcie z powtarzającym się symbolem i zdobyć wszystkie 3. Rozbój w biały dzień? No raczej!

### **REAKCJA ŁAŃCUCHOWA**

Jeśli zdobyta zostaje para, w której jedna z kart znajdowała się na wierzchu talii, może się zdarzyć, że kolejna odsłonięta karta będzie częścią nowej pary. W ten sposób może rozpocząć się reakcja łańcuchowa. Jeśli tak się zdarzy, gracz, który jako ostatni zdobył parę, „restartuje” grę, odkrywając pierwszą kartę swojej talii.

### **W RAZIE REMISÓW**

- Jeżeli 2 graczy równocześnie położy dłonie na 2 różnych kartach należących do jednego kompletu, to policzcie do 3 i równocześnie odwróćcie obie karty.
  - Jeśli w parze znajduje się karta z talii gracza, należy ją odwrócić i położyć na stole.
  - Jeśli remis dotyczy zestawu, w skład którego wchodzi wcześniej zdobyta para, należy odwrócić wyłącznie kartę znajdującą się na stole albo wierzchu talii.
  - Owszem, może to doprowadzić do reakcji łańcuchowej.



- Jeśli 2 graczy położyło dłonie na tej samej karcie, wygrywa gracz, którego dłoń znajduje się niżej. Gdy 1 z graczy osiąga tym sposobem przewagę (jego dłonie znajdują się niżej), to on zabiera karty.

### **POMYŁKA**

Jeśli któryś z graczy przez pomyłkę położy dłonie na 2 kartach, które nie tworzą pary, traci (o ile to możliwe) jedną ze wcześniej zdobytych par i kładzie ją na spodzie swojej talii, a następnie wznowia grę.

### **TROJACZKI**

W rzadkich przypadkach, gdy odkryte zostają **3 identyczne karty**, gracz, który jako pierwszy położy dłonie na dwóch z nich, zdobywa parę i odwraca trzecią kartę. W przeciwnym razie wszystkie 3 karty należy odwrócić.

## **KONIEC GRY**

Gdy tylko któryś z graczy zdobędzie **5 zestawów kart**, wygrywa!

*Przypomnienie.* Zestaw powstaje z 2 albo 3 identycznych kart.





## @ WZORY NA CENZUROWANYM

Jeśli rozgrywacie kilka gier jedna po drugiej, gracz, który wygrał ostatnią rozgrywkę, bierze 3 różne karty i kładzie je obok swojej talii. **Nie wolno mu ich wykorzystać do utworzenia zestawu.**

Jeśli tak zrobi, należy to uznać za pomyłkę. Pozostali gracze są zwolnieni z tej zasady i mogą tworzyć pary z „zakazanymi” kartami.



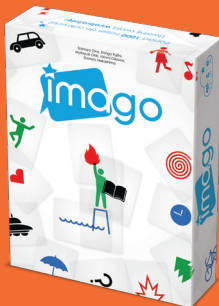
## ★ GRA W GRZE! ★

Każdy wzór na karcie nawiązuje do jednej ze 119 gier planszowych!

Wiecie już, o które gry chodzi?

Pełną listę tytułów znajdziecie na stronie

[www.cocktailgames.com/jeu/twin-it-jeux](http://www.cocktailgames.com/jeu/twin-it-jeux)



# GRA MISZMASZ! BYŁA WIELOKROTNIE NAGRADZANA:





2

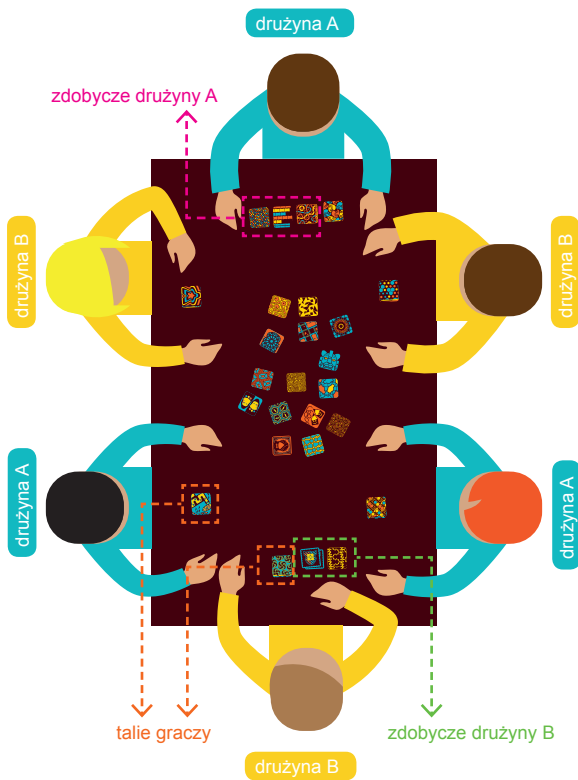
## TRYB GRY ZESPOŁOWEJ MECZ OD 4 DO 6 GRACZY.

**Utwórzcie 2 drużyny**, które będą ze sobą rywalizować. W grze obowiązują takie same zasady jak w poprzednim trybie z tą różnicą, że jeśli jeden gracz położy dłoń na jednej z kart pary, **inny gracz z tej samej drużyny** musi położyć dłoń na drugiej karcie, żeby zdobyć parę. Jeśli 1 gracz położy dłonie na obu kartach, należy to traktować jak pomyłkę.

Po zatrzymaniu gry każdy może ją zrestartować.

W przypadku nieparzystej liczby graczy liczniejsza drużyna może stosować się do zasady „Wzorów na cenzurowanym” (zob. *Koniec gry* z 1. trybu).

Gra się kończy, gdy tylko któraś z drużyn zdobędzie **5 zestawów kart**.





## TRYB KOOPERACJI WSZYSCY RAZEM! OD 1 DO 6 GRACZY.

**Uwaga! W tym trybie najważniejszy jest czas!** Ustaw minutnik na 60 sekund. Potasuj karty bardzo dokładnie i utwórz talię na środku stołu.

Na „trzy, cztery” włącz minutnik. Rozsyp karty na środku stołu. Wszyscy gracze jednocześnie próbują utworzyć jak najwięcej zestawów 2 i 3 identycznych kart. Możecie rozmawiać, mieszać karty i je odwracać – ogranicza Was tylko czas.

Gdy upłynie 60 sekund, policzcie, ile powstało prawidłowych zestawów. Za każdą **parę** otrzymujecie **1 punkt**, a za każdy zestaw **trojaczków** – **2 punkty**. A potem sprawdźcie, jak Wam poszło (zob. str. 12).

### @RYWALIZACJA

Ten tryb można rozegrać w ten sam sposób, ale podliczając punkty indywidualnie. Wygrywa gracz, który zdobył ich najwięcej. W tym wypadku nie możecie kraść zestawów innych graczy.



# PUNKTACJA

## LICZBA GRACZY

|                                                                    |       |                                                          |                                                       |                                                             |
|--------------------------------------------------------------------|-------|----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| 1                                                                  | do 4  | od 5 do 6                                                | od 7 do 9                                             | od 10 wzwyż                                                 |
| 2                                                                  | do 9  | od 10 do 12                                              | od 13 do 17                                           | od 18 wzwyż                                                 |
| 3                                                                  | do 14 | od 15 do 18                                              | od 19 do 26                                           | od 27 wzwyż                                                 |
| 4                                                                  | do 19 | od 20 do 24                                              | od 25 do 35                                           | od 36 wzwyż                                                 |
| 5                                                                  | do 24 | od 25 do 30                                              | od 31 do 44                                           | od 45 wzwyż                                                 |
| 6                                                                  | do 29 | od 30 do 36                                              | od 37 do 53                                           | od 54 wzwyż                                                 |
| <b>ŻÓŁTODZIOMBY:</b><br>Może następnym razem pójdzie Wam lepiej... |       | <b>DOBRE ROKUJĄCY:</b><br>Jesteście na właściwej drodze! | <b>EKSPERCI:</b><br>Dobra robota, macie sokoli wzrok! | <b>GENIUSZE:</b><br>Gratulacje! Daliście niesamowity popis! |



**Autorzy: Nathalie Saunier, Rémi Saunier i Tom Vuarchex**

**Projekt: Tom Vuarchex**

**Tłumaczenie: Magda Kożyczkowska**

**Redakcja: zespół Rebel**

**Od 2 do 6 graczy w wieku od 6 lat.**

## @ **ZAWARTOŚĆ:**

- 135 dwustronnych kart (część wzorów pojawia się tylko raz, inne powtarzają się dwu- albo trzykrotnie),
- instrukcja.



**1**

## **TRYB RYWALIZACJI**

**W TYM TRYBIE KAŻDY MYŚLI TYLKO O SOBIE.  
OD 2 DO 6 GRACZY.**

## @ **CEL GRY**

Zdobyc 5 zestawów kart (zestaw składa się z 2 albo 3 identycznych kart).