

NIKO NE MOŽE DA NADMAŠI VAŠU KOMBINACIJU?

Ukoliko ostali igrači ne nadmaše vašu kombinaciju, odbacite je na početku svog sledećeg poteza i odigrajte bilo koju kombinaciju kako biste započeli novu rundu.

DVOSTRUKE KARTE

Dvostruke karte mogu imati bilo koju od dve naznačene vrednosti, po izboru igrača koji ih je odigrao.



Ova karta je trojka ili četvorka, po izboru igrača koji je odigra.



U ovoj kombinaciji, igrač je odabrao da je dvostruka karta sedmica.

PRAZAN ŠPIL

Ukoliko se špil isprazni, promešajte sve karte iz gomile za odbacivanje i formirajte novi.

KRAJ PARTIJE

Pobednik je igrač koji se prvi oslobodi svih karata iz ruke. Partije su brze i možete ih odigrati nekoliko zaredom! U tom slučaju, možete se dogovoriti da je pobednik igrač koji prvi ostvari dve pobeđe.

6

DA LI IMATE PITANJA?

Kada uzmem kombinaciju koju sam nadmašio, da li mogu da razdvojim karte kada ih stavljam u svoju ruku?

Da.

Da li mogu da odigram kombinaciju sa VIŠE karata koje su VEĆE vrednosti?

Da, i ponekad je to odlična ideja!

Da li mogu da primenim *pravilo džungle* a da ne dodam nijednu kartu iz svoje ruke?

Da, ukoliko je *povučena karta veća od prethodno odigrane karte* možete primeniti *pravilo džungle* samo na *povučenu kartu*. Na primer, ako se na sredini nalazi petica i vi povučete sedmicu, možete da kažete „DŽANGO” i da odigrate *povučenu sedmicu*.

Uzeo sam sa stola kombinaciju „3” i „3/4”. Da li karta „3/4” zadržava vrednost „3” do kraja partije, ili se može pretvoriti u „4”?

Kad se karta nalazi u vašoj ruci, ona ima vrednost koju joj vi odredite: 3 ili 4. Na primer, kasnije možete odigrati kombinaciju „4” + „3/4”.

7

PREGLED POTEZA

1 Ukoliko se na stolu nalazi kombinacija koju ste vi odigrali u svom prethodnom potezu, odbacite je.

2 Odigrajte jednu od ove dve akcije:

- Odigrajte kombinaciju karata:

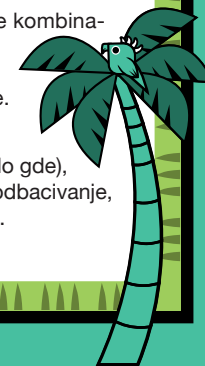
- koje su iste vrednosti,
- koje se nalaze jedna do druge u vašoj ruci,
- koje su jače od kombinacije na stolu.

Zatim stavite karte iz nadmašene kombinacije:

- u svoju ruku (bilo gde),
- ili → na gomilu za odbacivanje.

- Povucite jednu kartu i

- stavite je u svoju ruku (bilo gde),
- ili → odložite je na gomilu za odbacivanje,
- ili → primenite *pravilo džungle*.



8



Autor: **Toshiki Arai**; Ilustrorka: **Laura Michaud**
Za 3 do 5 igrača, uzrasta od 10 godina i stariji.

ŠADRŽAJ

- 72 karte



64 karte brojeva

(od 1 do 8, po 8 od svakog broja)



8 dvostrukih karata

(1/2, 3/4, 5/6, 7/8, po dve od svake karte)

- pravila

CILJ IGRE

Rešite se svih svojih karata pre protivnika.

PAŽNJA! Tokom igre moći ćete da DODAJETE i UKLANJATE karte iz svoje ruke, **ali NIKADA ne smete da im menjate redosled** (da ih sortirate ili premeštate).

9

POSTAVKA

- 1 Promešajte sve karte i podelite ih licem nadole svakom igraču:

tri igrača	deset karata svakom
četiri ili pet igrača	osam karata svakom

- 2 Svaki igrač gleda svoje karte i ne pokazuje ih ostalim igračima.

PAŽNJA: NE SMETE DA MENJATE REDOSLED KARATA U SVOJOJ RUCI!

- 3 Od preostalih karata formirajte špil i postavite ga licem nadole na sto, tako da je svim igračima nadohvat ruke.

- 4 Igrač koji je poslednji pojeo bananu započinje igru.

Postavka za tri igrača



Darko

TOK IGRE

Igrači se smenjuju na potezu u smeru kretanja kazaljke na satu. Na svom potezu morate:

- odigrati bar jednu kartu **A**,
- ili povući jednu kartu **B**.

A Odigrajte bar jednu kartu

Odigrajte kombinaciju karata (jednu, ili više od jedne) iz svoje ruke licem nagore na sto. Te karte moraju:

- imati istu vrednost,
- se nalaziti jedna do druge u vašoj ruci,
- ukoliko se na stolu već nalazi neka kombinacija, kombinacija koju odigravate mora biti jača:

- tako što će imati **VIŠE karata** (bez obzira na njihovu vrednost),
- ili tako što će imati isti broj karata, ali **VEĆE vrednosti**.

Ova kombinacija je jača jer su sedmice jače od četvorki.



Kombinacija koju treba da nadmašite:



Ova kombinacija je jača jer ima više karata (tri karte naspram dve).



Ukoliko odigrate jaču kombinaciju, uzmite SVE karte koje su deo nadmašene kombinacije i:

- dodajte ih u svoju ruku (gde god želite, čak i na različita mesta),
- ili ih odložite na gomilu za odbacivanje. Gomila za odbacivanje se nalazi pored špila, okrenuta licem nagore.

Sada sledeći igrač (sa vaše leve strane) treba da nadmaši kombinaciju koju ste vi upravo odigrali.

Kombinacija koja se nalazi na stolu sastoji se od dve četvorce. Sofija je nadmašila ovu kombinaciju tako što je odigrala kombinaciju od dve sedmice i sada može:



da doda četvorce u svoju ruku

ILI

da ih odloži na gomilu za odbacivanje

B Povucite jednu kartu

Ukoliko ne možete ili ne želite da odigrate karte iz ruke, povucite kartu sa vrha špila i:

- dodajte je u svoju ruku (gde god želite),
- ili je odložite na gomilu za odbacivanje,
- ili primenite *pravilo džungle* i odigrajte kombinaciju sa kartom koju ste upravo povukli. U ovom slučaju:

- 1 Postavite povučenu kartu ispred sebe i recite „DŽANGO!”.
- 2 Ukoliko je to potrebno, dodajte još karata iz svoje ruke (koje se nalaze jedna do druge i iste su vrednosti kao povučena karta), kako biste napravili jaču kombinaciju.

Jelena je povukla trojku i bira da li će je:



dodati u svoju ruku

ILI

odložiti na gomilu za odbacivanje

ILI

primeniti *pravilo džungle*.