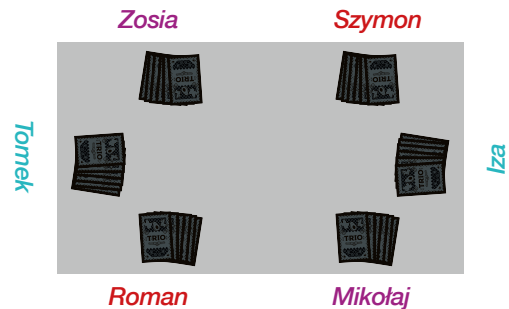


## ZASADY GRY DRUŻYNOWEJ: TYLKO DLA 4 ALBO 6 GRACZY

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 kartę 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.

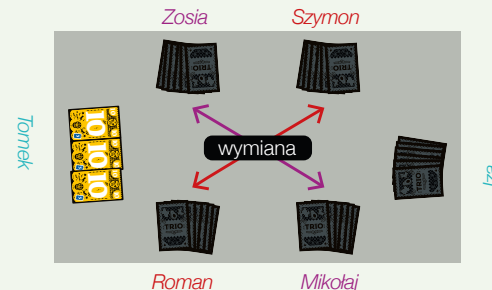
### PRZEBIEG GRY

- Ilekoć drużyna zdobędzie trio, przeciwnicy mogą ponownie dokonać **wymiany**.
- Każde trio zdobyte przez gracza liczy się na poczet jego drużyny. Sugerujemy układać wszystkie tria 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 tria 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 tria (trio to 3 identyczne karty) szybciej niż przeciwnicy.

#### WARIANT ŁAGODNY

→ Zdobycie 3 dowolne tria.



ALBO

→ Zdobycie trio „7”.



#### WARIANT OSTRY

→ Zdobycie 2 powiązane tria. Liczby w dolnych rogach kart wskazują powiązane tria.

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

ALBO

→ Zdobycie trio „7”.



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

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

- 

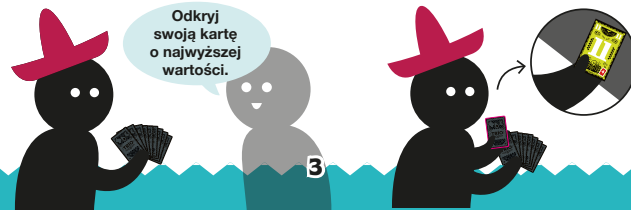


Gracze rozgrywają tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz odkrywa wybrane karty po 1 naraz. Jeśli odkryje 2 różne liczby, natychmiast przerywa odkrywianie. W przeciwnym razie odkrywa jeszcze 1 kartę z zamiarem znalezienia identycznej jak 2 pozostałe. Gracz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

Gracz odkrywa dowolną kartę leżącą na środku stołu.



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.



→ Gracz zdobywa trio, zabiera 3 odkryte karty i kładzie odślonięte 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).

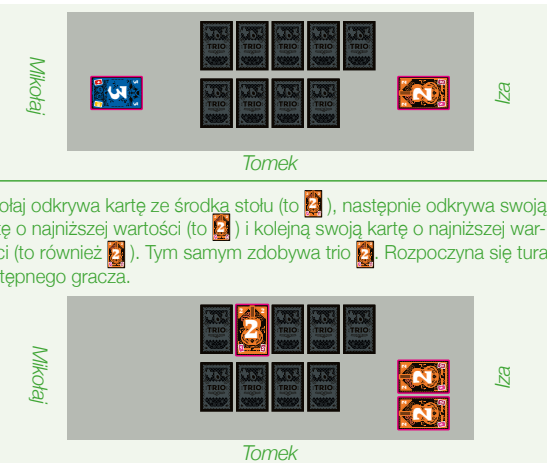
W obu przypadkach zaczyna się tura następnego gracza.

- 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.

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



Gra kończy się zwycięstwem gracza, gdy tylko:

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

