

# 1 RYWALIZACJA

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).

## PRZYGOTOWANIE

- Karty należy dokładnie potasować i rozdać wszystkim graczom. W miarę możliwości wszyscy powinni mieć po tyle samo kart.
- Każdy gracz 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 odsłaniają po 1 karcie ze swojej talii (odsłaniają 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.

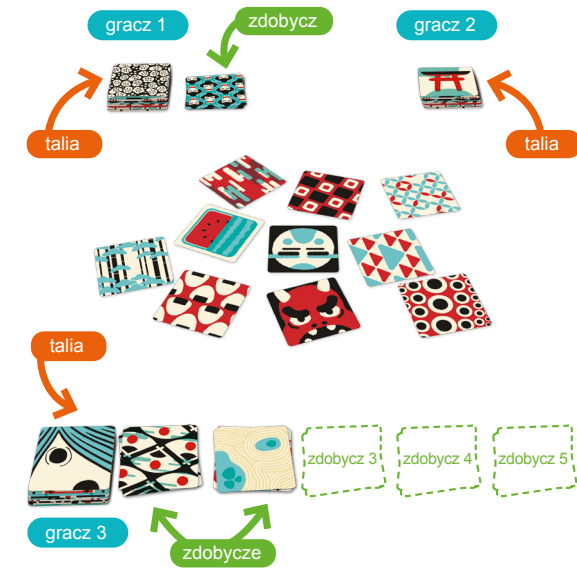
W ten sposób zdobywa parę. Gracz kładzie zdobyte zestawy kart przed sobą, w taki sposób, by karty były dostępne i widoczne dla reszty uczestników zabawy.

2

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.

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



3

## ZŁODZIEJASZEK

Niektóre wzory pojawiają się trzykrotnie. W takim przypadku gracz może położyć jedną dłoń na zdobytej przez dowolnego gracza parze, a drugą na trzeciej karcie z powtarzającym się symbolem i zdobyć wszystkie 3. Rozbój w biały dzień? No raczej! Jeśli właściciel zdobytej pary chce uniknąć złodziejaska, musi... zostać nim jako pierwszy!

## ROZSTRZYGANIE REMISÓW

- Jeśli 2 graczy równocześnie położy dłonie na 2 różnych kartach należących do jednego zestawu, ci gracze liczą do 3 i równocześnie odwracają obie karty.
  - Jeśli w parze znajduje się karta z talii gracza, należy ją położyć na stole i odwrócić.
  - Jeśli remis dotyczy zestawu, w skład którego wchodzi wcześniej zdobyta para, należy odwrócić wyłącznie kartę znajdującą się na stole albo wierzchu talii gracza.
- Jeśli 2 graczy położy 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 spódze swojej talii, a następnie wznawia grę.

4

## KONIEC GRY

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

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

## Reakcja łańcuchowa i trojaczki

- 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, wznawia grę, odkrywając pierwszą kartę swojej talii.
- W rzadkich przypadkach, gdy odkryte zostają 3 identyczne karty (**trojaczki**), gracz, który jako pierwszy położy dłonie na dwóch z nich, zdobywa parę i odwraca trzecią kartę. W przeciwnym razie należy odwrócić wszystkie 3 karty.

5

# 2 GRA ZESPOŁOWA

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 karcie z 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 jako **POMYŁKĘ**.

– Jeżeli 2 graczy z różnych drużyn równocześnie położy dłonie na 2 kartach, to jest to **REMIS**.

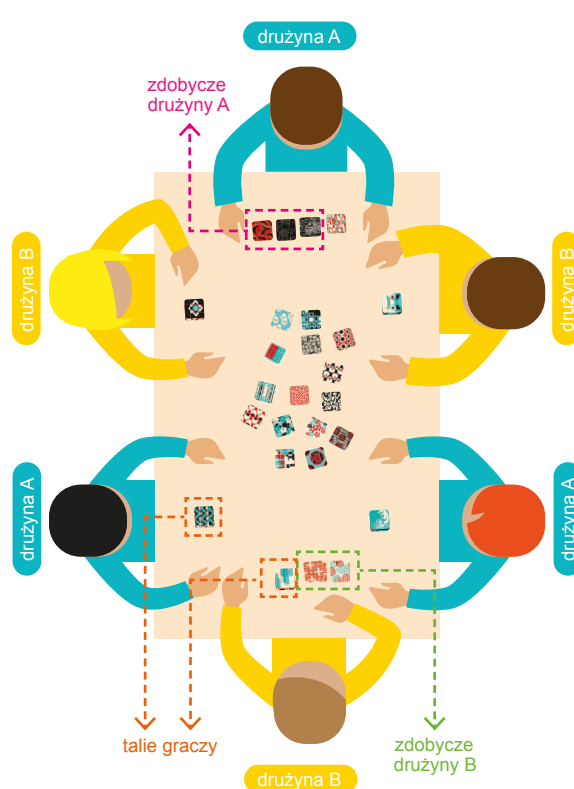
Gracze mogą rozmawiać z członkami swoich drużyn, jeśli chcą wskazać im kartę, której ci nie zauważyli.

Po zatrzymaniu gry każdy może ją wznović.

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



6



7





**TRYB  
RODZINNEJ  
ROZRYWKI**



**ŻÓŁTO**  
Może nas  
razem p  
Wam le

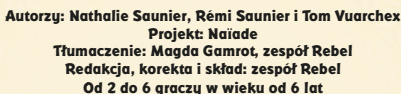
**TRYB D  
EKSPERT**

## 9

## 10



## 11



**Każdy myśli tylko o sobie.** • tryb dla ekspertów