



✿ CEL GRY

Zdobyć 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.

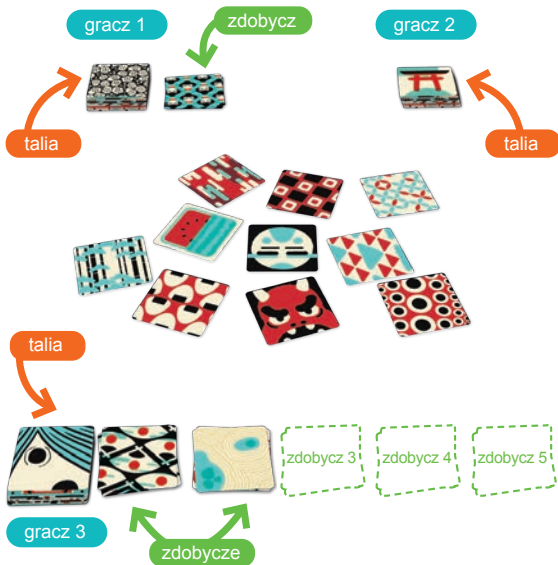
Gdy tylko któryś z graczy zauważy **2 identyczne karty**, musi natychmiast położyć na nich dłoń.

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.

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.



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 złodziejaszka, 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 spodzie swojej talii, a następnie wznowia grę.

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.



2

GRA ZESPOŁOWA

MECZ! OD 4 DO 6 GRACZY

SZALONY
TRYB



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.

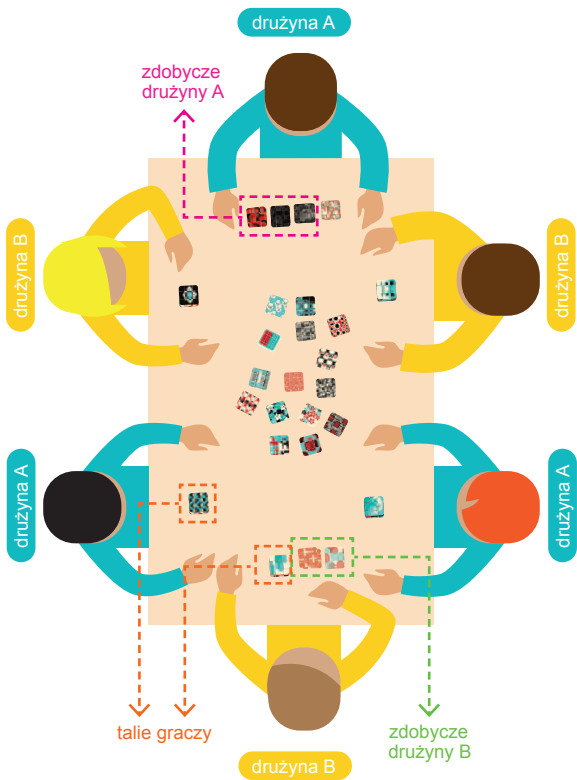
- Jeśli 1 gracz położy dłoń na obu kartach, należy to traktować jako **POMYŁKĘ**.
- Jeżeli 2 gracze z różnych drużyn równocześnie położy dłoń na 2 kartach, to jest to **REMIS**.

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

Po zatrzymaniu gry każdy może ją wznowić.

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







3

KOOPERACJA

WSZYSCY RAZEM! OD 1 DO 6 GRACZY

TRYB
RODZINNEJ
ROZRYWKI

Uwaga! W tym trybie najważniejszy jest czas! Ustaw minutnik na 60 sekund. Potasuj karty bardzo dokładnie i utwórz z nich 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 trojaczek – 2 punkty. Następnie sprawdźcie, jak Wam poszło.

LICZBA
GRACZY

PUNKTACJA



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
	ŻÓŁTODZIUBY Może następnym razem pójdzie Wam lepiej...	OBIECUJĄCY Jesteście na dobrej drodze.	ŚWIETNI Dobra robota, nic Wam nie umknie!	WYBITNI Gratulacje! Daliście niesamowity popis!

4

RING

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

TRYB DLA
EKSPERTÓW



✿ CEL GRY

Zdobyć 7 zestawów kart (zestaw składa się z 1, 2 albo 3 kart).

✿ PRZYGOTOWANIE

- Potasuj karty i utwórz na środku stołu 5 talii o jak najbardziej zbliżonej liczbie kart.
- Połóż 4 talie w rogach prostokątnego obszaru o wymiarach ok. 60 × 40 cm. Połóż 5. talię na środku tego obszaru.

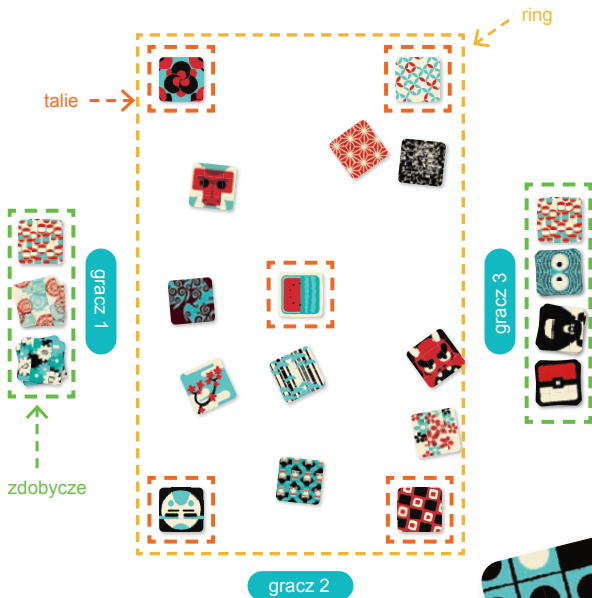
✿ PRZEBIEG GRY

Zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara gracze kolejno odsłaniają po 1 karcie z dowolnej talii i kładą je na dowolnym pustym miejscu prostokątnego obszaru, czyli ringu.

Gdy tylko któryś z graczy zauważy 2 identyczne karty, **musi natychmiast położyć dłonie:**

- **na obu identycznych kartach:**
 - jeśli obie karty są w ringu (ale nie na wierzchu talii),
- **na środkowej talii:**
 - jeśli przynajmniej 1 z 2 kart z pary jest na wierzchu talii,
 - jeśli zestaw składa się z karty w ringu i karty wchodzącej w skład wcześniej zdobytej pary.

Najszybszy gracz zdobywa zestaw składający się z 2 albo 3 identycznych kart. Gracz kładzie zdobyte karty przed sobą poza ringiem (układa identyczne karty w talie zwycięzcy) w taki sposób, by były dostępne i widoczne dla reszty graczy. Następnie wznowia grę.



👉 **ROZSTRZYGANIE REMISÓW**

- Jeśli 2 graczy równocześnie położy dłonie na 2 różnych kartach wewnątrz ringu należących do jednego zestawu, **obaj gracze wygrywają po 1 karcie**.
- Jeśli 2 graczy położy dłonie na tej samej karcie, wygrywa gracz, którego dłoń znajduje się niżej.

👉 **POMYŁKA**

Jeśli któremuś z graczy zdarzy się pomyłka, traci (o ile to możliwe) jeden z wcześniej zdobytych zestawów i kładzie go na spodzie dowolnej talii.

Uwaga! Gracz, któremu zdarzy się pomyłka, wciąż może zdobyć zestaw, jeśli zareaguje odpowiednio szybko (następnie i tak traci jeden z wcześniej zdobytych zestawów i kładzie go na spodzie dowolnej talii).

❁ **KONIEC GRY**

Gdy tylko któryś z graczy zdobędzie 7 zestawów kart, wygrywa!

Reakcja łańcuchowa

Jeśli zdobyta zostaje para, w której 1 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**.





Autorzy: Nathalie Saunier, Rémi Saunier i Tom Vuarchex

Projekt: Naïade

Tłumaczenie: Magda Gamrot, zespół Rebel

Redakcja, korekta i skład: 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),
- notes inspiracji,
- instrukcja.

RYWALIZACJA  2–6 **STRONA 2**

Każdy myśli tylko o sobie. • **najłatwiejszy tryb**

GRA ZESPOŁOWA  4–6 **STRONA 6**

Mecz! • **szalony tryb**

KOOPERACJA  1–6 **STRONA 8**

Wszyscy razem! • **tryb rodzinnej rozrywki**

RING  2–6 **STRONA 9**

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