



NIE, DZIĘKUJĘ



Gra autorstwa Thorstena Gimmlera z ilustracjami Dennisa Lohausena.

Liczba graczy: 3–7

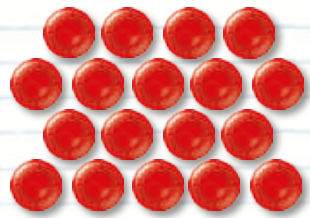
Wiek: 8+

Czas rozgrywki: ok. 20 min

ZAWARTOŚĆ



33 karty o wartościach od „3” do „35”



55 żetonów

CEL GRY

Wszystkim nam czasem zdarza się wstać z łóżka lewą nogą i przez resztę dnia mieć pecha, prawda? To właśnie spotkało biedaka, którego losy zainspirowały tę grę. Obudziwszy się po wypełnionej koszmarami nocy, tuż przed nosem ujrzał siedzącego na poduszce pająka. Gdy podczas prowadzenia samochodu zobaczył, że wyprzedziło go jego własne tylne koło, zaczął podejrzewać, że to nie będzie dobry dzień.

W trakcie rozgrywki zobaczysz, jakie inne nieszczęścia przydarzyły się naszemu pechowcowi. Zachowaj czujność, gdy widzisz, że karta na środku stołu przedstawia sytuację, w którą nie chcesz się wpakować.

Możesz wydać żeton, by uniknąć nieszczęścia, albo zacisnąć zęby i położyć tę kartę przed sobą. Zebrane przez Ciebie karty dają punkty ujemne, a zachowane przez Ciebie żetony punkty dodatnie. Ten z graczy, który na koniec gry ma najmniej punktów ujemnych, wygrywa (udało mu się przeżyć dzień pełen nieszczęśliwych wypadków bez większych konsekwencji).

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Osoba, którą uważacie za największego farciarza, tasuje wszystkie karty i **bez podglądania** odkłada 9 z nich z powrotem do pudełka. Pozostałe 24 karty kładzie w zakrytym stosie na środku stołu. Następnie rozdaje wszystkim graczom:

- po 11 żetonów, jeśli w grze bierze udział 3–5 graczy,
- po 9 żetonów, jeśli w grze bierze udział 6 graczy,
- po 7 żetonów, jeśli w grze bierze udział 7 graczy.

Pozostałe żetony odkłada do pudełka.

Wskazówka zarówno dla farciarzy, jak i pechowców: W trakcie rozgrywki trzymaj swoje żetony ukryte przed innymi graczami. To, w jaki sposób je schowasz, zależy od Ciebie. Możesz je trzymać w dłoni, w kieszeni, a nawet w dekolcie.

PRZEBIEG GRY

Skoro już zdecydowaliście, kto z Was jest największym farciarzem, pozwólcie tej osobie zacząć. Dla ułatwienia od teraz będziemy nazywać ją Feliksem (łac. *felix* – szczęśliwy). Feliks bierze 1. kartę z wierzchu stosu i kładzie ją odkrytą obok stosu.



Musi teraz dokonać wyboru:

- Albo uniknie nieszczęścia, kładąc 1 ze swoich żetonów na karcie,
- albo weźmie kartę i położy ją odkrytą przed sobą.

Jeśli Feliks użyje żetonu, żeby nie wziąć karty, następna osoba (po jego lewej stronie) staje przed tym samym wyborem. Nazwijmy ją Beata (łac. *beata* – szczęśliwa). Ona również może albo uniknąć nieszczęścia, kładąc 1 ze swoich żetonów na karcie, albo wziąć kartę i położyć ją odkrytą przed sobą. Kolejni gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

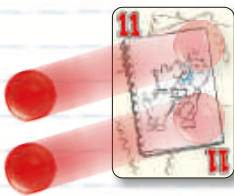
Gdy któryś z graczy decyduje się wziąć kartę, zabiera również wszystkie żetony, które gracze na niej położyli. Kartę kładzie przed sobą, a żetony trafiają do jego puli. Gracz, który wziął kartę, odkrywa następną kartę z talii i staje przed tym samym wyborem: użyć żetonu, żeby uniknąć nieszczęścia, czy wziąć nową kartę.

Ważne. Tura gracza trwa do momentu, w którym decyduje się użyć żetonu, żeby uniknąć nieszczęścia.

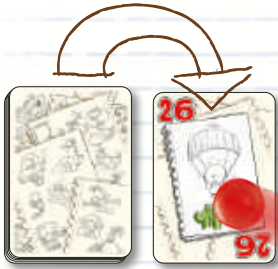


Feliks odwraca 1. kartę z wierzchu stosu. Karta ma wartość „11”. Nie chce jej wziąć, więc kładzie na niej żeton ze swojej puli.

Beata także chce uniknąć nieszczęścia, więc dodaje 1 ze swoich żetonów.



Ela woli zachować swoje żetony na później, więc bierze kartę o wartości „11”. Kładzie ją przed sobą. Do jej puli trafiają 2 żetony.



Następnie odkrywa kolejną kartę ze stosu. Karta ma wartość „26”. Ela mogłaby od razu wziąć tę kartę, ale nie chce tego robić, więc kładzie na niej żeton.

Wskazówka. Karty o wysokich wartościach zapewne „przeleżą” na stole kilka rund i zbiorą na sobie pokaźną liczbę żetonów, zanim ktoś postanowi je wziąć. Takie sytuacje są w tej grze jak najbardziej normalne.

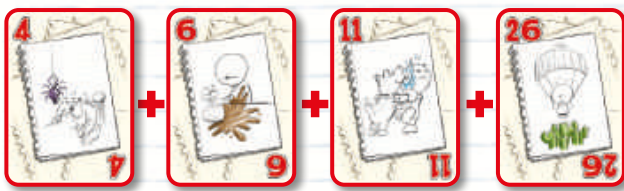


Gdy Feliks, Beata i Ela kilkakrotnie odmówili wzięcia karty o wartości „26”, Ela w końcu postanawia ją wziąć. Przynajmniej teraz jest na niej 9 żetonów.

KARTY I ŻETONY

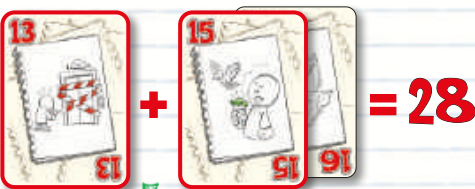
Dobrze jest mieć w swojej puli kilka zapasowych żetonów, żeby móc unikać tych kart, których naprawdę nie chcesz brać. Co więcej, każdy żeton, który zachowasz do końca gry, liczy się jako punkt dodatni. Jeśli w swojej turze nie masz żadnych żetonów, **musisz** wziąć kartę.

Każda karta, którą masz przed sobą, jest warta określoną na niej liczbę punktów ujemnych: karta o wartości „6” to 6 punktów ujemnych, karta o wartości „21” to 21 punktów ujemnych itd.

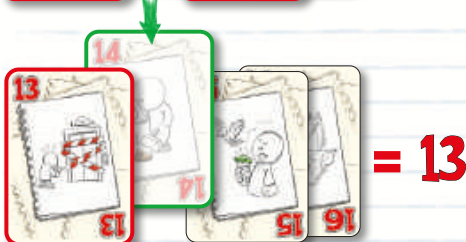


Na koniec gry Ela ma przed sobą 4 karty, które łącznie są warte 47 punktów ujemnych.

Liczbę punktów ujemnych można zredukować, zbierając karty, których wartości układają się w ciąg następujących po sobie liczb. W takim ciągu tylko karta o **najniższej wartości** daje punkty ujemne. Na przykład ciąg złożony z kart o wartościach „15” i „16” jest wart jedynie 15 punktów ujemnych.



Jak na razie Feliks wziął karty o wartościach „13”, „15” i „16”. 2 z tych kart tworzą ciąg, więc łącznie wszystkie jego karty są warte 28 punktów ujemnych.

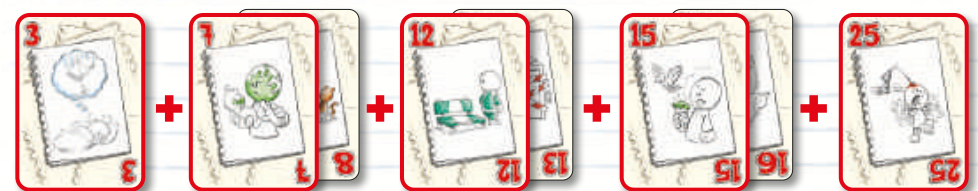


Jeśli Feliksowi udało się wziąć kartę o wartości „14”, 4 posiadane przez niego karty stanowiłyby ciąg od „13” do „16”. Taki ciąg byłby wart jedynie 13 punktów ujemnych.

Karty stanowiące ciąg muszą leżeć obok siebie w taki sposób, żeby na siebie nachodziły, ale żeby ich wartości były widoczne dla wszystkich graczy.

KONIEC GRY

Gra dobiega końca, gdy 1 z Was weźmie ostatnią kartę ze środka stołu. Każde z Was podlicza swoje punkty ujemne, dodając do siebie zarówno wartości pojedynczych kart, jak i wszystkich kart o najniższej wartości z utworzonych ciągów. Każde z Was otrzyma w ten sposób swoją całkowitą liczbę punktów ujemnych. Wszelkie pozostałe Wam żetony liczą się jako punkty dodatnie, więc odejmijcie je od swoich sum punktów ujemnych. Osoba, która na koniec gry ma najmniej punktów ujemnych albo (w rzadkich wypadkach) najwięcej punktów dodatnich, wygrywa grę.



= 62 punkty ujemne
- 8 punktów dodatnich
= 54 punkty ujemne

Feliks ma przed sobą 2 pojedyncze karty i 3 ciągi złożone z 2 kart. W sumie daje mu to 62 punkty ujemne (3 + 7 + 12 + 15 + 25 = 62). Odejmuje 8 punktów za pozostałe mu żetony, co daje wynik końcowy o wysokości 54 punktów ujemnych (62 - 8 = 54).



Producent:
 © AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
 D-63128 Dietzenbach, Niemcy, 2017
 Dystrybucja w Polsce:
 Rebel Sp. z o.o.
 ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk
 wydawnictwo@rebel.pl
 www.wydawnictworebel.pl

rebel

Już po rozgrywce?
 Podziel się wrażeniami z innymi graczami
 w grupie PLANSZOWA REBELIA
 FB/groups/planszowarebelia



Tłumaczenie:
 Aleksandra Paczkowska,
 Kacper Podliński, Jakub Maciejewski
 Redakcja: zespół Rebel