

RAPTOR

Autorzy: Bruno Cathala i Bruno Faidutti

Ilustracje: Vincent Dutrait

Czasy współczesne, samotna wyspa na Pacyfiku.

„Ekspedycja zaraz dobieje do brzegu. Wysłani wcześniej zwiadowcy powrócili poranieni, ale potwierdzili nasze przypuszczenia: nie wszystkie dinozaury wyginęły! Samica welociraptora żyje na tej wyspie wraz z młodymi. Do tej pory odnotowaliśmy ich pięcioro, ale może być więcej.

Cel misji: pojmać żywe młode, albo unieszkodliwić matkę, która jest szybka i silna. Przed nami epickie starcie, ale każdy prawdziwy naukowiec chciałby być na moim miejscu. Niech rozpocznie się polowanie!”

Profesor Lindenbrock, paleontolog

IDEA GRY

Zespół naukowców poluje na samicę welociraptora i jej 5 młodych.

Gracz kontrolujący rodzinę Raptorów wygra, zabijając Naukowców albo pozwalając by 3 z młodych Raptorów schroniły się głęboko w dżungli, gdzie nikt ich nigdy nie znajdzie.

Gracz dowodzący Naukowcami, żeby wygrać, musi uśpić matkę albo złapać 3 z jej dzieci.

Grający **Raptorami** wygra, jeśli:

- 3 młode Raptory opuszczają planszę.

ALBO

- Na planszy nie będzie żadnych Naukowców.

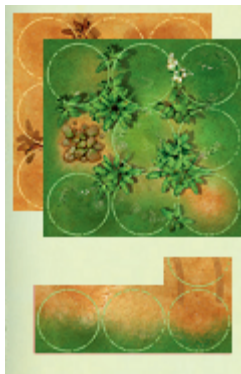
Grający **Naukowcami** wygra, jeśli:

- Matka otrzyma 5 żetonów Snu, które ją unieszkodliwią.

ALBO

- 3 młode Raptory zostaną uśpione i schwytane.

KOMPONENTY



Plansza, na którą składa się:

- 6 dużych kafli (po 9 pól na każdym)

- 4 kafle w kształcie litery L (po 3 pola i 1 pół-pole wyjścia na każdym)

Różne strony plansz przedstawiają różne środowiska (sawannę albo dżunglę).



10 żetonów Ognia

5 żetonów Snu



9 Skał (każda składa się z 2 elementów)



2 karty pomocy (po 1 dla gracza)



9 kart Akcji dla Raptorów

9 kart Akcji dla Naukowców



1 figurka samicy Raptora



5 figurek młodych Raptorów



10 figurek Naukowców

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotowanie planszy:

- 1) Wybierzcie jedno ze środowisk, w których będziecie toczyć grę (sawannę albo dżunglę). Wybór musi być jeden dla wszystkich kafelków, więc albo wszystkie kafelki będą przedstawiać sawannę, albo na wszystkich ma być dżungla.
- 2) 6 kwadratowych kafelków ułóżcie losowo w prostokąt 2x3.
- 3) 4 kafelki w kształcie litery L ułóżcie losowo wzdłuż krótszych krawędzi prostokąta utworzonego w punkcie 2.
- 4) Na każdym polu, które nie przedstawia koła ani półkola, umieśćcie trójwymiarową Skalę.
- 5) Grający Raptorami rozmieszcza na planszy swoje figurki, po czym to samo robi grający Naukowcami (szczegóły poniżej).

Grający **Raptorami** bierze:

- kartę pomocy Raptora **1**
- 9 kart Akcji Raptorów
- figurkę samicy Raptora
- 5 figurek młodych Raptorów

Grający Raptorami umieszcza matkę i młode na planszy w następujący sposób:

- matkę należy umieścić na jednym ze środkowych kafelków, **2**
- a na każdym z pozostałych kafelków po jednym z młodych Raptorów. **3**

Grający **Naukowcami** bierze:

- kartę pomocy Naukowca **4**
- 9 kart Akcji Naukowców
- 10 figurek Naukowców
- 10 żetonów Ognia **5**
- 5 żetonów Snu (należy je położyć stroną Amunicji do góry w prawym górnym rogu karty pomocy) **6**

Następnie grający Naukowcami umieszcza po 1 figurce Naukowca na każdym z 4 kafelków w kształcie litery L (na wybranym polu). **7**
Pozostałych 6 Naukowców zachowuje w rezerwie obok swojej karty pomocy. **8**



Każdy gracz tasuje swoją talię kart i kładzie ją przed sobą. **9 9**

Następnie każdy gracz dobiera 3 wierzchnie karty ze swojej talii i bierze je na rękę. **10 10**

ZASADY OGÓLNE

- Na jednym polu nigdy nie mogą znaleźć się 2 figurki albo żetony.
- Dwa pola są uważane za sąsiednie, tylko jeśli przylegają do siebie w pionie lub w poziomie. Pola przylegające ze sobą po skosie NIGDY nie są traktowane jako sąsiednie – ani w przypadku ruchu, ani strzału.
- Pół-pola na kafelkach w kształcie litery L są wyjściami, przez które mogą uciec młode Raptory. Żadna inna figurka, ani żeton (matka, Naukowcy, żeton Ognia) nie może zostać położony na takim polu. JEDYNY sposób, w jaki młody Raptor może wejść na takie pole, to użycie akcji „Młody Raptor porusza się o 1 pole”.

PRZEBIEG RUNDY

Każdy gracz wybiera 1 z 3 kart posiadanych na ręce i kładzie ją zakrytą przed sobą. Obie karty są następnie jednocześnie odkrywane.

Jeśli obie karty mają taką samą wartość, to obie są odrzucane bez efektu.

Kiedy karty mają różną wartość, gracz który zagrał kartę z niższą wartością, rozpatruje swoją kartę jako pierwszy. Efekt karty musi zostać wprowadzony w życie, o ile to możliwe. Następnie przeciwnik ma możliwość wykorzystać tyle punktów akcji, ile wynosi różnica między wartościami kart.



Przykład:

- Grający Naukowcami zagrał kartę o wartości 2: „Posiłki”.

- Grający Raptorami zagrał kartę o wartości 6: „Ukrycie i obserwacja”.

Karta Naukowców ma niższą wartość – gracz rozpatruje efekt karty i tym samym wprowadza na planszę 2 dodatkowych Naukowców.

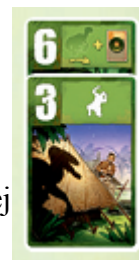
Grający Raptorami może teraz wykorzystać $6 - 2 = 4$ punkty akcji na matkę albo przytomne młode.

UWAGA! Gracz, który korzysta z punktów akcji, nie wprowadza w życie efektu zagranej karty.

KONIEC RUNDY

Każdy gracz dobiera kartę, aby mieć znowu 3 na ręce i rozpoczyna się nowa runda. Żadne karty zagrywane przez graczy nie są odrzucane, ale pozostają wyłożone przed graczami w taki sposób, żeby były widoczne ich wartości.

Kiedy graczowi skończą się karty w talii i nie ma skąd dobrać karty, to zachowuje te karty, które ma na ręce, przetasowuje stos zagranych kart, aby utworzyć nową talię, a następnie dociąga z niej kartę, aby mieć znowu trzy.



ZAKOŃCZENIE GRY

Grający **Raptorami** wygra natychmiast, jeśli:

- 3 młode Raptory opuszczą planszę.

ALBO

- Na planszy nie będzie żadnych Naukowców.

Grający **Naukowcami** wygra, jeśli:

- Matka otrzyma 5 żetonów Snu, które ją unieszkodliwią.

ALBO

- 3 młode Raptory zostaną uśpione i schwytane.

PUNKTY AKCJI – GRAJĄCY RAPTORAMI

Gracz może rozdzielić swoje punkty akcji pomiędzy matkę oraz przytomne młode.

Raptor nigdy nie może wejść na pole, ani przejść przez pole, na którym jest żeton Ognia.

Tylko aktywne Raptory (których figurki stoją) mogą wykonywać akcje.

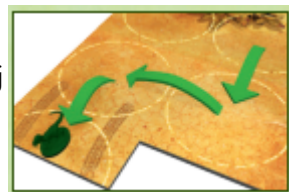
Gracz nie musi wykorzystać wszystkich swoich punktów akcji. Może nawet nie użyć żadnego punktu akcji. Punkty akcji nie przechodzą na kolejną rundę.

Punkty akcji mogą być użyte na 5 różnych sposobów:

1) Młody Raptor porusza się o 1 pole

Zużywając 1 punkt akcji, młody Raptor może poruszyć się na sąsiednie, puste pole, w pionie lub w poziomie. Jeśli w ten sposób młode znajdzie się na pół-polu na kafelku w kształcie litery L, to ucieka. Zdejmuje się jego figurkę z planszy, a grający Raptorami jest o krok bliżej zwycięstwa.

Przykład: Gracz zużywa 3 punkty akcji, aby poruszyć młode i uciec nim z planszy.



2) Matka Raptorów porusza się w linii prostej

Zużywając 1 punkt akcji, matka Raptorów może poruszyć się o dowolną liczbę w linii prostej, o ile nie napotka na swojej drodze przeszkody (Skały, żetonu Ognia, młodego Raptora albo Naukowca).

KIEDY MATKA JEST RANNA: Przed swoim pierwszym ruchem w rundzie matka traci tyle punktów akcji, ile posiada żetonów Snu. Jeśli grający Raptorami nie posiada tylu punktów akcji, to matka nie będzie mogła się ruszyć.

Przykład: Gracz chce poruszyć matkę. Jako że posiada ona 2 żetony Snu, to aby ją poruszyć, gracz traci najpierw 2 punkty akcji, po czym zużywa kolejne 2 punkty, aby poruszyć ją dwukrotnie w linii prostej.



3) Matka zabija Naukowca

Zużywając 1 punkt akcji, matka Raptorów może zabić Naukowca stojącego na sąsiednim polu (nie po skosie). Figurka Naukowca jest zdejmowana z planszy i odkładana do pudełka. Tylko matka może atakować Naukowców. Może przeprowadzić kilka ataków w 1 rundzie.

Przykład: Gracz zużywa 1 punkt akcji i zabija Naukowca stojącego na polu sąsiadującym z matką. Naukowiec jest usuwany z gry.



4) Matka budzi młodego Raptora

Zużywając 1 punkt akcji, matka Raptorów może obudzić śpiącego młodego Raptora na sąsiednim polu (nie po skosie). Figurka młodego Raptora jest przywracana do pozycji pionowej. Matka nie może obudzić młodego, który został uspiiony w tej samej rundzie. Przytomne młode może od razu zostać poruszone za pomocą punktów akcji.

Przykład: Na polu sąsiadującym z matką znajduje się śpiące młode. Zostaje obudzone przy pomocy 1 punktu akcji.



5) Matka gasi cały pożar

Zużywając 1 punkt akcji, matka Raptorów może użyć swojego ogona do ugaszenia ognia na sąsiednim polu (nie po skosie). Żeton Ognia i wszystkie kolejne sąsiadujące w pionie i w poziomie zostają usunięte.

Przykład: Za 1 punkt akcji gracz może usunąć sąsiedni żeton Ognia oraz 2 kolejne sąsiednie.

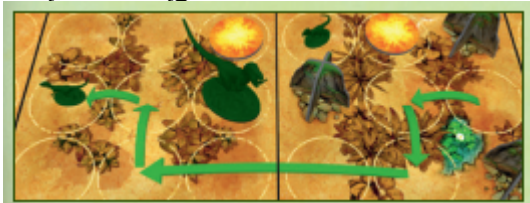


EFEKTY KART RAPTORÓW

1 – Zew matki oraz Przetasowanie

Przesuń 1 przytomne młode na wybrane wolne pole na kafelku, na którym znajduje się matka (młode, które wyjściowo jest już na kafelku z matką, możesz przesunąć na inne pole na nim). Ruch ten musi być wykonany bez przekraczania pól zajętych przez figurki, czy Ogień.

Następnie przetasuj wszystkie swoje karty – talię dociągu, karty odrzucone i tę kartę, aby utworzyć nową talię do dociągania.



Przykład: Młode przesuwane jest na kafelek, na którym jest matka. Inne młode nie mogło być przesunięte, ponieważ nie ma wolnej ścieżki, aby przedostać się na kafelek z matką.

2 – Ukrycie i obserwacja

Usuń matkę z planszy. Po tym jak grający Naukowcami zużyje wszystkie swoje punkty akcji, umieść matkę na wybranym polu na planszy.

Matka z ukrycia obserwuje Naukowców. W następnej rundzie, grający Naukowcami musi pokazać ci, którą kartę wybrał do zagrania, zanim ty wybierzesz swoją.

3 – Strach

Przestrasz 1 wybranego Naukowca (połóż jego figurkę). Naukowiec ten staje się nieaktywny (nie może strzelać, ruszać się, wzniecać ognia, ani używać gazu usypiającego), dopóki jego figurka nie będzie przywrócona do pionu. Aby podnieść Naukowca, grający Naukowcami będzie musiał zużyć 1 punkt akcji, ale nie może zrobić tego w tej rundzie.

4 – Zew matki (x2)

Przesuń 1 albo 2 przytomne młode na wybrane wolne pole (albo pola) na kafelku, na którym znajduje się matka (młode, które wyjściowo jest już na kafelku z matką, możesz przesunąć na inne pole na nim). Ruchy te muszą być wykonane bez przekraczania pól zajętych przez figurki, czy Ogień.

5 – Powrót do zdrowia (x2)

Odrzuć 2 żetony Snu z matki (oddaj je grającemu Naukowcami, a on umieszcza je stroną Amunicji do góry w prawym górnym rogu swojej karty pomocy), albo obudź max. 2 młode Raptory (albo odrzuć 1 żeton Snu i obudź 1 młodego Raptora).

6 – Ukrycie i obserwacja

Usuń matkę z planszy. Po tym jak grający Naukowcami zużyje wszystkie swoje punkty akcji, umieść matkę na wybranym polu na planszy.

Matka z ukrycia obserwuje Naukowców. W następnej rundzie, grający Naukowcami musi pokazać ci, którą kartę wybrał do zagrania, zanim ty wybierzesz swoją.

7 – Powrót do zdrowia (x3)

Odrzuć 3 żetony Snu z matki (oddaj je grającemu Naukowcami, a on umieszcza je stroną Amunicji do góry w prawym górnym rogu swojej karty pomocy), albo obudź max. 3 młode Raptory (albo wykonaj kombinację tych dwóch możliwości).

8 – Strach (x2)

Przestrasz 1 albo 2 wybranych Naukowców (połóż ich figurki). Naukowcy ci stają się nieaktywni (nie mogą strzelać, ruszać się, wzniecać ognia, ani używać gazu usypiającego), dopóki ich figurki nie będą przywrócone do pionu. Aby podnieść Naukowców, grający Naukowcami będzie musiał zużyć po 1 punkcie akcji na każdego z nich, ale nie może zrobić tego w tej rundzie.

9 – Brak efektu.

PUNKTY AKCJI – GRAJĄCY NAUKOWCAMI

Gracz może dowolnie rozdzielić swoje punkty akcji pomiędzy Naukowców na planszy.

Naukowiec może przechodzić oraz strzelać przez Ogień, ale nie może zakończyć swojego ruchu na polu, na którym jest żeton Ognia.

Tylko aktywni Naukowcy (których figurki stoją) mogą wykonywać akcje.

NIEZWYKLE ISTOTNE! Każdy Naukowiec może wykonać tylko JEDNĄ agresywną akcję w rundzie (strzał albo pojmanie).

Gracz nie musi wykorzystać wszystkich swoich punktów akcji. Może nawet nie użyć żadnego punktu akcji. Punkty akcji nie przechodzą na kolejną rundę.

Punkty akcji mogą być użyte na 5 różnych sposobów:

1) Naukowiec porusza się o 1 pole

Zużywając 1 punkt akcji, Naukowiec może poruszyć się na sąsiednie, puste pole, w pionie lub w poziomie. Na polu nie może znajdować się żadna figurka Naukowca ani Raptora. Naukowiec może przechodzić przez pola z żetonem Ognia, ale nie może tam zakończyć swojego ruchu.



Przykład: Gracz zużywa 2 punkty akcji, aby poruszyć Naukowca o 2 pola.

2) Przestraszony Naukowiec jest przywracany do pionu

Zużywając 1 punkt akcji, Naukowiec może zostać ustawiony w pozycji stojącej, ale nie w rundzie, w której został przestraszony. Naukowiec może zostać od razu użyty do wykonania innych akcji.



Przykład: Naukowiec, który został przestraszony w poprzedniej rundzie, może zostać za 1 punkt akcji ustawiony pionowo i wykonywać akcje.

3) Naukowiec usypia młodego Raptora

Zużywając 1 punkt akcji, Naukowiec może strzelić do młodego Raptora na sąsiednim polu (nie po skosie) i uspić go (co zaznacza się położeniem figurki Raptora na boku).



Przykład: Zużywając 1 punkt akcji, Naukowiec usypia młodego Raptora stojącego na sąsiednim polu.

4) Naukowiec pojmuje uśpionego młodego Raptora

Zużywając 1 punkt akcji, Naukowiec może pojąć uśpionego młodego Raptora znajdującego się na sąsiednim polu (nie po skosie). Figurka młodego Raptora jest usuwana z planszy i odkładana w lewym górnym rogu karty pomocy grającego Naukowcami.



Przykład: Za 1 punkt akcji Naukowiec pojmuje uśpionego Raptora z sąsiedniego pola. Młody jest usuwany z planszy.

5) Naukowiec strzela do matki Raptorów

Zużywając 1 punkt akcji, Naukowiec może strzelić do matki Raptorów. Strzał odbywa się tylko w linii prostej (nie po skosie), na dowolną odległość, o ile na drodze strzału nie stoi żadna przeszkoda. Przeszkody stanowią jedynie Skąły oraz inni aktywni Naukowcy, co oznacza, że Naukowiec może strzelać ponad Ogniem, przestraszonymi Naukowcami czy młodymi Raptorami. Po strzale grający Raptorami otrzymuje żeton Snu i umieszcza go stroną Zzz do góry w prawym górnym rogu swojej karty pomocy.



Przykład: Za 1 punkt akcji Naukowiec strzela do matki Raptorów, która znajduje się na linii strzału. Grający Raptorami otrzymuje żeton Snu.

EFEKTY KART NAUKOWCÓW

1 – Gaz usypiający oraz Przetasowanie

Uśpij 1 młodego Raptora. Młody Raptor musi znajdować na tym samym kafelku co Naukowiec albo na kafelku przylegającym w pionie lub w poziomie. Połóż figurkę Raptora na boku. Grający Raptorami będzie musiał wydać 1 punkt akcji, aby obudzić młodego Raptora, ale nie może zrobić tego w tej samej turze, w której został on uśpiony.

Następnie przetasuj wszystkie swoje karty – talię dociągu, karty odrzucone i tę kartę, aby utworzyć nową talię do dociągania.



Przykład: Naukowiec nie może uśpić młodego Raptora po lewej, ponieważ nie znajduje się on ani na tym samym kafelku, ani na kafelku sąsiadującym.

2 – Posiłki

Umieść 1 albo 2 Naukowców z rezerwy na pustych polach wzdłuż dłuższej krawędzi planszy. Możesz umieścić ich tylko na kwadratowych kafelkach (ale nie na tych w kształcie litery L). Jeśli w rezerwie nie masz żadnych Naukowców, to w tej rundzie nie robisz nic.

3 – Jeep (x2)

Wykonaj 1 albo 2 ruchy z użyciem Jeepa. Używając Jeepa, Naukowiec może poruszyć się o dowolną liczbę pól w linii prostej, o ile nie natrafi na przeszkodę (Skałę albo pole zajmowane przez inną figurkę – Raptora albo Naukowca). Jeśli Naukowiec przejeżdża przez pole z żetonem Ognia, to gasi Ogień i jego żeton jest zdejmowany z planszy. Każdy z dwóch ruchów może być wykorzystany na innego Naukowca.

4 - Gaz usypiający (x2)

Uśpij 1 albo 2 młode Raptory. Młode Raptory muszą znajdować na tym samym kafelku co Naukowiec albo na kafelku przylegającym w pionie lub w poziomie. Połóż figurki Raptorów na boku. Grający Raptorami będzie musiał wydać 1 punkt akcji na każdego młodego Raptora, którego będzie chciał obudzić, ale nie może zrobić tego w tej samej turze, w której został on uśpiony.

5 – Ogień (x2)

Połóż 2 żetony Ognia na pustych polach planszy. Żeton Ognia może być położony tylko na polu sąsiadującym w pionie lub w poziomie z Naukowcem albo innym żetonem Ognia (również takim, który został właśnie położony).

6 – Posiłki

Umieść 1 albo 2 Naukowców z rezerwy na pustych polach wzdłuż dłuższej krawędzi planszy. Możesz umieścić ich tylko na kwadratowych kafelkach (ale nie na tych w kształcie litery L). Jeśli w rezerwie nie masz żadnych Naukowców, to w tej rundzie nie robisz nic.



Przykład: W tym przypadku grający Naukowcami może umieścić Posiłki na 15 różnych polach (pustych polach na krawędzi kwadratowych kafelków).

7 – Ogień (x3)

Połóż 3 żetony Ognia na pustych polach planszy. Żeton Ognia może być położony tylko na polu sąsiadującym w pionie lub w poziomie z Naukowcem albo innym żetonem Ognia (również takim, który został właśnie położony).

8 – Jeep (x3)

Wykonaj max. 4 ruchy z użyciem Jeepa. Używając Jeepa, Naukowiec może poruszyć się o dowolną liczbę pól w linii prostej, o ile nie natrafi na przeszkodę (Skałę albo pole zajmowane przez inną figurkę – Raptora albo Naukowca). Jeśli Naukowiec przejeżdża przez pole z żetonem Ognia, to gasi Ogień i jego żeton jest zdejmowany z planszy. Każdy z ruchów może być wykorzystany na innego Naukowca.

9 – Brak efektu.

KILKA PRZYPOMNIENÍ

Żaden ruch ani akcja nie mogą być wykonane po skosie.

Na jednym polu NIGDY nie mogą znaleźć się 2 figurki i nikt NIE MOŻE poruszyć się przez pole zajmowane przez figurkę, nawet przyczajną.

TYLKO gracz, który zagrał kartę o NIŻSZEJ wartości realizuje jej efekt. TYLKO gracz z kartą o WYŻSZEJ wartości będzie mógł wykorzystać punkty akcji do wykonania akcji na planszy.

Kiedy matka Raptorów jest ranna, to grający nią musi przed pierwszym jej ruchem zużyć tyle punktów akcji, ile posiada ona żetonów Snu.

Każdy Naukowiec na planszy może wykonać TYLKO JEDNĄ agresywną akcję na rundę (uśpić dziecko, strzelić do matki, pojmać uśpionego Raptora).

Kiedy matka Raptorów gasi Ogień, usuwa żeton Ognia i wszystkie kolejne sąsiadujące ze sobą w pionie lub w poziomie.

Uśpiony młody Raptor i przestraszony Naukowiec NIGDY nie mogą być ustawieni do pionu w tej samej rundzie, w której zostali uśpieni albo przestraszeni.

Kiedy Naukowiec jedzie Jeepem (karty 3 i 8), to usuwa wszystkie żetony Ognia na polach, przez które się porusza.

Posiłki Naukowców (karty 2 i 6) nigdy nie mogą być wystawione na kafelkach w kształcie litery L.

Efekt Powrotu do zdrowia (karty 5 i 7) może być podzielony między matkę oraz jedno albo więcej młodych Raptorów.

Tłumaczenie na polski:
Łukasz „Piechu” Piechaczek

PORADY DLA MŁODYCH NAUKOWCÓW

Twoje błyskotliwe wykształcenie na pewno dało ci wielką wiedzę, ale na pewno (z pewnością ani trochę) nie przygotowało cię do zmierzenia się ze strasznymi Raptorami.

Twoim priorytetem jest zatem... przetrwać!

Oto kilka podstawowych porad, które Ci to ułatwią:

Przewaga liczebna

Posiłki są ważne, bez nich możesz przegrać.

W kupie siła

Pojedynczy Naukowiec to tylko jedna agresywna akcja w rundzie. Lepiej zatem poruszać ich dwójkami – jeden uśpi młodego Raptora, a drugi go schwyta.

Bez pośpiechu

Twoim największym wrogiem jest matka Raptorów – szybka, bezlitosna, zabójcza. Ważne jest, aby ją spowolnić. Postaraj się jak najszybciej zadać jej ze 2 rany. To ją uspokoi.

Ślepy zaulek

Mądrze użyj ognia, aby zablokować drogi ucieczki. Tylko matka może gasić pożary. Im dłużej gra będzie trwać, tym większą ma szansę wygrać, więc postaraj się jak najbardziej spowolnić przeciwnika.

PORADY DLA GNIEWNYCH RAPTORÓW

Żyjesz sobie w spokoju, aż tu nagle horda dwunogów z silnikami wpada na twoje terytorium. Na dodatek chcą porwać twoje dzieci... debile! Nie zdają sobie sprawy, co ich czeka.

Pora na przekąskę

Żeby odstraszyć intruzów, najlepiej szybko jakiegoś przegryźć. Najlepiej w tej samej części planszy, żeby zrobić miejsce dla młodych.

Niech o tobie zapomną

Rozsądnie użyj swoich dwóch kart Ukrycia, aby wyskoczyć z krzaków po drugiej stronie planszy i jeszcze podejrzeć ruch przeciwnika.

Zbiórka!

Postaraj się użyć Zewu matki, aby zgromadzić swoje młode przy matce, najlepiej jak najbliżej wyjścia.

Czy grasz Raptorem, czy Naukowcami...

zwróć uwagę, że zagranie karty o wartości 1 czy 2 w odpowiednim momencie (np. gdy przeciwnik zagra 3 albo 5) może dać ci przewagę. W ten sposób pozbędziesz się „słabych” kart, nie dając przeciwnikowi zbyt wielu punktów akcji.