

# GRA



Łatwa  
Srednia  
Trudna

**CEL GRY:** Operując sprytnym blefem i ostrożnie obstawiając zakłady, odpraw z kwitkiem rywala i zostań ostatnim graczem z najmniejszą liczbą kart na ręce.

30 kart:



Każda z kart przedstawia dwie **wartości** rzutu kostką – jedną na górze karty, drugą zaś na dole. Każda **wartość** pojawia się w talii dokładnie 10 razy.



(Uwaga: wartość „1” została oznaczona kolorem pomarańczowym – ma to znaczenie w jednym z wariantów rozgrywki).

## PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI:

Położcie karty na stole, wybierzcie gracza rozpoczynającego... i gotowe!

**PRZEBIEG ROZGRYWKI:** GRA to... gra, w której konieczne będzie wykazanie się intuicją oraz umiejętnością wycucia przeciwników. Rozgrywka trwa nieokreśloną z góry liczbę rund. W każdej z rund gracze będą obstawiać, jakie karty znajdują się w posiadaniu wszystkich graczy. Oczywiście każdy zna wartości tylko swoich własnych kart.

## RUNDA GRY:

1. **WYMIESZANIE:** Gracz rozpoczynający powinien wymieszać wszystkie 30 kart i utworzyć z nich luźny stos. Karty powinny leżeć na stole rewersem do góry.



### PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA RUNDY

2. **DOBÓR KART I WYBÓR WARTOŚCI:** Gracze dobierają karty i trzymają je w rękach, nie ujawniając ich rywalom. W pierwszej rundzie rozgrywki wszyscy gracze dobierają **po 1 karcie**, w kolejnych rundach ta liczba będzie się zmieniać.

Kiedy dobierzesz karty, wybierz wartości, które chcesz wykorzystać w tej rundzie. W tym celu obróć karty w ręce w taki sposób, aby wybrane wartości znajdowały się na górze karty, zaś wartości niewybrane były przykryte przez twoją rękę (patrz: przykład poniżej). Możesz wybrać zupełnie dowolne wartości (wiele identycznych albo wszystkie różne, albo dowolną inną kombinację). Pamiętaj, że po dokonaniu wyboru przez wszystkich graczy nie możesz już zmieniać wybranych wartości.

### PRZYKŁAD RĘKI KART

W przykładzie obok w zaawansowanym etapie gry Bartek dobrał 4 karty. Następnie obrócił je, wybierając na bieżącą rundę następujące wartości:

2 oraz 2   
(dwie czwórki) (dwie dwójki)



← Wartości wybrane na bieżącą rundę.

← Wartości nieużywane w tej rundzie.

3. **ZAKŁADY I SPRAWDZANIE:** Gracz rozpoczynający rundę musi obstawić pierwszy zakład. Kolejni gracze (w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara) **muszą** w swojej turze również **obstawić** zakład ALBO **sprawdzić** zakład poprzedniego gracza.

**OBSTAWIANIE:** Aby obstawić zakład, musisz podać LICZBĘ oraz WARTOŚĆ. W ten sposób ogłaszasz, jaka (według ciebie) LICZBA kart o podanej WARTOŚCI znajduje się W RĘKACH WSZYSTKICH GRACZY.

### PRZYKŁADY ZAKŁADÓW:

A. (trzy czwórki)  
B. (trzy piątki)  
C. (cztery dwójki)  
D. (pięć dwójek)  
E. (pięć szóstek)  
F. (sześć jedynek)

Każdy kolejny zakład musi być wyższy od poprzedniego! ↑

Każdy zakład musi być **wyższy** niż zakład poprzedniego gracza. Oznacza to, że, jeżeli chcesz obstawić zakład, musi on wskazywać **wyższą wartość** ALBO **większą liczbę przy identycznej wartości** (jaką zadeklarował gracz przed tobą).

### PRZYKŁAD:

Bartek obstawił trzy czwórki. Ania chcąc przebić Bartka, musi obstawić wyższy zakład – np. cztery czwórki (wyższa liczba przy tej samej wartości) albo jedną piątkę (wyższa wartość).

### SPRAWDZANIE:

Dany zakład jest prawidłowy, jeśli **łącznie** w rękach wszystkich graczy znajduje się przynajmniej tyle wartości, ile obstawił gracz podający zakład (przykładowo: zakład „cztery piątki” jest prawidłowy, jeśli wszyscy gracze posiadają łącznie przynajmniej cztery piątki). Jeżeli uznasz, że gracz, który rozgrywał turę przed tobą, obstawił nieprawidłowy zakład, możesz go sprawdzić. Ogłaszasz to, mówiąc po prostu „sprawdzam!”. Możesz sprawdzić wyłącznie gracza, który rozgrywał turę dokładnie przed tobą. Nie można sprawdzać wcześniejszych zakładów.

## REZULTAT SPRAWDZENIA:

Po tym jak dokonasz sprawdzenia, wszyscy gracze ujawniają wszystkie swoje karty. Na tej podstawie ustal zwycięzcę i przegranego.

1. Jeżeli zakład był nieprawidłowy, zwyciężasz.
2. Jeżeli zakład był prawidłowy, przegrywasz.

**Zwycięzca/Zwycięzcy** rozpocznie kolejną rundę rozgrywki.

**Przegany/Przegrana** na początku kolejnej rundy **dobierze o 1 kartę więcej**.

Wymieszajcie ponownie wszystkie karty. Rozpoczyna się kolejna runda gry.

## KONIEC GRY I ZWYCIĘSTWO:

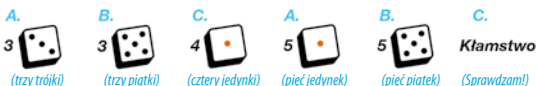
Jeżeli na początku rundy dowolny z graczy dobierze 6 kart, przegrywa GRĘ, a rozgrywka natychmiast się kończy (bez rozgrywania dalszej części rundy). Zwycięża gracz, który posiada **najmniej** kart.


## REMISY:

Jeżeli w momencie zakończenia rozgrywki kilku graczy remisuje pod względem najmniejszej liczby kart, wszyscy remisujący (i tylko oni) rozgrywają **dotychczasowe rundy**. Przegranym w dodatkowej rundzie natychmiast odpada z rozgrywki (niezależnie od tego, ile kart dobrałby na początku następnej rundy). Rozgrywajcie dodatkowe rundy do momentu, w którym zostanie tylko jeden gracz, który nie odpadł – zostaje on zwycięzcą!

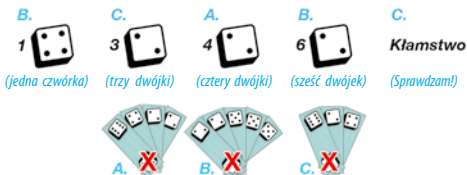
## PRZYKŁADY:


Ania, Bartek i Czesio kolejno obstawiają zakłady. W końcu Czesio decyduje się sprawdzić zakład Bartka.



W kartach wszystkich graczy znajduje się dokładnie pięć kart o wartości pięć, a zatem jest równa zakładowi Bartka (pięć ) . Czesio przegrywa i na początku kolejnej rundy dobierze o 1 kartę więcej (a Bartek nową rundę rozpocznie, obstawiając pierwszy zakład).

Bartek zaczyna. Po kilku zakładach Czesio znowu decyduje się na sprawdzenie.



W kartach wszystkich graczy znajduje się zaledwie pięć kart o wartości dwa, a zatem jest ona niższa niż zakład Bartka (sześć ) . Czesio wygrywa i rozpocznie obstawianie w kolejnej rundzie (a raczej rozpocząłby, bo zaraz się okaże, że to już koniec). Bartek zaś dobierze o 1 kartę więcej, czyli 6, a więc nastąpi koniec GRY i Bartek przegra, a Czesio, jako posiadacz najmniejszej liczby kart, zostanie zwycięzcą.

**WARIANTY:** Dla urozmaicenia rozgrywki możecie dodać poniższe zasady (wszystkie lub tylko wybrane).

**JOKEROWA [1]:** Kości o wartości 1 są jokerami – traktujcie je tak, jakby miały każdą wartość (w zakresie 1-6).

**Z JEDNYM WYJĄTKIEM:** Jeżeli pierwszy zakład w rundzie dotyczył jedynek (np. trzy jedynki), wówczas do końca rundy pozostają one wyłącznie jedynekami (nie są jokerami).

**KIERUNKI:** Każdorazowo gracz rozpoczynający rundę deklaruje, czy gracze będą rozgrywać tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, czy w kolejności przeciwnej do tego ruchu.

**CORAZ MNIEJ KART:** Możecie odwrócić zasady podstawowe. Rozpocznijcie rozgrywkę z 5 kartami w rękach. Przegranym każdej rundy dobiera o **1 kartę mniej**. Kiedy któryś z graczy straci ostatnią kartę, gra się kończy, a zwycięża posiadacz(ka) największej liczby kart. Zasady rozstrzygnięcia remisów stosujcie analogicznie.

**DŁUŻSZA ROZGRYWKA:** Kiedy któryś z graczy spełni warunek końca gry, zostaje wyeliminowany, a pozostali gracze kontynuują rozgrywkę normalnie, aż do momentu, kiedy w grze pozostanie tylko jeden gracz, który nie odpadł. Ten gracz zwycięża!

**PROJEKT GRY I GRAFIKA:** Chris Handy

**PODZIĘKOWANIA DLA TESTERÓW:** Jenn Handy, Steve Sartain, Teri Sartain, The Widmans, Matt Paradis, Grace Paradis, Andrew Postma, John McCloud, Paul Butler, Jenn Spankowski, Christian Montague, Colleen Montague, Ryan Handy i Jack Handy.

**WERSJA POLSKA:** Bartosz Chlebicki, Łukasz Gralak, Marcin Tomczyk, Łukasz Kempieński