



JEDNYM PALCEM!

OPIS GRY

Jednym palcem! to gra, w której próbujecie przewidzieć reakcje pozostałych graczy i wygrać jak najwięcej kart, używając tylko jednego palca!

Projekt gry: Florian SIRIEIX i Benoit TURPIN, ilustracje: Mohamed CHAHIN
Tłumaczenie: Magda GAMROT, redakcja: zespół REBEL

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Potasuj karty **przycisków**.
- Utwórz z nich stos kart **przycisków** i połóż go na środku stołu liczbami do góry.
- Rozdaj każdemu z graczy po 1 karcie **przycisku**. Gracze kładą je przed sobą stroną z liczbą do góry. Rozdaj karty pomocy graczom, którzy ich potrzebują.
- Gracz, który ostatni pstrykał palcami, zaczyna grę.



**SYMBOL +
OZNACZA
MAKSYMALNĄ
LICZBĘ PALCÓW
W GRZE.**

PRZEBIEG RUNDY

Odkryj pierwszą kartę ze stosu kart przycisków i połóż ją obok stroną z przyciskiem (czyli odwrotną do strony z liczbą) do góry.



Każdy z graczy kładzie palec wskazujący jednej ręki na karcie przycisku.

➡ W rozgrywce 2-osobowej każdy z graczy kładzie na karcie palce wskazujące obu rąk.



CZY WIESZ, ŻE...

Palec wskazujący to palec, który znajduje się najbliżej kciuka.



Pierwszy gracz mówi na głos liczbę od 0 do liczby palców położonych na karcie. Dalej jest to nazywane „wezwaniami”. W rozgrywce 4-osobowej karty powinny dotykać 4 palce, więc pierwszy gracz wybiera liczbę od 0 do 4. Proste?



WSZYSCY GRACZE (łącznie z graczem odpowiedzialnym za wezwanie) **NATYCHMIAST** (ani sekundy wcześniej, ani chwili później) **ROBIĄ 1 Z PONIŻSZYCH:**

- Unoszą swoje palce.

ALBO

- Zostawiają swoje palce na karcie. (W grze 2-osobowej gracz podejmuje osobną decyzję dla obu swoich palców. Może np. unieść 1 palec, a drugi zostawić na karcie albo zostawić oba).



Następnie sprawdza się, czy na karcie jest tyle palców, ile pojawiło się w wezwaniu pierwszego gracza (sukces), czy nie (porażka). (Zob. obok). Następnie można zastosować efekt karty **przycisku**.



SUKCES

Jeśli liczba palców, które zostały na karcie, jest zgodna z liczbą z wezwania pierwszego gracza, może on zastosować efekt karty *przycisku*.

Nowa runda rozpoczyna się od odkrycia nowej karty ze stosu kart *przycisków* i zmiany pierwszego gracza – zostaje nim kolejna osoba zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



PORAŻKA

Jeśli liczba palców, które zostały na karcie, nie jest zgodna z liczbą z wezwania pierwszego gracza, karta *przycisku* zostaje na miejscu i wszyscy gracze ponownie kładą na niej palce wskazujące.

Runda trwa dalej, ale pierwszym graczem zostaje kolejna osoba zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

KONIEC GRY

Gdy ostatnia karta ze **stosu kart przycisków** zostanie odkryta, gra dobiega końca i wszyscy gracze liczą karty, które mają przed sobą. **Gracz, który zdobył najwięcej kart, wygrywa grę.**

EFEKTY KART PRZYCISKÓW

CZERWONY PRZYCISK ALBO PO PROSTU PRZYCISK



Jeśli wezwanie zakończy się 😊 sukcesem, pierwszy gracz wygrywa kartę i umieszcza ją na wierzchu swojego stosu kart stroną z liczbą do góry. Co więcej, jeśli liczba widoczna na wierzchniej karcie na stosie kart przycisków jest taka sama jak liczba z wezwania, gracz otrzymuje również tę kartę.

NAJWAŻNIEJSZY KONCEPT GRY

W tej grze natychmiastowe działanie jest absolutnie kluczowe. Gracze mogą wspólnie rozstrzygać kwestie ewentualnych błędów i decydować, czy uznają przebieg rundy za prawidłowy, czy należy ją powtórzyć.

DROBNA RADA: Czasami warto działać w złej wierze...



ZŁODZIEJ ALBO PRZYCIŚK Z GĄBKĄ



Jeśli wezwanie zakończy się 😊 sukcesem, pierwszy gracz wygrywa kartę i umieszcza ją na wierzchu swojego stosu kart stroną z liczbą do góry. Co więcej, jeśli liczba widoczna na wierzchniej karcie na stosie kart któregoś z graczy jest taka sama jak liczba z wezwania, gracz otrzymuje również tę kartę (albo karty, jeśli liczba widnieje na stosach więcej niż 1 z graczy).

BLIŻNIAK ALBO PLUSZOWY PRZYCIŚK



Gdy na początku rundy zostanie odkryta karta przycisku „Bliźniak”, odkrywa się wierzchnią kartę ze stosu kart przycisków i kładzie się obok „Bliźniaka” stroną z liczbą do góry. **Każdy z graczy** kładzie palce wskazujące na obu kartach. Jeśli wezwanie zakończy się 😊 sukcesem na co najmniej 1 z kart, **pierwszy gracz otrzymuje obie karty**.

W rozgrywce 2-osobowej każdy z graczy kładzie po jednym palcu na każdej z kart. Pierwszy gracz mówi na głos liczbę od 0 do 2, a nie od 0 do 4.

CZY WIESZ, ŻE...



W 11,73% przypadków gracz, który w wezwaniu wybrał liczbę 0, sam zostawia palec na karcie, a gdy poda liczbę odpowiadającą liczbie graczy, podnosi go.