

# PREZENCIK

Thorsten Gimpler

Liczba graczy: 3-7

Wiek: 8+

Czas: 15-20 min.

## Zawartość



33 karty o wartości od 3 do 35



55 plastikowych znaczników

## Cel gry

Celem gry jest zdobycie jak najmniejszej liczby punktów ujemnych. Jedna karta leży odkryta na środku stołu. W swojej turze gracz musi zdecydować, czy zabierze ją i położy odkrytą przed sobą (jako punkty ujemne), czy umieści obok niej swój znacznik. Następni gracze, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, również podejmują decyzję, czy zabrać kartę (wraz ze znacznikiem), czy z niej zrezygnować i dołożyć własny znacznik. Gracz, który na koniec gry będzie miał najmniej punktów ujemnych, zostanie zwycięzcą.

## Karty i znaczniki

Każda karta, która leży przed graczem, daje tyle punktów ujemnych, ile wskazuje jej wartość liczbowa. 7 daje minus 7 punktów, 15 – minus 15 punktów, 29 – minus 29 punktów itd.



*Przykład: Przed Sabiną leżą 4 karty. Ma ona minus 41 punktów (4+6+10+21).*

Ciąg kolejnych liczb daje tyle punktów ujemnych, ile wynosi **najmniejsza** wartość liczbowa w danym ciągu. Np. jeśli przed graczem leżą karty 8 i 9, to łącznie dają mu one minus 8 punktów. Jeśli ma przed sobą karty 17, 18, 19 i 20, dostaje minus 17 punktów.

**Uwaga:** Zbieranie ciągów liczbowych jest bardziej korzystne niż zbieranie pojedynczych kart.



*Przykład: Piotr ma minus 28 punktów – 13 za pojedynczą kartę i 15 za ciąg liczbowy. Jeśli uda mu się zdobyć jeszcze 14, zbuduje ciąg liczbowy 13-14-15-16 i będzie miał wtedy tylko minus 13 punktów.*

Żeby móc zrezygnować z wzięcia karty, gracz w swojej turze musi oddać jeden znacznik, dlatego opłaca się mieć ich dużo. Każdy posiadany znacznik na koniec gry daje 1 dodatni punkt.

## Przygotowanie

Każdy gracz otrzymuje odpowiednią liczbę znaczników: przy 3-5 graczach – po 11, przy 6 graczach – po 9 i przy 7 graczach – po 7. Pozostałe znaczniki odkłada się do pudełka. Znaczniki należy trzymać w zamkniętej dłoni (w garści) i nie pokazywać przeciwnikom.

Karty trzeba dokładnie potasować, odliczyć 9 i odłożyć je do pudełka bez podglądania. Nie będą potrzebne podczas rozgrywki. Pozostałe 24 karty układa się na środku stołu w formie zakrytego stosu.

## Przebieg gry

W dowolny sposób wybiera się gracza rozpoczynającego. Bierze on wierzchnią kartę z zakrytego stosu i kładzie ją odkrytą obok. Następnie musi zdecydować:



- czy bierze odkrytą kartę i wyklada ją przed sobą,
- czy rezygnuje z zabrania karty i kładzie obok niej jeden ze swoich znaczników.

Jeśli gracz zrezygnuje z zabrania karty, następna osoba (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) również musi zdecydować, czy wziąć kartę (wraz ze znacznikiem),

czy zrezygnować z niej i dołożyć do niej swój znacznik. W ten sposób toczy się gra: gracz albo bierze kartę (ze wszystkimi znacznikami), albo rezygnuje z niej i dokłada kolejny znacznik.

Jeśli któryś z graczy zdecyduje się wziąć odkrytą kartę (wraz ze wszystkimi leżącymi przy niej znacznikami), kładzie ją przed sobą, a znaczniki chowa w dłoni. Następnie odkrywa kolejną kartę ze stosu i znowu musi zdecydować, czy ją zabiera, czy dokłada znacznik. Jeśli dołoży znacznik, to podjęcie decyzji należy do kolejnego gracza.

Może się zdarzyć, że wszyscy gracze przez kilka rund z rzędu odmawiają wzięcia karty, przez co uzbiera się obok niej duża liczba znaczników.

*Przykład: Michał odkrywa ze stosu wierzchnią kartę z liczbą 11. Ponieważ dałaby mu minus 11 punktów, rezygnuje z niej i kładzie obok niej znacznik. Sabina również nie bierze karty i dokłada jeden ze swoich znaczników. Ola woli na razie zachować wszystkie swoje znaczniki, więc bierze kartę z liczbą 11 i kładzie ją przed sobą. Oprócz tego otrzymuje dwa znaczniki leżące obok niej i chowa je w dłoni. Następnie odkrywa kolejną kartę ze stosu – wskazuje ona liczbę 16. Mogłaby tę kartę od razu zabrać, ale dałaby jej kolejne minus 16 punktów. Ola rezygnuje więc i kładzie obok niej jeden swój znacznik.*

**Uwaga:** Dla większej przejrzystości karty tworzące ciągi liczbowe powinny nakładać się jedna na drugą i być oddzielone od pojedynczych kart, niewchodzących w skład ciągu. Wszystkie wartości liczbowe na kartach muszą być cały czas dobrze widoczne.

W ten sposób gra toczy się do momentu, aż zakryty stos kart na środku stołu całkowicie się wyczerpie. Wtedy następuje podliczenie punktów.

## Koniec gry i podliczenie punktów

Każdy gracz oblicza wynik końcowy, dodając wartości wszystkich swoich pojedynczych kart i najniższą wartość z każdego ciągu liczbowego, który przed nim leży (patrz: *Karty i znaczniki*). Od sumy odejmuje liczbę wszystkich posiadanych znaczników.



*Przykład: Przed Michałem leżą trzy pojedyncze karty i dwa ciągi liczbowe. Dostaje za nie minus 59 punktów ( $3+7+10+14+25=59$ ). Od tego odejmuje 8 punktów za znaczniki. Jego wynik końcowy to minus 51 punktów.*

Gracz z najmniejszą liczbą punktów ujemnych lub (w wyjątkowych sytuacjach) z największą liczbą punktów dodatnich zostaje zwycięzcą.

## Wskazówki taktyczne

- W którymś momencie każdy gracz będzie musiał zabrać kartę – najpóźniej wtedy, gdy zabraknie mu znaczników. Czasem opłaca się już na początku gry wziąć jakąś kartę, mimo że obok niej nie ma wielu znaczników. Np. karta z liczbą 15, obok której leżą 3 czy 4 znaczniki jest warta zastanowienia.
- Dobra okazja do zgarnięcia dużej liczby znaczników to „przetrzymanie” przez jedną lub dwie rundy karty, którą samemu można wziąć (ponieważ dzięki niej będzie można zbudować lub poszerzyć ciąg liczbowy), ale której nikt z przeciwników nie weźmie (ponieważ dałaby mu dużo punktów ujemnych).

*Przykład: Przed Sabiną leży już karta z liczbą 34. Ze stosu została właśnie odkryta 35. Sabina mogłaby ją wziąć, ponieważ razem ze swoją 34 może zbudować ciąg liczbowy. Nikt inny tej karty nie zabierze, bo nie chce mieć aż minus 35 punktów. Sabina jednak czeka, aż uzbiera się obok więcej znaczników.*

**Uwaga:** Można spróbować bardzo wysoką kartę przetrzymać przez więcej rund, ale nie warto być zbyt zachłannym, ponieważ jeśli któremuś z przeciwników skończą się znaczniki, to będzie musiał on w swojej turze zabrać tę kartę.

- Na początku gry 9 kart odkłada się do pudełka, toteż nie da się uniknąć luk między pojedynczymi kartami. Gracz może, a nawet powinien spekulować, którą z luk między swoimi kartami będzie mógł zamknąć (np. między 22 i 24) – szczęście jest częścią gry. Jeśli jednak luka jest bardzo duża (np. między 30 i 35), wtedy mało prawdopodobne, że wszystkie brakujące karty znajdują się w zakrytym stosie i że uda się je zdobyć.
- Żeby uczynić grę bardziej taktyczną, można wypróbować następujący wariant dla gry 3-5 osobowej:

Każdy gracz otrzymuje na początku gry 10 znaczników. Karty z liczbami 10, 20 i 30 odkłada się do pudełka. Pozostałe karty trzeba potasować, odliczyć 6, które odkłada się do pudełka bez podglądania. Nie będą potrzebne podczas rozgrywki. Z pozostałych 24 kart tworzy się zakryty stos. Gra toczy się wg normalnych zasad.

Polska instrukcja: Katarzyna Dobra



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa  
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, [www.g3poland.com](http://www.g3poland.com)



[www.facebook.com/G3Poland](https://www.facebook.com/G3Poland)

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 1. Rok 2015.

Wersja 1.0



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXI