

MOLLY JOHNSON · SHAWN STANKEWICH · ROBERT MELVIN

TREFL

czyli **DYCHA**

 Trefl

NA CZYM POLEGA GRA?

TEN, czyli DYCHA to ekscytująca gra licytacyjna dla całej rodziny, oparta na mechanizmie *push your luck!* Gracze wykładają karty z talii, jedna po drugiej, starając się zebrać jak najwięcej kart, tak aby ich suma nie przekroczyła DYCHY – inaczej ponoszą fiasko! Gracze mogą próbować swojego szczęścia i wyklądać kolejne karty, ale czasami jedna karta może zdecydować o tym, że gracz straci wszystko! W grze stawką są nie tylko karty, ale też waluta, która pozwala wziąć udział w licytacjach kart jokerów i zrobić zakupy na giełdzie kart. Wszystko po to, by uzyskać jak najdłuższą sekwencję cyfr w każdym kolorze i zostawić konkurencję z zaDYSZKĄ daleko w tyle! Czy ryzyko się opłaca?

1 CEL GRY

Celem gry *TEN, czyli DYCHA* jest skompletowanie jak najdłuższej sekwencji cyfr w każdym z czterech kolorów kart. Na koniec zabawy gracze otrzymują jeden punkt za każdą kartę w posiadanej najdłuższej sekwencji cyfr w danym kolorze. Dodatkowy punkt można zdobyć za ułożenie pełnej sekwencji cyfr od 1 do 9 w którymkolwiek z kolorów. Wtedy za ten kolor zdobywa się aż DZIESIĘĆ punktów! Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

2 ZAWARTOŚĆ:

- Talia do gry:
 - 84 karty cyfr
 - 27 kart waluty
 - 18 kart jokerów



- 50 żetonów waluty



- 5 kart podpowiedzi



- Instrukcja



- 15 żetonów fiaska

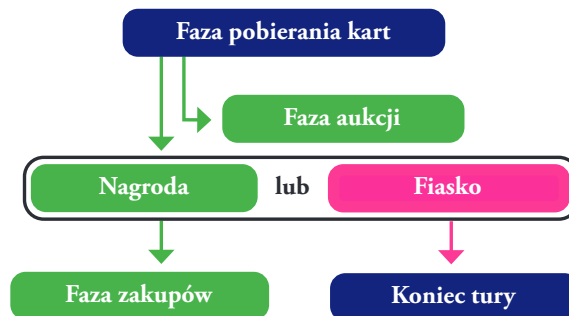


SKRÓT ZASAD

WSZYSTKO, CO MUSISZ WIEDZIEĆ, ŻEBY ZAGRAĆ

Przygotowanie

1. **Przygotujcie talię do gry zgodnie z liczbą graczy:**
 - **2 graczy:** Usuńcie wszystkie karty z symbolem gry trzy- i czteroosobowej umieszczonym w prawym dolnym rogu i włóżcie je z powrotem do pudełka.
 - **3 graczy:** Usuńcie wszystkie karty z symbolem gry czteroosobowej umieszczonym w prawym dolnym rogu i włóżcie je z powrotem do pudełka.
 - **4 i 5 graczy:** Nie usuwajcie żadnych kart z talii.
2. **Przygotujcie bank.** Rozdajcie każdemu graczowi po 5 żetonów waluty, pozostałe żetony umieśćcie w banku.
3. **Karty podpowiedzi**, w liczbie odpowiadającej liczbie graczy, rozdzielcie między uczestników zabawy.
4. Losowo wybierzcie gracza, który rozpocznie grę.



Faza pobierania kart

Aktywny gracz wyklada karty z wierzchu talii. Po wyłożeniu każdej karty musi podjąć decyzję, czy gra dalej, czy kończy pobieranie kart i odbiera jedną z następujących nagród:

- **wszystkie karty cyfr z obszaru gry** (wtedy pozostali gracze otrzymują żetony waluty o wartości zgodnej z wyłożonymi kartami waluty, a karty waluty trafiają na stos kart odrzuconych),
- żetony waluty odpowiadające wartości **kartom waluty z obszaru gry** (wtedy wyłożone karty cyfr trafiają na giełdę).

Uwaga: Limit waluty, jaką może mieć gracz w swoich zasobach, wynosi 10 czarnych żetonów. Żetony fiaska nie wliczają się do limitu.

Fiasko

Wartość wykładanych kart cyfr jest dodawana do sumy wartości kart cyfr wyłożonych w obszarze gry. Wykładane karty waluty obniżają sumę wartości kart cyfr w obszarze gry o wartość odpowiadającą liczbie żetonów waluty widocznych na kartach.

Gracz ponosi **fiasko**, jeśli wyłożona przez niego karta doprowadzi do pojawienia się w obszarze gry:

- a) **karty cyfry**, która spowoduje, że wartość wszystkich kart (suma wartości kart cyfr pomniejszona o wartość kart waluty) wyniesie **więcej niż dziesięć** (11+),
lub
- b) **karty waluty**, która spowoduje, że suma wartości tylko kart waluty wyniesie **więcej niż dziesięć** (11+).

Jeśli gracz poniósł fiasko, wszystkie wyłożone karty cyfr są przenoszone na giełdę, a gracz otrzymuje żeton fiaska.

Dodatkowo, jeśli gracz poniósł fiasko w następstwie wyłożenia **karty cyfry**, która spowodowała przekroczenie wartości wszystkich kart powyżej 10, to **wszyscy pozostali gracze** pobierają z banku żetony waluty w liczbie odpowiadającej wartości wyłożonych w obszarze gry kart waluty - do limitu waluty. Jeśli natomiast fiasko nastąpiło w wyniku przekroczenia sumy wartości **kart waluty** powyżej 10, pozostali gracze nic nie otrzymują. Kolejka przechodzi na następnego gracza.

Faza zakupów

Aktywny gracz może przystąpić do **fazy zakupów** tylko w przypadku, kiedy nie poniósł fiaska ani nie zdecydował się na odebranie nagrody w postaci waluty. Wartość kupowanej karty określa widniejąca na niej cyfra. Na zakup kart z giełdy można przeznaczyć żetony waluty, żetony fiaska (każdy wart tyle co 3 żetony waluty) lub posiadane karty cyfr (każda o wartości 1). Można kupić tylko 1 kartę w swojej turze. Po **fazie zakupów** kończy się tura aktywnego gracza i kolejka przechodzi na następnego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Faza aukcji

Kiedy w obszarze gry pojawi się **karta joker**, podlega ona natychmiastowej licytacji. Licytację zaczyna gracz siedzący po lewej stronie aktywnego gracza, a następnie aukcja odbywa się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Ostatni licytuje lub pasuje aktywny gracz. Swoją ofertę można złożyć tylko raz. Gracz, który zaoferował najwięcej, wygrywa licytację, musi zapłacić zadeklarowaną wartość i otrzymuje kartę jokera.

SZCZEGÓŁOWE ZASADY

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. **Przygotujcie karty do gry.** Przygotujcie talię do gry w zależności od liczby graczy:

- **2 graczy:** Usuńcie wszystkie karty z symbolem gry trzy- i czteroosobowej umieszczonym w prawym dolnym rogu karty i włóżcie je z powrotem do pudełka.
- **3 graczy:** Usuńcie wszystkie karty z symbolem gry czteroosobowej umieszczonym w prawym dolnym rogu karty i włóżcie je z powrotem do pudełka.
- **4 i 5 graczy:** Nie usuwajcie żadnych kart z talii.

Potasujcie otrzymaną w ten sposób talię i połóżcie ją awerssem do dołu na środku stołu.



symbol 3 graczy ↗



symbol 4 graczy ↗

2. **Przygotujcie bank.**

Rozdajcie każdemu graczowi po 5 **czarnych żetonów waluty**, a pozostałe żetony waluty umieśćcie w pobliżu talii kart. **Białe żetony fiaska** połóżcie obok nich. To jest bank, do którego należy dokładać wydane w ciągu gry żetony.

3. Karty będziecie wykladać na stole, w miejscu nazywanym odtąd obszarem gry. Jeśli jakieś karty cyfr nie zostaną w trakcie rozgrywki zabrane przez gracza do jego własnych zasobów, trafią na **giełdę**, czyli na osobne miejsce obok obszaru gry, skąd będzie je można zakupić w fazie zakupów.
4. Karty podpowiedzi, w liczbie odpowiadającej liczbie graczy, rozdzielcie między uczestników zabawy.
5. Losowo wybierzcie gracza, który rozpocznie grę.

Jesteście gotowi do gry!



RODZAJE KART

W talii występują trzy rodzaje kart do gry:

Karty cyfr

Na **kartach cyfr** znajdują się białe cyfry od 1 do 9. Karty te występują w czterech kolorach (niebieskim, zielonym, pomarańczowym i różowym). Karty cyfr to główny sposób na skompletowanie sekwencji i zdobycie punktów.



Podpowiedź: W talii znajduje się więcej kart z cyframi o niższej wartości niż tych z cyframi o wyższej wartości, co czyni te drugie rzadszymi.

Karty jokery

Na **kartach jokerach** znajdują się czarne cyfry od 1 do 9 lub zastępujący dowolną cyfrę symbol „#”.

Kiedy zostaje wyłożona karta joker, **faza pobierania** kart danego gracza zostaje natychmiast przerwana i następuje przejście do **fazy aukcji**.

Karty jokery, na których znajdują się **cyfry**, mogą być użyte jako karty w **dowolnym** występującym w grze kolorze.



Karty jokery z **symbolem „#”** mogą być użyte jako karty z **dowolną** cyfrą od 1 do 9, ale tylko w sekwencji kart w kolorze tej karty.



Wyjątkowa karta joker przedstawiona na rysunku obok może być użyta jako karta w **dowolnym** kolorze i z **dowolną** cyfrą.



Karty waluty

Karty waluty mają wartość od 1 do 5, zgodnie z liczbą znajdujących się na nich symboli czarnych żetonów waluty.



Karty te pomagają zdobyć walutę potrzebną do licytacji i zakupu kart z giełdy, a także pomagają pobrać więcej kart cyfr w **fazie pobierania kart**.

ROZGRYWKA

W czasie swojej tury każdy gracz obowiązkowo przechodzi przez **fazę pobierania kart**, która może jednak zostać przerwana przez **fazę aukcji**, jeśli odkryta zostanie karta joker. Po **fazie aukcji** należy dokończyć **fazę pobierania kart**. Na koniec swojej tury gracz może przejść do **fazy zakupów**, o ile nie poniósł fiaska ani nie odebrał waluty jako nagrody.



Faza pobierania kart

W **fazie pobierania kart** gracz pobiera i odsłania karty z wierzchu talii, **jedna po drugiej**. Karty cyfr lub karty waluty kładzie w ciągu odkryte w obszarze gry, głośno informując wszystkich graczy o aktualnej sumie wartości wyłożonych kart. Karty jokery **przerwywają fazę pobierania kart i natychmiast jest rozgrywana faza aukcji** (sprawdź *Faza aukcji* na stronie 11). Po odkryciu każdej karty gracz musi zdecydować, czy kończy **fazę pobierania kart** i odbiera nagrodę (karty cyfr lub karty waluty), czy też kontynuuje wykładanie kart.

Wykładane **karty waluty** obniżają sumę wartości wyłożonych w obszarze gry **karty cyfr** o wartość odpowiadającą liczbie żetonów waluty widocznych na wykładanej karcie.

Uwaga: Możliwa jest sytuacja, w której karty waluty obniżą sumę wartości kart cyfr poniżej zera.

W widocznym przykładzie suma wartości wszystkich kart wynosi 4: suma wartości samych kart waluty to 6, suma wartości samych kart cyfr to 10. Wyłożenie karty cyfry o wartości większej niż 6 (7+) lub karty waluty o wartości większej niż 4 (5+) doprowadzi aktywnego gracza do fiaska.

$$\begin{array}{cccccc} \text{2} & \text{1} & \text{JOKER} & \text{7} & \text{JOKER} & \text{RAZEM} \\ \hline 3 & - & 4 & + & 7 & - & 2 & = & 4 \end{array}$$

Faza pobierania kart kończy się w następujących przypadkach:

- Gracz postanowił zakończyć wykładanie kart i odebrać nagrodę.
- Gracz poniósł fiasko – wyłożył **kartę cyfry**, której wartość razem z wartością **wszystkich kart** znajdujących się już w obszarze gry przekroczyła **dziesięć** (11+), lub **kartę waluty**, której wartość razem z wartością **tylko kart waluty** znajdujących się już w obszarze gry przekroczyła **dziesięć** (11+) (sprawdź *Fiasko* na stronie 9).

Nagroda

Tak długo, jak długo gracz nie poniesie fiaska podczas **fazy pobierania kart**, może ją zakończyć i odebrać nagrodę. Jako nagrodę ma do wyboru dwie opcje:

wszystkie karty cyfr z obszaru gry

lub

wszystkie karty waluty z obszaru gry



Po wyborze **kart cyfr**:

1. Gracz układa je odsłonięte przed sobą.
2. Jeżeli w obszarze gry znajdowały się jakiegokolwiek karty waluty, **wszyscy pozostali gracze otrzymują żetony waluty** z banku w liczbie odpowiadającej wartości pokazanej na wszystkich kartach waluty wyłożonych w obszarze gry - do wysokości limitu waluty. Po pobraniu żetonów odrzucie wyłożone karty waluty na stos kart odrzuconych.
3. Gracz może, ale nie musi przejść do **fazy zakupów** (sprawdź *Faza zakupów* na stronie 10).
4. Po zakończeniu fazy zakupów lub gdy gracz z niej zrezygnował, następuje **koniec tury aktywnego gracza** i kolejka przechodzi na następnego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Po wyborze **kart waluty**:

1. Gracz **pobiera z banku żetony waluty** w liczbie odpowiadającej wartości pokazanej na wszystkich kartach waluty wyłożonych w obszarze gry - do wysokości limitu waluty, a następnie odkłada te karty na stos kart odrzuconych.
2. Przesuwa wszystkie karty cyfr pozostałe w obszarze gry na giełdę.
3. Tura aktywnego gracza się kończy i kolejka przechodzi na następnego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Limit waluty

Gracze mogą mieć maksymalnie 10 żetonów waluty. Jeśli gracz, w następstwie swoich ruchów, posiada więcej niż 10 żetonów waluty (11+), to nadwyżka musi zostać zwrócona do banku.

Uwaga: Żetony fiaska nie wliczają się do limitu waluty.

Uwaga: Jeśli gracz zdecydował się wybrać karty waluty jako nagrodę, faza zakupów się nie odbywa.

Fiasko

Wartość wykładanych **kart** (definiowana przez widoczną na karcie cyfrę lub przez liczbę pokazanych na karcie czarnych żetonów waluty) jest dodawana do już istniejącej sumy wartości kart danego typu wyłożonych w obszarze gry. **Karty waluty** obniżają sumę wartości wyłożonych w obszarze gry **kart cyfr** o wartość odpowiadającą liczbie żetonów waluty widocznych na karcie.

$$\begin{array}{r} \text{2} \quad \text{1} \quad \text{RAZEM} \\ \hline 2 + 1 = 3 \end{array} \quad \begin{array}{r} \text{2} \quad \text{1} \quad \text{4} \quad \text{RAZEM} \\ \hline 3 - 4 = -1 \end{array}$$

Gracz ponosi **fiasko**, jeśli wyłożona przez niego karta doprowadzi do pojawienia się w obszarze gry:

- karty cyfry**, która spowoduje, że wartość wszystkich wyłożonych kart (a dokładniej suma wartości kart cyfr pomniejszona o sumę wartości kart waluty) wyniesie **więcej niż dziesięć** (11+),
lub
- karty waluty**, która spowoduje, że suma wartości tylko kart waluty wyniesie **więcej niż dziesięć** (11+).

$$\begin{array}{l} \text{A} \quad \begin{array}{r} \text{6} \quad \text{4} \quad \text{5} \quad \text{7} \quad \text{RAZEM} \\ \hline 6 - 4 + 5 + 7 = 14 \end{array} \quad \text{B} \quad \begin{array}{r} \text{3} \quad \text{4} \quad \text{5} \\ \hline 3 + 4 + 5 = 12 \\ \text{TYLKO WALUTA} \\ \hline \text{3} \quad \text{7} \quad \text{4} \quad \text{5} \\ \hline -3 + 7 - 4 - 5 = -5 \\ \text{RAZEM} \\ \text{CYFRY I WALUTA} \end{array} \end{array}$$

W przypadku fiaska gracz musi podjąć następujące kroki:

- Przenieść wszystkie **karty cyfr** z obszaru gry na **giełdę**.
- Pobrać **1 żeton fiaska** z banku.
Uwaga: Wartość żetonu fiaska odpowiada wartości **3 żetonów waluty**.
- Jeśli gracz poniósł fiasko w następstwie wyłożenia **karty cyfry**, która spowodowała przekroczenie sumy wartości wszystkich wyłożonych kart powyżej 10, to **wszyscy pozostali gracze** pobierają z banku żetony waluty w liczbie odpowiadającej wartości wyłożonych w obszarze gry kart waluty - do limitu waluty.
- Jeśli fiasko nastąpiło w wyniku przekroczenia sumy wartości **kart waluty** powyżej 10, pozostali gracze nic nie otrzymują.

- Przenieść wyłożone w obszarze gry **karty waluty** na stos kart odrzuconych.
- Zakończyć swoją turę. Kolejka przechodzi na następnego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Faza zakupów

Gracz może skorzystać z fazy zakupów tylko wtedy, kiedy **nie poniósł fiaska w fazie pobierania kart** i **nie zdecydował się na odebranie nagrody w postaci waluty**. Może również zrezygnować z fazy zakupów, mimo że jest do niej uprawniony, i zakończyć swoją turę.

Jeśli jednak **faza zakupów** się odbywa, oznacza to, że gracz może zakupić **jedną** z kart znajdujących się na giełdzie. Do tego celu może wykorzystać posiadane przez siebie **żetony waluty, żetony fiaska i karty**. Wartość kupowanej karty określa widniejąca na niej cyfra. Na przykład, za zieloną kartę z cyfrą „3” trzeba będzie zapłacić walutą o wartości 3 (np. 3 czarnymi żetonami waluty, 3 kartami z zasobów gracza lub 1 białym żetonem fiaska). **Można kupić tylko jedną kartę z giełdy w czasie swojej tury.**

Każdy żeton waluty ma wartość 1. Każdy żeton fiaska odpowiada co do wartości 3 żetonom waluty. Dodatkowo do zakupu kart z giełdy można wykorzystać już posiadane przez siebie karty (np. duplikaty). Każda wydana w ten sposób karta ma wartość 1 i trafia po wykorzystaniu na stos kart odrzuconych.



= 1



= 1



= 3

Nie można kupić karty, która jest identyczna (kolor i cyfra) z kartą, którą już się posiada.

Po zakończeniu **fazy zakupów** kończy się tura aktywnego gracza i kolejka przechodzi na następnego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Tomek wykorzystał trzy z posiadanych przez siebie kart oraz dwa żetony waluty, aby zakupić różową kartę „5” z giełdy.

Żetony fiaska

Każdy żeton fiaska odpowiada wartością 3 żetonom waluty.

Żetony fiaska nie wliczają się do limitu waluty, jaki obowiązuje każdego gracza (10 żetonów waluty). Gracze zdobywają żetony fiaska zawsze, kiedy ponoszą fiasko podczas fazy pobierania kart, niezależnie od liczby posiadanych żetonów fiaska czy żetonów waluty.

Żetonów fiaska nie można rozmiąć na żetony waluty. W czasie zakupów nie jest wydawana reszta. Jeśli kupowana za żeton fiaska karta warta jest mniej niż 3, nadwyżka przepada.

W bardzo rzadkich sytuacjach może się zdarzyć, że gracz powinien otrzymać żeton fiaska, ale bank już ich nie posiada. W takim przypadku użycie w zastępstwie innego drobnego przedmiotu, np. monety.

Faza aukcji

Gdy aktywny gracz w trakcie pobierania kart z talii wyłoży kartę jokera, jego **faza pobierania kart** jest natychmiast przerywana i następuje **faza aukcji**. Po skończonej licytacji aktywny gracz powraca do wykładania kart.

Fazę aukcji rozpoczyna gracz siedzący po lewej stronie aktywnego gracza (który właśnie dobrał kartę jokera), a następnie jest ona kontynuowana zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracze po kolei wymieniają **wartość**, którą są skłonni wydać na licytowaną kartę jokera. Każdy kolejny gracz musi podać wartość większą, niż zadeklarował poprzednik, albo może spasować, rezygnując z aukcji.

Cała trudność w tym, że każdy gracz ma **tylko jedną szansę** na wylicytowanie danej karty jokera. Aukcja kończy się, gdy kolejka dojdzie do aktywnego gracza, który może wylicytować odkrytą przez siebie kartę jokera albo spasować. Najwyższa wartość wygrywa. Gracz, który wygrał licytację, wpłaca do banku odpowiednią liczbę **żetonów waluty i/lub żetonów fiaska**. Podobnie jak w **fazie zakupów** może również użyć posiadanych **kart cyfr**. Każda wykorzystana do licytacji karta cyfry ma wartość 1 i zostaje odłożona na stos kart odrzuconych. Zdobyta karta joker trafia przed gracza, który ją wylicytował.

Uwaga: W rzadkich przypadkach może się zdarzyć, że wszyscy gracze spasują i karta joker nie zostanie wylicytowana. Jest wtedy odkładana na stos kart odrzuconych. Karty jokery nigdy nie wliczają się do sumy wartości wyłożonych kart, ponieważ są od razu licytowane lub odrzucane.

W czasie licytacji gracze nie muszą deklorować, z jakich swoich zasobów skorzystają. Nie można jednak licytować ponad posiadaną przez siebie wartość waluty i liczbę kart cyfr. Jeśli gracz wygra aukcję, musi zapłacić. Posiadane przez gracza żetony i karty są widoczne dla innych graczy przez całą grę.

Karty jokery **nie muszą natychmiast zostać przypisane** do sekwencji układanych przez gracza. Można to zrobić na koniec gry, by jak najlepiej wykorzystać ich potencjał. Po zakończeniu **fazy aukcji** aktywny gracz powraca do swojej przerwanej **fazy pobierania kart**.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, gdy zostaje wyłożona ostatnia karta z talii. Aktywny gracz przeprowadza swoją turę normalnie – poza możliwością dobierania kolejnych kart.

Po turze aktywnego gracza wszyscy gracze, zgodnie z dotychczasową kolejnością, mogą skorzystać z ostatniej **fazy zakupów**. Na końcu taką szansę będzie miał też ostatni aktywny gracz. Następnie podliczane są punkty, aby wyłonić zwycięzcę.

Punktacja

Gracze układają swoje karty cyfr i karty jokery w sekwencje następujących po sobie cyfr w danych kolorach.

Za każdą kartę **w swojej najdłuższej sekwencji danego koloru** gracz zdobywa **1 punkt**. Jeśli gracz posiada w danym kolorze dwie sekwencje o tej samej długości, to punkty otrzymuje tylko z jednej z nich. Dodatkowy punkt jest przyznawany za ułożenie pełnej sekwencji od 1 do 9 (uwzględnia się tu przypisane przez gracza do danego ciągu karty jokery). W takiej sytuacji gracz zamiast 9 punktów zdobywa ich **10**.

Gracz z największą liczbą punktów **wygrywa!**

W przypadku remisu wygrywa gracz, któremu pozostało najwięcej waluty w postaci żetonów waluty i/lub żetonów fiaska. Jeśli remis się utrzymuje, wygrywa gracz, który do uzyskania zwycięskiego wyniku potrzebował mniej kart. Nadal brak rozstrzygnięcia? W takim wypadku gracze będą musieli podzielić się chwałą zwycięzców.



Karty niebieskie

6 kart w ciągu = 6 punktów



Karty zielone

9 kart w ciągu
+ bonus za kompletny ciąg = 10 punktów



Karty różowe

5 kart w ciągu = 5 punktów



Karty pomarańczowe

karty w najdłuższym ciągu = 3 punkty

RAZEM 24 punkty

WARIANT FIASKO

W tym wariantcie gracze mogą kupować karty, nawet jeśli ponieśli fiasko. Po poniesieniu fiaska aktywny gracz, po przeniesieniu kart cyfr na giełdę, może zdecydować, czy pobiera żeton fiaska, czy zamiast tego przechodzi do fazy zakupów. Wszystkie pozostałe zasady gry pozostają takie same jak w wariantcie podstawowym.

WARIANT SOLO

Brakuje Ci kompanów do gry? Nic straconego! Wariant solo pozwoli Ci na rozegranie samodzielnej partii, w której przyjdzie Ci się zmierzyć z TYM (sztuczną inteligencją reprezentującą przeciwnika). TEN naprzemiennie z Tobą przejmować będzie rolę aktywnego gracza, tak jak by się to działo w rozgrywce dwuosobowej. Ty rozpoczynasz!

Przygotowanie rozgrywki

Przygotuj grę tak jak w rozgrywce dwuosobowej (sprawdź na stronie 5). Zarówno Ty, jak i TEN otrzymujecie po 5 żetonów waluty.

Tury

W swojej turze masz dostępne wszystkie opcje, tak jak w grze standardowej, i obowiązują Cię te same zasady. Twój limit sumy wartości wykładanych kart nadal wynosi 10.

W turze TEGO wykładasz karty z talii, dopóki suma wartości kart cyfr (pomniejszona o wartość kart waluty) nie będzie równa lub większa od ustalonej dla niego na początku rozgrywki **granicznej liczby**. Wykładanie kart przez TEGO może być też przerwane przez wyłożenie takich kart waluty, które doprowadzają do fiaska, to znaczy gdy suma wartości kart waluty przekroczy ustaloną graniczną liczbę.

Graniczna liczba

W zależności od tego, jak trudna ma być rozgrywka, ustalona graniczna liczba może być różna (4, 5, 6, 7, 8, 9 lub 10 – im niższa, tym gra jest łatwiejsza).

TEN w swojej turze **zawsze** otrzymuje wyłożone karty cyfr, a nie żetony waluty. Żetony waluty może otrzymać, jeżeli w czasie Twojej tury w obszarze gry znajdują się wyłożone karty waluty, a Ty wybierzesz jako nagrodę karty cyfr lub gdy poniesiesz fiasko na skutek wyłożenia karty cyfry.

TEN nie może ponieść fiaska za pomocą kart cyfr, tylko za pomocą kart waluty. W takim przypadku TEN, poza żetonem fiaska, zatrzymuje też wyłożone karty cyfr. Jeśli TEN nie poniósł fiaska (nie wyłożył takich kart waluty, których suma wartości przekroczyłaby graniczną liczbę), a w obszarze gry znajdują się karty waluty, otrzymujesz żetony waluty w liczbie odpowiadającej wartości wyłożonych w obszarze gry kart waluty - do limitu waluty. Jeśli w swojej turze nie poniosłeś fiaska i postanowiłeś jako nagrodę odebrać wyłożone karty cyfr, a w obszarze gry znajdowały się również karty waluty, to TEN otrzymuje żetony waluty zgodnie z wartością wyłożonych kart waluty - do limitu waluty.

Faza aukcji i faza zakupów

Aukcje są przeprowadzane w nieco inny sposób niż w grze standardowej. Minimum, jakie Ty lub TEN możecie zaproponować w każdej licytacji, wynosi 5. **Nie można używać kart cyfr** jako waluty, chyba że są to **duplikaty** już posiadanych kart. Możesz na przykład dla łatwiejszej selekcji odkładać duplikaty na stosik, awersem do dołu, obok układanych sekwencji.

TEN licytuje według następujących wytycznych:

- 1) **Jeśli to Ty jesteś aktywnym graczem**, to pierwsza oferta zostaje złożona przez TEGO. Będzie ona zawsze wynosić tyle waluty, ile najwięcej TEN może zaoferować, by zbliżyć się do wartości Twoich zasobów (żetonów waluty, żetonów fiaska i kart duplikatów), lub 5 – w zależności od tego, co stanowi większą wartość. W przypadku gdy zasoby TEGO są większe od Twoich, poda on po prostu wartość odpowiadającą Twoim zasobom (lub 5 – w zależności od tego, co stanowi większą wartość). TEN korzysta ze swoich zasobów w następującej kolejności: żetony waluty, żetony fiaska, karty duplikaty.

Jeśli masz wystarczające zasoby, możesz przelicytować TEGO (TEN wykorzystał wszystkie swoje zasoby, ale nie był w stanie złożyć oferty równej Twoim zasobom) i zapłacić więcej za licytowaną kartę jokera.

- 2) **Jeśli to TEN licytuje w drugiej kolejności** (TEN jest aktywnym graczem), będzie zawsze starać się przebić Twoją ofertę i wygrać aukcję jak najmniejszym kosztem, o ile jego zasoby na to pozwalają. **Pamiętaj, że Twoja oferta musi wynosić minimum 5. TEN zawsze próbuje wygrać aukcję.**

Uwaga: Jeśli ani Ty, ani TEN nie możecie zaoferować waluty o wartości przynajmniej 5, karta jest odkładana na stos kart odrzuconych.

Uwaga: W swojej **fazie zakupów** możesz kupować karty podobnie jak w grze standardowej, ale TEN nigdy nie przeprowadza **fazy zakupów**.

Koniec gry

Koniec gry następuje, gdy zostaje wyłożona ostatnia karta z talii. Przebiega on podobnie jak w grze dwuosobowej.

Jeśli na koniec gry masz więcej punktów niż TEN, **wygrywasz!**

Proponujemy, aby rozgrywać wariant solo, ustalając początkowo 4 jako graniczną liczbę i zwiększać ją stopniowo po każdym zwycięstwie. Możesz w ten sposób ustalić swoją rangę:

- 4 – Nieźle, ale to dopiero początek!
- 5 – Zaczynasz łapać, o co w tym chodzi!
- 6 – Imponujące postępy!
- 7 – Doskonała kombinacja szczęścia i strategii!
- 8 – Stajesz na podium!
- 9 – Zdumiewający sukces!
- 10 – Nie masz sobie równych!

Gra:

Molly Johnson, Shawn Stankewich, Robert Melvin,
Nicolas Bongiu, David Lepore, John Goodenough

Opracowanie wersji polskiej:

Paulina Kortas, Adam Bukowski

Opracowanie graficzne:

Tatsiana Korbut, Sebastian Goyke

Opracowanie techniczne:

Grzegorz Traczykowski



TREFL SA
ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Polska
www.trefl.com

Made in Poland

wideoinstrukcja

