

THE GAME. NIC PROSTSZEGO

Przygotowanie:

- umieścić **w wieczku pudełka** dwie karty startowe
- potasuj i umieść **w pudełku** w postaci **stosu zakryte** pozostałe karty
- każdy z graczy:
 - dobiera dwie karty ze stosu (bez pokazywania innym)
 - po ich obejrzeniu następuje wspólna decyzja, kto zaczyna

Dążymy do tego, żeby:

- tak wykladać karty w tym samym kolorze w przeciwnym kierunku niż kierunek stosu
- komunikować się z kolejnym graczem, zostawiając mu możliwość ruchu

W swojej **turze** (zgodnie z ruchem zegara) gracz:

1) wyklada 1 lub 2 karty z ręki na wybrany stos:

- są dwa **stosy**:
 - 1 -> 10 (można wykladać tu karty wyłącznie **rosnąco**, bez względu na kolor)
 - 10 -> 1 (można wykladać tu karty wyłącznie **malejąco**, bez względu na kolor)
- gracz musi dołożyć kartę wyższą (1->10)/niższą (10->1), ale nie równą
- karty **w tym samym kolorze** można dołożyć bez względu na kolejność

2) dobiera karty do dwóch posiadanych w ręku

Koniec gry:

- przegrana, gdy jakikolwiek gracz nie może wykonać ruchu
- wygrana, gdy zostaną ułożone w stosach wszystkie karty

Punktacja:

-

Pamiętaj:

- podczas komunikacji gracze nie mogą przekazać informacji o **dokładnej wartości** posiadanych kart
- podczas komunikacji gracze mogą przekazywać informacje o **przybliżonej wartości** posiadanych kart (np. niebieska ma niską wartość)
- podczas komunikacji gracze mogą przekazywać informacje o **kolorze** posiadanych kart (np. jedna żółta, druga szara)
- podczas komunikacji gracze mogą przekazywać informacje na który **stos** chcą położyć kartę
- w talii jest tylko jedna karta każdego koloru i wartości
- w wariancie **eksperckim**:
 - można w turze zagrać wyłącznie jedną kartę
 - nie można podawać informacji o przybliżonej wartości kart