

Reiner Knizia

1...9...14...21...NO TO...

FUP!

BOMBOWA
GRA KARCIANA!!!

CRASH



2976 • INSTRUKCJA

LUP!

7... 9... 14... 21... NO TO...

WIEK GRACZY: 6+

LICZBA GRACZY: 2-5

CZAS GRY: 10 minut

ZAWARTOŚĆ:

- Karty – 54 szt.
- Instrukcja

W przypadku niezgodności zawartości opakowania ze spisem elementów prosimy o kontakt pod adresem e-mail:
help@alexander.com.pl

PRZYGOTOWANIE DO GRY



Potasuj karty i rozdaj po 4 każdemu z graczy. Pozostałe karty połóż w formie zakrytego stosu na środku. Gracze trzymają swoje karty w ręku, nie pokazując ich rywalom.



CEL GRY

Zdobyć jak najwięcej kart. W każdej rundzie karty zdobywa tylko jeden gracz. Ten, kto dołoży kartę, która wyrówna łączną sumę wyłożonych punktów na stole do 21 (lub najbardziej się do niej zbliży), zbiera wszystkie karty z puli jako swoje punkty.



KARTY

Na każdej karcie znajduje się cios w twoich rywali o różnej wartości punktowej (mocy) – od lekkiego Puk! czy Pac! za 1 i 2 punkty, aż do totalnego łomotu wartego 7 punktów. Uwaga: nie wolno przekroczyć na stole łącznej sumy 21.



Każdy cios występuje w talii 9 razy. Nie ma ciosu o mocy 4.



ROZGRYWKA

Jeden z was zaczyna rundę, wykładając na stół kartę o wybranej przez siebie mocy, po czym dobiera nową kartę z zakrytego stosu, aby zawsze mieć na ręku cztery.

Następnie gracz po jego lewej ręce wyklada swoją kartę obok poprzedniej i głośno oznajmia zsumowaną łączną wartość leżącą na stole.

I tak w kółko, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aż łączna suma punktów na kartach zbliży się lub wyrówna wartość 21.

Gracz, który nie ma na ręku karty o odpowiednio niskiej wartości, aby nie przekroczyć 21, pasuje, a gracz, który jako ostatni dołożył kartę, zabiera całą wyłożoną pulę jako swoje zdobyte punkty.

PRZYKŁAD:



Kolejną rundę zaczyna następny gracz (ten, który spasował, lub ten, do którego kolejka nie doszła przypadkowo dokładnego osiągnięcia wartości 21). Wykłada pierwszą kartę i dobiera do czterech. Potem następny, i tak dalej, i dalej.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy zostały już zgrane wszystkie karty ze stosu na środku i wszystkie karty z ręki. Karty z ostatniej rundy nie punktują, chyba że zostanie osiągnięta dokładna wartość 21.

Gracz, który ma najwięcej kart, wygrywa partię.

WSKAZÓWKI

Najwyższą wartość w grze ma karta Łomot! za 7 punktów. Stąd, wszystkie sumy poniżej 13 są „bezpieczne”, ponieważ następny z graczy na pewno nie dorówna do 21. Podobnie, jako że w zestawie nie ma ciosu o mocy 4, suma 17 również jest „bezpieczna”.



WARIANT ZAAWANSOWANY

Gracz, który wygrywa pulę ze stołu, jako punkty zabiera tylko ostatnią kartę. Tę, którą sam zagrał. Wszystkie pozostałe zebrane karty trafiają do pudełka. W tym wariantcie na końcu gry nie liczymy zdobytych kart, a sumę zdobytych punktów. Rozsądnie zatem rozdzielajcie ciosy.



Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia: Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Istnieje ryzyko zadławienia się małymi, oderwanymi elementami. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Opakowanie nie jest częścią zabawki. Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

Przechowywanie: Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

Utylizacja: Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko.

Deklaracja WE: Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.

© Dr. Reiner Knizia, 2024. All rights reserved.

Producent:

Z.P. „Alexander” Piotr Pundzis

80 - 209 Chwaszczyno

Ul. Telewizyjna 19

Tel. 58 552 83 70

Wyprodukowano w Polsce

www.alexander.com.pl

e-mail: alexander@alexander.com.pl

Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

