

• Liczba Graczy: 2-5 • Wiek: 8+ • Czas gry: 15 minut •



W grze 7 rund Twoim zadaniem jest zebranie jak najwyższej sumy punktów na kartach. W trakcie gry do czterech kart, które masz na ręku, dociągasz piątą, następnie zagrywasz jedną z nich i rozpatrujesz efekt zagranej karty. Na końcu gry zliczasz punkty z kart, które zostały ci na ręku.

## ZAWARTOŚĆ

Talia 77 kart gry • 7 kart rund • instrukcja



## GRAJ OSTRO!

Odbieraj karty rywalom! Zmusz ich do odrzucania cennych kart!  
Atakuj w odpowiednim momencie! Chroń swoje karty!

## PRZYGOTOWANIE

1. Wybierzcie gracza rozpoczynającego. Ten gracz kładzie obok siebie stos 7 kart rund liczbami do góry. Karta rundy 1 znajduje się na górze stosu.
2. Potasuj talię kart i rozdaj każdemu graczowi po 4 karty.
3. Połóż talię pozostałych kart na środku stołu, liczbami do dołu.

## PRZEBIEG GRY

Cała gra trwa 7 rund. W każdej rundzie gracze po kolei wykonują 1 akcję (jako pierwszy – gracz rozpoczynający, a potem kolejni zgodnie z ruchem wskazówek zegara). W swojej akcji gracz:

1. Dociąga jedną kartę z talii (teraz ma na ręce 5 kart).
2. Zagrywa 1 kartę i rozpatruje jej efekt.

Wszystkie zagrane karty odkładane są na jeden stos kart odrzuconych. Kiedy każdy gracz wykona swoją akcję, gracz rozpoczynający odrzuca wierzchnią kartę rundy i rozpoczyna kolejną rundę.








**Uwaga:** po zakończeniu swojej akcji gracz musi mieć w ręku 4 karty!



## EFEKTY ZAGRANYCH KART

Numer karty to jednocześnie jej wartość punktowa.

Jeśli zagrywasz kartę numer:

-  1. Wymień 1 kartę z dowolnym rywalem (tajnie, każdy gracz sam wybiera kartę do oddania).
-  2. Weź nową kartę z wierzchu talii i zagraj kolejną dowolną kartę z ręki (po tej akcji będziesz miał w ręku 4 karty).
-  3. Odrzuć 2 karty (bez ich oglądania) z ręki dowolnego gracza na stos kart odrzuconych. Ten gracz dobiera teraz 2 karty z talii.
-  4. Nie ma żadnego efektu.
-  5. Każdy gracz, którego karty na rękę mają aktualnie w sumie 18 lub więcej punktów, musi odrzucić 2 najwyższe karty ze swojej ręki. Następnie dobiera 2 karty z talii. Ten efekt nie dotyczy gracza, który zagrał tę kartę.
-  6. Jesteś chroniony przed efektem działania karty zagranej przez przeciwnika. Możesz użyć tej karty na dwa sposoby:
  - Zagrywasz ją w swojej akcji. Jesteś wtedy chroniony przed efektem karty zagranej przez kolejnego po tobie gracza.
  - Zagrywasz ją w czasie akcji innego gracza. Jesteś chroniony przed działaniem jego karty. Na rękę masz teraz tylko 3 karty. W swojej następnej akcji dociągasz jedną kartę, ale żadnej nie zagrywasz.
-  7. Każdy gracz (także ten, który zagrał tę kartę), który ma karty z numerem 7, musi je odrzucić. Następnie każdy z tych graczy dociąga z talii tyle kart, by mieć 4 na rękę.

Jeśli talia kart się skończy, należy przetasować stos kart odrzuconych i utworzyć nową talię.

## KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy wszyscy gracze rozegrają 7 rund. Zwycięzcą zostaje gracz, którego 4 karty na rękę mają w sumie najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który ma najwięcej kart z numerem 7. Jeśli nadal jest remis, decyduje liczba kart z numerem 6, potem 5, itd. Jeśli remisujący gracze mają takie same karty – dzielą się zwycięstwem.

**EGMONT.pl**

   Znajdziesz nas na:  
**Egmont Polska**

Story House Egmont sp. z o.o., ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa, WydawnictwoEgmont.pl, © 2023 Story House Egmont sp. z o.o.

Autor: Thomas Balk; Ilustracje: Martijn Hadding; Wydawca: Tomasz Kołodziejczak;

Koordinacja produkcji: Agnieszka Kupczyk; Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl



Under license from White Goblin Games

© 2023 White Goblin Games

www.whitegoblingames.com