



FLORIAN RACKY

Instrukcja

Dawaj 2 to gra karciana, w której tworzysz liczby za pomocą par kart z cyframi. Każda stworzona liczba może umożliwić Ci dobranie kolejnych kart, zwiększając Twoje szanse na pozostanie w grze! Czy uda Ci się pokonać wszystkich przeciwników i zwyciężyć?

ELEMENTY

Karta pomocy gracza,

108 kart w 3 kolorach: niebieskim, różowym i zielonym. Na każdej karcie widnieje cyfra od 1 do 9 oraz określona liczba gwiazdek: 1, 2 albo 0.



CEL GRY

Pozostać w grze najdłużej.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Potasuj wszystkie karty i rozdaj każdemu z graczy po 9 zakrytych kart. Spójrz na karty na swojej ręce, nie pokazując ich innym graczom.
- Pozostałe karty umieść w zakrytym stosie na środku stołu.

JAK GRAĆ?

Rozgrywka trwa kilka rund.

Każda runda składa się z 3 następujących po sobie faz, podczas których gracze grają jednocześnie.

Rozgrywajcie 3 fazy zgodnie z poniższym opisem.

1. PRZEKAŻ KARTĘ DALEJ

Wybierz 1 kartę ze swojej ręki i połóż ją zakrytą przed graczem po Twojej lewej stronie, który wciąż jest w grze. Następnie podnieś kartę, którą położył przed Tobą gracz po Twojej prawej stronie, i dodaj ją do swojej ręki.

➔ **Wyjątek.** Jeśli jesteś jedynym graczem, który podczas tej fazy ma na ręce co najmniej 1 kartę, jesteś ostatnim graczem pozostałym w grze. Zob. **KONIEC GRY**.

ODPADANIE: Jeśli nie jesteś w stanie **PRZEKAZAĆ KARTY DALEJ**, natychmiast odpadasz z gry. Odczekaj kilka minut, aby dowiedzieć się, kto zwyciężył.

2. STWÓRZ LICZBĘ

Aby stworzyć 2-cyfrową liczbę, wybierz ze swojej ręki 2 karty i umieść je zakryte przed sobą.

Karta, którą umieścisz po lewej stronie, reprezentuje cyfrę dziesiątek, a karta po prawej stronie – cyfrę jedności.

Gdy wszyscy gracze są gotowi, jednocześnie odkrywacie wyłożone przez siebie karty.

- W 1. rundzie możesz stworzyć dowolną liczbę.
- W każdej kolejnej rundzie musisz stworzyć większą liczbę niż w poprzedniej. Karty tworzące nowe liczby umieszczaj na poprzednich lekko przesunięte do góry w taki sposób, aby poprzednie liczby zawsze były widoczne.



ODPADANIE: Jeśli nie jesteś w stanie **STWORZYĆ LICZBY**, natychmiast odpadasz z gry. Oczekaj kilka minut, aby dowiedzieć się, kto zwyciężył.

3. DOBIERZ KARTY

Stworzona przez Ciebie liczba może umożliwić Ci dobranie kart. Sprawdź 4 kryteria.

Aby sprawdzić, czy Twoja liczba spełnia pierwsze 2 kryteria, porównaj utworzoną przez siebie liczbę z liczbami innych graczy.

1. Jeśli Twoja liczba ma najwyższą wartość, dobierz 1 kartę. **A**

W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze dobierają po 1 karcie.

2. Jeśli na wyłożonych przez Ciebie w tej rundzie kartach widnieje więcej gwiazdek niż na kartach wyłożonych w tej rundzie przez przeciwników, dobierz 1 kartę. **B**

W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze dobierają po 1 karcie.

Jeśli żadna z zagranych w tej rundzie kart nie przedstawia gwiazdek, żaden gracz nie dobiera karty.

Aby sprawdzić, czy Twoja liczba spełnia pozostałe 2 kryteria, patrz tylko na swoje karty.

1. Jeśli Twoja liczba składa się z 2 takich samych cyfr, dobierz 1 kartę. **C**

2. Jeśli w skład Twojej liczby wchodzi karta, która tworzy sekwencję 3 kart w tym samym kolorze z poprzednimi kartami w stosie, dobierz 1 kartę. To kryterium dotyczy zarówno cyfr dziesiątek, jak i cyfr jedności. Może się zdarzyć, że obie wyłożone przez Ciebie karty stworzą sekwencję 3 kart w tym samym kolorze, w takim przypadku dobierzesz 2 karty. **D**

➔ **Uwaga!** Jeśli położysz 4. kartę tego samego koloru na stosie, nie dobierasz kolejnej karty. Ta karta rozpoczyna nową sekwencję. Możesz przesunąć 3 karty, które tworzą sekwencję, trochę na bok, aby łatwiej było je rozróżnić.



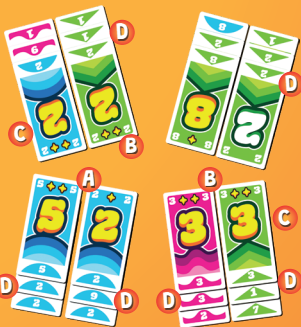
pierwsza
karta
nowej
sekwencji

poprzednia
sekwencja

Możesz spełnić kilka kryteriów w rundzie, a tym samym dobrać kilka kart.

*Przykład. Podczas tej rundy gracz, który stworzył liczbę „33”, dobiera 4 karty. Pierwszą kartę dobiera za wykorzystanie 2 takich samych cyfr **C**, 2. ponieważ karty, które wyłożył w tej rundzie, mają największą liczbę gwiazdek (remis z graczem, który stworzył liczbę „22”)*

B, 3. za stworzenie sekwencji 3 różowych kart **D** i 4. za stworzenie sekwencji zielonych kart **D**. Gracze, którzy stworzyli liczby „22” i „52”, dobierają po 3 karty. Gracz, który stworzył liczbę „28”, dobiera 1 kartę.



➔ Jeśli musisz dobrać kartę, a stos dobierania kart jest pusty, zbierz karty graczy, którzy odpadli z gry. Następnie zbierz karty, które leżą przed aktywnymi graczami, zostawiając w ich stosach po 5 najnowszych liczb. Potasuj zebrane karty i stwórz z nich nowy zakryty stos dobierania kart.

Runda kończy się po fazie **DOBIERANIA KART**. Rozgrywajcie kolejne rundy do momentu, aż nastąpi koniec gry.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy:

- W grze pozostał tylko 1 gracz. Ten gracz wygrywa.

ALBO

- Wszyscy pozostali w grze gracze odpadli w tym samym momencie. Spośród tych graczy wygrywa ten, który ma na ręce największą liczbę kart.

W przypadku remisu wygrywa gracz, którego ostatnia liczba ma najniższą wartość.

Jeśli remis pozostaje nierozstrzygnięty, gracze współdzielą zwycięstwo.

Przykład. W tej rundzie żaden z 3 graczy nie jest w stanie stworzyć liczby. Wszyscy odpadają z gry. Gracz 2 ma na ręce więcej kart niż jego przeciwnicy, więc wygrywa.



Tłumaczenie na angielski i korekta: Roland Hall i Eleanor Chapman
dla The Geeky Pen ©2025 Blue Orange Edition, tłumaczenie na polski:
Sandra Hoffman, redakcja wersji polskiej: zespół Rebel. 2 Win i Blue
Orange są znakami towarowymi Blue Orange Edition, Francja.
Gra opublikowana i dystrybuowana na licencji Blue Orange,
97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francja.
www.blueorangegames.eu