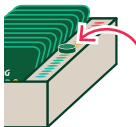
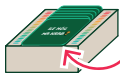


Wskazówka 1



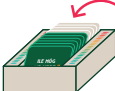
Aby łatwo śledzić szacowaną wartość zebranych kart, możecie wykorzystać **2 załączone żetony** do oznaczania sumy na oznaczonych na pudełku **skalach od 1 do 21**.

Wskazówka 2



Możecie grać, dobierając karty **bezpośrednio z pudełka**. W takim przypadku pierwszą kartę z pudełka należy ułożyć **poziomo**.

Wskazówka 3



Aby zagrać kolejną rozgrywkę z nowymi kartami, **wykorzystane karty odwróćcie i wsuńcie na tył pudełka**.

Źródła

Wszystkie informacje wykorzystane w grze *Blind Jack* zostały dokładnie sprawdzone (w 2025 roku – niektóre dane mogły ulec zmianie od tego czasu). Niektóre odpowiedzi zostały zaokrąglone do najbliższej liczby całkowitej na potrzeby gry. Jesteście ciekawi któregoś faktu? Na temat większości odpowiedzi możecie dowiedzieć się więcej poprzez zwykłe zapytanie w wyszukiwarce internetowej. W przypadku, gdy tak nie jest, może to wynikać z faktu, że część informacji została pozyskana z artykułów lub baz danych pochodzących z trudniejszych do znalezienia, wiarygodnych źródeł, takich jak np. ONZ, BBC, czy Britannica.

Jeśli uważacie jednak, że znaleźliście błąd w odpowiedzi, lub chcecie zaproponować dodatkowe pytania, możecie napisać do nas na bandjo@blueorangegames.eu!



Obserwujcie nas!
www.linktr.ee/bandjogames



Już po rozgrywce? Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie **PLANSZOWA REBELIA** [FB/groups/planszowarebelia](https://www.facebook.com/groups/planszowarebelia)



Dzięki współpracy z naszym partnerem **Ishpingo** za każde drzewo ścięte na potrzeby produkcji gry **zasadzone 2 nowe drzewa** w lasach deszczowych Amazonii.

Blind Jack jest grą wydawnictwa Bandjo! www.bandjo.games
© 2024 *Blind Jack* i Bandjo! są znakami towarowymi Longalive Games.
Wszystkie prawa zastrzeżone.
97, impasse Jean Lamour 54700 F-Pont-à-Mousson, Francja.
Rozwój gry: Next Chapter Games GmbH, opracowanie graficzne: Mathieu Claus.
Tłumaczenie: Jakub Maciejewski, redakcja: zespół Rebel
Dystrybucja, licencja i partnerzy: Blue Orange
bandjo@blueorangegames.eu



BLIND JACK



Marc Méra
Nicolas Méra
Alexis Leclercq
Maxime Turrière

2 żetony
pudełko na karty
200 kart

UWAGA NA SPOILERY!

Nie odwracajcie kart przed rozpoczęciem rozgrywki...



Wszystkie karty zawierają **pytania**, a **odpowiedzi** – podane na odwrocie – to liczby **od 0 do 10!**

ŁATWE W UŻYCIU

Umieśćcie karty w pudełku przechylone, stroną z pytaniem do góry.



Na koniec gry wsuńcie wykorzystane karty na tył pudełka, stroną z odpowiedzią do góry.

Cel gry

Szacujcie odpowiedzi i spróbujcie jak najbardziej zbliżyć się do sumy 21, **bez przekraczania tej liczby!**

Przygotowanie do gry

➔ Stwórcie 2 drużyny.

Wskazówka. Zalecamy, aby drużyny miały maks. po 3 graczy. Jeśli gracie w więcej osób, możecie stworzyć więcej drużyn.

➔ Weźcie 20 kart z pudełka, potasujcie je i umieśćcie w stosie pomiędzy obiema drużynami, stroną z pytaniami do góry.

Przebieg rundy

Drużyna, która tasowała karty, rozpoczyna.

- 1 Przeczytajcie pytanie z karty z wierzchu stosu i podajcie na głos **szacowaną** odpowiedź. *Przypomnienie. Odpowiedź jest zawsze liczbą całkowitą od 0 do 10.*
- 2 Następnie weźcie tę kartę, pokażcie znajdującą się na jej tyle odpowiedź **wyłącznie drużynie przeciwnej**, i połóżcie ją przed sobą, **stroną z pytaniem do góry**.

Wydaje mi się, że 10.

Jak dla mnie bardziej 7...
Uznajmy, że 8!

ILE WYNOŚI REKORDOWA LICZBA DZIECI URODZONYCH PODCZAS JEDNEGO PORODU?

No nieźle...



Następnie swoją turę
rozgrywa drużyna przeciwna.

Wykonajcie opisane na poprzedniej stronie kroki w tej samej kolejności dla kolejnego pytania z wierzchu stosu.

- 1 Podajcie **szacowaną** odpowiedź.
- 2 **Pokażcie** odpowiedź drużynie przeciwnej i połóżcie kartę przed sobą.

ILE WYNOŚI REKORDOWA LICZBA DZIECI URODZONYCH PODCZĄS JEDNEGO PORODU?

ILE KOLORÓW MA KOSTIUM SUPERMANA?

Chyba 2.

Nie, 4!

Powiedzmy, że 3.

Okej!

ILE KOLORÓW MA KOSTIUM SUPERMANA?

W kolejnych rundach

➔ Drużyny **sumują szacowane odpowiedzi** zebranych przez siebie kart.

Mamy pewnie 10
za pytanie z żyrafą.

To daje nam
razem 18.

ILE WYNOŚI REKORDOWA LICZBA DZIECI URODZONYCH PODCZĄS JEDNEGO PORODU?

ILE KRĘGÓW SZYJNYCH MA ŻYRAFA?

ILE KOLORÓW MA KOSTIUM SUPERMANA?

➔ **Od 3. rundy** drużyna może **odmówić dobrania karty ze stosu**, rezygnując całkowicie z dalszego dobierania.

Kurczę, to co najmniej
6 sezonów...

18 + 6 da nam 24.
Musimy spasować.

ILE WYNOŚI REKORDOWA LICZBA DZIECI URODZONYCH PODCZĄS JEDNEGO PORODU?

ILE KRĘGÓW SZYJNYCH MA ŻYRAFA?

ILE SEZONÓW MA SERIAL „GRA O TRON”?

ILE KOLORÓW MA KOSTIUM SUPERMANA?

ILE JEST SKŁADNIKÓW NA PIZZY HAWAJSKIEJ?



➔ Gdy jedna z drużyn **spasuje**, druga drużyna kontynuuje grę **od tego samego pytania**.

Powiedziałabym,
że nawet 8...

To da nam
razem 15...

Bierzemy!

ILE WYNOŚI REKORDOWA LICZBA DZIECI URODZONYCH PODCZĄS JEDNEGO PORODU?

ILE KRĘGÓW SZYJNYCH MA ŻYRAFA?

ILE SEZONÓW MA SERIAL „GRA O TRON”?

ILE KOLORÓW MA KOSTIUM SUPERMANA?

ILE JEST SKŁADNIKÓW NA PIZZY HAWAJSKIEJ?

Koniec gry

Gra dobiega końca w momencie, gdy obie drużyny spasują.

Drużyna, która spasowała jako 1., odwraca wszystkie karty z pytaniami i **sumuje wartości odpowiedzi**. Następnie to samo robi druga drużyna.

ILE WYNOŚI REKORDOWA LICZBA DZIECI URODZONYCH PODCZAS JEDNEGO PORODU? 9

ILE KŁĘGÓW SZYJNYCH MA ŻYRAFA? 7

ILE KOLORÓW MA KOSTIUM SUPERMANA? 3

ILE JEST SKŁADNIKÓW NA PIZZY HAWAJSKIEJ? 4

ILE SEZONÓW MA SERIAL „GRA O TRON”? 8

ILE WYNOŚI MAKSYMALNA DŁUGOŚĆ ZACMIENIA SŁOŃCA W MINUTACH? 7

16

22

!

Drużyna, której wynik jest **najbliższy liczbie 21, ale jej nie przekracza, wygrywa!**

W przypadku remisu drużyny współdzielą zwycięstwo.

Jeśli wynik obu drużyn będzie przekraczać 21, obie drużyny przegrywają.

Chcecie przeprowadzić rozgrywkę składającą się z kilku partii? Wypróbujcie wariant **Super Blind Jack!**

- Przegrana: drużyna zdobywa 0 punktów zwycięstwa za przekroczenie 21 albo 1 punkt zwycięstwa, jeśli nie przekroczyła tej liczby.
- Wygrana: drużyna zdobywa 2 punkty zwycięstwa, chyba że udało jej się zdobyć sumę równą **dokładnie 21**, wtedy wygrywa rozgrywkę natychmiast! Drużyna, która jako 1. zdobędzie **3 punkty zwycięstwa** (albo dokładnie 21 punktów w jednej partii), wygrywa rozgrywkę w **Super Blind Jacka**.

W przypadku remisu drużyny rozgrywają partię bonusową.

Statystyki kart

Po 9 kart o wartościach „0” i „10”.

Po 18 kart o wartościach „1”, „2”, „8” i „9”.

Po 22 karty o wartościach „3”, „4”, „5”, „6” i „7”.

Średnia wartość karty

5