



Karin Hetling

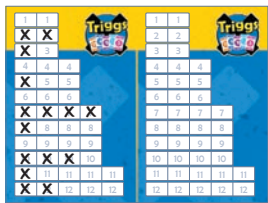


## Każdy dodatkowy ruch jest kluczowy!

Gracze: 2-4    Wiek: powyżej 8 lat    Czas trwania: ok. 20 minut

**Zawartość** 108 kart o wartościach 1-12 (9 kart na wartość)

### 1 arkusz punktacji



**Ważne:** każdy z arkuszy punktacji zawiera dwie tabelki na stronę. Każdy z graczy będzie potrzebować jedynie **jednej tabelki na rozgrywkę**.

W trakcie rozgrywki, gracze będą wykreślać liczby w swojej tabelce. Dla jasności, zawsze należy wykreślać liczby od lewej do prawej (zob. przykład).

Triggs to wyścig. Kto jako pierwszy wykreśli swoje liczby? Pierwszy gracz, który wykreśli **wszystkie liczby** w swojej tabelce, wygrywa!

### Przygotowanie do gry

Każdy z graczy otrzymuje ołówek oraz arkusz punktacji. Następnie tasuje się 108 kart. Każdy z graczy otrzymuje **5 kart** na początek rozgrywki. Pozostałe karty należy podzielić, stworzyć **trzy talie** i umieścić je obok siebie pośrodku stołu. Środkowa talia pozostaje **zakryta**, natomiast talie zewnętrzne są odkryte. Tylko pierwsza liczba jest widoczna na każdej z **odkrytych** tali.

**Uwaga:** środkowa talia powinna zawierać znacznie większą ilość kart niż talie zewnętrzne, jednak dokładna ilość kart nie ma znaczenia.



Lewa talia



Zakryta talia



Prawa talia

## Rozgrywka

Pierwszy gracz jest wybierany losowo. Podczas swojej tury, gracz wybiera **jedną z trzech poniższych akcji**. Następnie, kolejny gracz w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, przechodzi do swojej tury i wybiera jedną z trzech akcji. Gracze kontynuują rozgrywanie swoich tur wraz z postępowaniem rozgrywki.

### Akcja A: Dobieranie Kart

Gracz dobiera **2 karty** i umieszcza je w swojej ręce. Karty można dobrać z tej samej talii lub z różnych talii.

Tomek ma 5 kart na ręce. Dobiera jedną zakrytą kartę ze środkowej talii oraz jedną odkrytą kartę z lewej talii.

**Ostrożnie: istnieje limit kart na ręce!** Gracz może mieć **maksimum 10 kart** na ręce. Jeżeli gracz posiada 10 kart, nie może wybrać akcji A. Jeżeli gracz posiada 9 kart, może dobrać tylko jedną kartę.

### Akcja B: Odrzucanie Kart

Gracz **odrzuca dowolną ilość kart o identycznej wartości** ze swojej ręki, karty są odrzucane na osobny stos obok obszaru rozgrywki. Gracz **nie może** odrzucić kart o różnych wartościach.

Sara odrzuca dwie karty o wartości 9, umieszczając je w stosie kart odrzuconych.

## Akcja C: Wykreślanie

Gracz wybiera **jedną wartość** i oznajmia pozostałym graczom, którą wartość wykreśli ze swojej tabeli. **Maria mówi: „Wykreślam jedenastki!”** Następnie gracz umieszcza przed sobą karty, które odpowiadają danej wartości. Można zagrać tę wartość używając **jednej karty** lub sumy **dwóch kart**, ale nigdy więcej niż dwóch kart! Można zagrać dowolną ilość danej wartości, aby wykreślić ją kilka razy. Wszystkie wykorzystane karty są następnie umieszczane w stosie kart odrzuconych.



Maria zagrywa dwie pojedyncze karty o wartości 11. Tworzy również dwie jedenastki poprzez dwukrotne sumowanie kart ( $7+4$  oraz  $10+1$ ). Wykreśla 4 pola pola w 11 rzędzie swojej tabelki.

**Bardzo ważne:** jeżeli gracz wykreśli **ostatnie pole w którymkolwiek rzędzie** swojej tabelki, może **natychmiast wykreślić dodatkowe pole** w innym rzędzie swojego wyboru (to dobrze!). Gracz **nie zagrywa** karty, aby wykonać to wykreślenie.



Tomek ogłasza: „Wykreślam siódemki!”. Zagrywa pojedynczą kartą o wartości 7 oraz dwie kombinacje kart o wartościach  $5+2$ . Wykreśla wszystkie

trzy pozostałe puste pola w swoim 7 rzędzie i natychmiast otrzymuje dodatkowe wykreślenie. Decyduje się wykreślić pole w rzędzie 9.

**Uwaga:** jest możliwe i jak najbardziej dozwolone (i oczywiście bardzo satysfakcjonujące) stworzenie reakcji łańcuchowej dodatkowych wykreśleń. Sara wykreśla ostatnie pole w swoim 10 rzędzie i natychmiast otrzymuje dodatkowe wykreślenie. Wykonuje to wykreślenie w rzędzie 8, który teraz również jest pełen. Otrzymuje dodatkowe wykreślenie i wykonuje je w rzędzie 5.

Nie istnieje limit reakcji łańcuchowych możliwych do wykonania. Jest nawet możliwe wykonanie jedenastu postępujących po sobie dodatkowych wykreśleń, a tym samym wypełnienie wszystkich rzędów w tabelce i spektakularne wygranie gry.

**Uwaga:** jeżeli, na przykład, w rzędzie zostały tylko dwa pola możliwe do wykreślenia, gracz może zagrać jedynie ilość kart potrzebną do wykreślenia tych dwóch pól w danym rzędzie. Innymi słowy, gracz nie może utworzyć liczb, których nie będzie w stanie wykreślić (aby pozbyć się niechcianych kart).

## Brak kart na ręce

Jeżeli po wykonaniu Akcji B lub C, gracz nie ma żadnych kart na ręce, musi natychmiast dobrać **5 nowych kart z zakrytej talii**.

**Uwaga:** celowe opróżnienie ręki może być dobrą strategią przyspieszającą grę. W trakcie rozgrywki należy cały czas oceniać, która opcja jest najlepsza: **zbieranie dużej ilości kart** co daje większą elastyczność lub **pośpiech, aby opróżnić rękę**.

## Puste talie

Jeżeli w trakcie rozgrywki jedna z trzech talii zostanie opróżniona, gra jest na chwilę zatrzymywana. Następnie karty ze stosu kart odrzuconych są tasowane, a pusta talia odpowiednio uzupełniona.

**Uwaga:** aby ułatwić sobie rozgrywkę, gracze mogą również uzupełnić pozostałe talie, nawet jeżeli nie są puste. W takim wypadku należy wsunąć nowe karty na spody talii.

## Usuwanie kart o wartości 12

Pod koniec rozgrywki może się wydarzyć, że **wszyscy** gracze całkowicie wykreślili rząd 12 w swoich tabelkach. To oznacza, że karty o wartości 12 są zbędne. W takim przypadku wszelkie karty o wartości 12, które pojawiają się na **jednej z odsłoniętych talii** są natychmiast usuwane z gry i odrzucane z powrotem do pudełka.

**Uwaga:** karty o wartości 12 na ręce gracza nadal mogą zostać odrzucone wykorzystując akcję B (należy je po prostu odrzucić do pudełka). Jeżeli **po** uznaniu **kart** o wartości 12 za bezużyteczne, to samo przydarzy się kartom o wartości 11, należy przejść przez ten sam powyższy proces. Wszystkie karty o innych wartościach (1-10) pozostają w grze, bez względu na wszystko.

**Pierwszy gracz, który wykreśli wszystkie liczby na swojej tabeli, zostaje zwycięzcą!**

