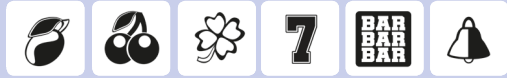


## KOŚCI



Na każdej kości znajduje się 6 różnych symboli. Te same symbole umieszczone są na kartach.

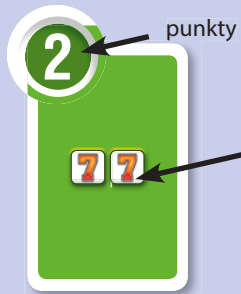


To jest **JOKER!** Zastępuje każdy symbol, ale pojawia się też na niektórych kartach.

## KARTY

Na kartach widnieją kombinacje symboli. Aby zdobyć kartę, ułóż na niej kości z identycznymi symbolami. Każda karta ma w rogach podaną liczbę punktów, które otrzymamy za ułożenie danej kombinacji symboli. Im trudniejsza kombinacja, tym więcej punktów.

Karty za 4, 5 i 6 punktów mają dwie kombinacje do wyboru.



punkty

wyrzuc takie symbole, aby zdobyć tę kartę



wybierz jeden z dwóch zestawów symboli

## PRZYGOTOWANIE GRY

Potasujcie wszystkie karty. Następnie stwórzcie talię do gry: odliczcie po 7 kart na każdego gracza (jeśli grają 2 osoby, talia będzie miała 14 kart; jeśli 3, to 21 itd.). Nadwyżkę kart należy odłożyć do pudełka. Połóżcie 5 odkrytych kart na stole (awersem do góry), tworząc pierwszą pulę. Z pozostałych ułóżcie zakryty stos (rewersem do góry). Każdy z Was otrzymuje 10 żetonów.

## ROZGRYWKA

Rozpoczyna gracz, który ostatnio grał w karty (albo najstarszy gracz). Kolejni gracze przystępują do gry zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

## TURA GRACZA

Rzuć 7 kośćmi. Spróbuj dopasować wylosowane symbole do tych, które widnieją na odkrytych kartach.

1. Połóż kości z pasującymi symbolami na wybranych kartach. **JOKERY** możesz położyć na dowolnym symbolu (patrz: **Joker**).
2. Jeśli udało Ci się dopasować choć jedną kość, możesz przerzucić pozostałe, aby dopasować więcej symboli (patrz: **Przerzucanie**).
3. Na koniec tury zdobywasz wszystkie karty, na których udało się odtworzyć kombinację symboli (również z użyciem **JOKERÓW**). Połóż je odkryte przed sobą.
4. Po zdobyciu kart rzuć jeszcze raz wszystkimi kośćmi (patrz: **Zabezpieczanie kart**).

**Uwaga!** Jeżeli po rzucie nie możesz dopasować ani jednej z wyrzuconych kości, Twoja tura natychmiast się kończy. Nie zdobywasz żadnych kart!

### • Joker



**JOKER** zastępuje każdy symbol. Jeżeli na karcie znajdują się dwie kombinacje, nie musisz od razu decydować, w której wykorzystasz **JOKERA**. Możesz zbierać na karcie symbole z obu kombinacji, aż do zakończenia swojej tury. Wtedy podejmiesz decyzję, w której kombinacji **JOKER** zastąpi brakujący symbol lub symbole.

**Uwaga!** Do symboli na kartach można dokładać wyłącznie **JOKERY**.



**JOKER** zastępuje śliwkę. Gracz zdobywa kartę.



**JOKER** może zastąpić śliwkę albo siódmkę. Gracz decyduje na koniec tury.



Na tę kartę możesz położyć wyłącznie **JOKERY**.

### • Przerzucanie

Po każdym rzucie, jeśli udało się dopasować do kart przynajmniej jedną kość, możesz przerzucić pozostałe kości, ale to kosztuje. Odrzuć do pudełka jeden żeton. Teraz możesz ponownie rzucić wybranymi kośćmi.

Jeśli udało się dopasować przynajmniej jeden symbol, masz prawo do kolejnego przetrucenia. Oczywiście za każde przetrucenie płacisz jeden żeton. Przerzucać można do momentu, aż skończą się kości, żetony lub nie będziesz w stanie dopasować żadnego symbolu.

### • Zabezpieczanie kart

Zanim skończysz turę, postaraj się zabezpieczyć zdobyte karty przed przejściem. Rzuć jeszcze raz wszystkimi kośćmi. Dopasuj symbole do swoich odkrytych kart.

- Jeśli połowa lub więcej symboli na karcie ma odpowiedniki na kościach, ta karta jest bezpieczna. Możesz ją odwrócić rewersem do góry.
- Jeśli mniej niż połowa symboli ma odpowiedniki na kościach, karta pozostaje odkryta. **Tym razem JOKERY nie zastępują innych symboli.**

Pozostali gracze mogą w swojej turze przejść niezabezpieczone karty (wlicza się je do kart w puli na stole).

**Uwaga!** Jeśli karty nie zostały przejęte, możesz je odwrócić i zabezpieczyć od razu na początku swojej następnej tury. Jeśli zapomnisz to zrobić, karty pozostaną odkryte przez kolejną rundę.

## DOKŁADANIE KART

Na koniec swojej tury, jeśli jakieś karty zostały zabrane z puli, dołóż do niej karty ze stosu (do 5).

Każdy gracz powinien zaczynać turę z 5 kartami w puli.

**Uwaga!** Jeżeli nie można dołożyć odpowiedniej liczby kart i pula jest mniejsza niż 5, następuje koniec gry.

### • Wymiana kart na żetony

Na początku swojej tury możesz wymienić karty na żetony (z puli kart zabezpieczonych). Otrzymasz tyle żetonów, ile punktów warta jest karta. Nie możesz mieć więcej niż 10 żetonów.

**Przykład:** Masz 7 żetonów. Wymieniasz kartę o wartości 4, ale otrzymujesz tylko 3 żetony. Nadwyżka punktów przepada.

## KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy zabraknie kart w stosie, a na początku tury gracza w puli znajduje się mniej niż 5 kart.

Każdy z graczy sumuje punkty z narożników kart. Następnie dodaje do wyniku liczbę posiadanych żetonów.

Osoba z największą liczbą punktów wygrywa grę.

## PRZYKŁAD ROZGRYWKI



1 Sławek rzuca wszystkimi kośćmi. Otrzymuje wynik:



Kładzie pasujące kości na kartach.

2 Decyduje się na przerzuceniu kości.

Odrzuca 1 żeton.

Otrzymuje wynik:



Kładzie pasującą kość na karcie.



3 Sławek znów decyduje się na przerzuceniu kości.

Odrzuca 1 żeton.

Otrzymuje wynik:



Kładzie pasującą kość na karcie.



4 Decyduje się na zakończeniu tury.

Zdobywa dwie karty. Zabezpiecza je.

Rzuca siedmioma kośćmi. Otrzymuje wynik:



Na karcie ze śliwkami połowa symboli pokrywa się z symbolami na kościach.

Ta karta jest zabezpieczona. Można ją odwrócić.



Rzuć kośćmi, dopasuj symbole do kart i zdobądź punkty!  
Jeśli chcesz, możesz odrzucić żeton i spróbować ponownie.  
Ale uwaga! Jeśli posuniesz się za daleko, możesz stracić wszystko.  
Uważaj na przeciwników, którzy będą chcieli podkraść Twoje karty.  
Prawdziwe emocje bez prawdziwych przegranych!

### CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów za posiadane na koniec gry karty i żetony.

### ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



7 kości z kasynowymi symbolami



50 żetonów



35 kart

Autor: Martin Nedergaard Andersen, tłumaczenie: Sławomir Czuba



Wydawnictwo Muuko  
Podłężę 650, 32-003 Podłężę