



PO DZIEL TO

INSTRUKCJA

CEL GRY

W *Podziel to* gracze starają się zebrać jak najwięcej kart każdego typu. Zdobędą za nie punkty, o ile zbiorą najwięcej kart o danej wartości.

W każdej rundzie jeden z graczy podzieli karty na trzy strefy, następnie wszyscy w sekrecie będą wybierać jedną z nich. Czy skusić się na tę, gdzie jest najwięcej kart? Czy wybrać teoretycznie najmniej atrakcyjną grupę? A może tę z jokerem? W *Podziel to* gracze muszą wykazać się sprytem, umiejętnością blefowania i obserwacji. Wygra ta osoba, która zdobędzie najwięcej punktów za zdobyte karty.

ELEMENTY GRY

**55 kart z liczbami
o wartościach od 1 do 10**

(1 karta o wartości 1,
2 karty o wartości 2 itd.)



12 kart wyboru
(po 1 w każdym
kolorze dla każdego
gracza)

**2 karty
podziału**



**15 kart
jokerów**



PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Rozdajcie każdemu po jednym zestawie kart wyboru w wybranym kolorze rewersu (biały, czarny i niebieski awers).
- 2 Potasujcie wszystkie karty z liczbami i jokerami i stwórzcie z nich zakryty stos.
- 3 Wybierzcie losowo pierwszego gracza i dajcie mu dwie karty podziału.
- 4 Zróbcie miejsce na stos kart odrzuconych.



Maria



Ula



Piotr
(pierwszy gracz)

Przykład przygotowania gry w partii 3-osobowej.

PRZEBIEG GRY

Gra trwa kilka rund. W każdej z nich jeden z graczy przyjmuje rolę dzielącego. Po zakończeniu rundy dzielącym zostaje kolejny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gra kończy się w momencie, kiedy nie będzie już można odkryć kart ze stosu.

PRZEBIEG RUNDY

PRZYGOTOWANIE STREF

Na początku rundy dzielący:

- **odkrywa** ze stosu karty i układa je w kolejności odkrywania w rzędzie od lewej do prawej;
 - **7 kart w grze 2-3-osobowej**
 - **9 kart w grze 4-osobowej**

Uwaga! Pamiętajcie, że nie można zmieniać kolejności kart w rzędzie.

- **dzieli** wyłożone karty na trzy strefy (**białą**, **niebieską** i **czarną**). Sam decyduje, ile kart znajdzie się w każdej strefie. Każda strefa musi składać się z **przynajmniej** 1 karty.

Uwaga! W grze **2-osobowej** po podzieleniu kart na trzy strefy przez dzielącego drugi gracz wybiera jedną ze stref i odrzuca przydzielone do niej karty na stos kart odrzuconych.

Przykład. Rozgrzywka 4-osobowa

Maria jest dzielącym. Odkryła ze stosu dziewięć kart i wyłożyła je kolejno w rzędzie, a następnie podzieliła je na trzy strefy. W **białej** znajdują się trzy karty o wartościach 4, 3 i 6. W **niebieskiej** dwie karty: 5 i 7. A w **czarnej** cztery karty: joker, 8, 2 i 10.



Przykład. Rozgrzywka 2-osobowa

Maria jest dzielącym. Odkryła siedem kart i ułożyła je w rzędzie, a następnie podzieliła je na trzy strefy. W **białej** znajdują się trzy karty o wartościach 4, 3 i 6. W **niebieskiej** dwie karty: 5 i 7. A w **czarnej** dwie karty: joker i 8. Jej przeciwnik Piotr zdecydował się odrzucić karty z **czarnej** strefy.



WYBÓR STREF

Każdy gracz (również dzielący) **w tajemnicy** przed innymi wybiera jedną z dostępnych stref. Gdy to zrobi, umieszcza przed sobą zakrytą kartę wyboru w kolorze wybranej strefy. Pozostałe karty wyboru trzyma zakryte w ręce. Gdy wszyscy gracze podejmą decyzję, należy odsłonić leżące przed nimi karty.



Piotr
wybrał strefę
białą.

Maria
wybrała strefę
niebieską.

Ula i Marek
wybrali strefę
czarną.

Przykład wyboru stref w grze 4-osobowej.

ZDOBYWANIE KART

Gracze zdobywają karty zgodnie ze swoimi wyborami.

- **Jeśli NIKT nie wybrał danej strefy** – wszystkie znajdujące się w niej karty odkłada się na stos kart odrzuconych.
- **Jeśli TYLKO JEDEN gracz wybrał strefę** – bierze wszystkie znajdujące się w niej karty

i umieszcza je odkryte przed sobą. Karty należy umieszczać w taki sposób, żeby pozostali gracze dokładnie widzieli, ile kart oraz o jakich wartościach ma każdy gracz.

● **Jeśli KILKU GRACZY wybrało tę samą strefę i:**



Przykład. Dwoje graczy wybrało strefę czarną.

- ◆ znajduje się w niej **3 lub więcej kart** – dzielący musi dokonać jej podziału na **trzy strefy** i wszyscy gracze, którzy na początku wybrali tę samą grupę, ponownie dokonują wyboru stref i zdobywają z nich karty.
- ◆ znajdują się w niej **2 karty** – należy ją podzielić na **dwie strefy** (białą i **niebieską**) i wszyscy gracze, którzy na początku wybrali tę samą grupę, ponownie dokonują wyboru stref i zdobywają z nich karty.
- ◆ znajduje się w niej **1 karta** – odkłada się ją na stos kart odrzuconych. Gracze, którzy wybrali tę strefę, nie otrzymują nic.

Przykład. Maria podzieliła karty na trzy strefy. Po odkryciu kart wyboru gracze przystępują do zdobywania kart. Karty ze strefy **białej** o wartościach 4, 3 i 6 bierze Piotr i umieszcza je przed sobą. Maria jako jedyna wybrała strefę **niebieską**, więc bierze dwie karty o wartościach 5 i 7 i umieszcza je odkryte przed sobą. Strefę **czarną** wybrali Ula i Marek. W związku z tym Maria musi ponownie podzielić znajdujące się niej karty na trzy strefy, a Ula i Marek muszą dokonać wyboru.



Maria podzieliła karty, tworząc trzy strefy. Ula wybrała strefę **białą**, więc bierze jokera oraz 8 i umieszcza je odkryte przed sobą. Marek wybrał strefę **czarną**, więc bierze kartę o wartości 10. Umieszcza ją przed sobą. Żadne z nich nie wybrało karty o wartości 2, gracze odrzucają ją więc na stos kart odrzuconych.



Uwaga! W grze **4-osobowej** podczas wyboru stref może zdarzyć się sytuacja, że dwóch graczy wybierze jedną strefę, a pozostała dwójka graczy drugą. W takim przypadku karty z **niewybranej** strefy należy odrzucić na stos kart odrzuconych. Następnie powtarza się podział, wybór stref i zdobywanie z nich kart dla obu stref oddzielnie. Pamiętajcie, że te czynności należy przeprowadzać aż do skutku.

KONIEC RUNDY

Runda kończy się, kiedy:

- wszyscy gracze zdobyli karty z wybranej przez siebie strefy lub
- nie ma już kart do podziału pomiędzy graczami.

ROZMIESZCZANIE ZDOBYTYCH KART

Podczas rozmieszczania zdobytych kart gracze powinni kłaść je przed sobą **odkryte** w kolumnach z podziałem na wartości. Karty należy umieszczać w taki sposób, żeby wszyscy widzieli, ile ich jest. Kiedy gracz zbierze ze strefy **jokera**, **MUSI** umieścić go w jednej z wcześniej wyłożonych kolumn, przypisując mu konkretną wartość. W rzadkim przypadku, gdy gracz posiada wyłącznie jokera, w momencie zdobycia pierwszej karty z wartością musi on zostać do niej przypisany.

KONIEC GRY

Gra kończy się po rundzie, po której **nie ma** już więcej kart w stosie.

Uwaga! W grze **4-osobowej** w ostatniej rundzie zostanie wyłożonych 7 zamiast 9 kart.

Gracze przeliczają posiadane karty w **każdej** kolumnie, rozpoczynając od wartości 1. Gracz, który posiada najwięcej kart danej wartości (jokery w kolumnie liczą się jako karty o danej wartości), bierze jedną z nich i umieszcza przed sobą. Pozostałe karty z przeliczonej kolumny odkłada się na stos kart odrzuconych.

Jeśli dwóch lub więcej graczy posiada tyle samo kart danej wartości, wszyscy remisujący gracze biorą jedną z nich i umieszczają przed sobą.

Po podliczeniu dziesięciu kolumn gracze sumują punkty z kart znajdujących się przed nimi. Gracz z **największą sumą** zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu zwycięża gracz, który zebrał więcej kart z różnymi wartościami. Jeśli nadal jest remis, wygrywa gracz, który zebrał kartę z najniższą wartością.

Przykład. *Maria*
miała najwięcej kart
o wartościach 2, 5 i 8.
Zdołała zdobyć 15 punktów
(2 + 5 + 8).



Autor: Igor Ganzha

Ilustracje: Jan Kallwejt

Kierownik projektu: Marek Chołostiakow

Tłumaczenie & redakcja: Michał Szewczyk

Opracowanie graficzne: Paweł Niziołek

Korekta: Ewa Popielarz

mu

muduko.com

Wydawnictwo Muduko

Podłęże 650

32-003 Podłęże

Wydawnictwo Muduko jest marką wydawniczą

Fabryki Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.



© 2021, TĘMA BREW, All rights reserved.

© 2022 for the Polish edition Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

Ta instrukcja nie jest elementem gry.

10 WYZWAŃ WYTRAWNEGO GRACZA

- | | | |
|-----------|--|---|
| 1 | Wygraj grę, mając najwięcej kart o wartości 1. | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2 | Zdobądź karty o każdej wartości (od 1 do 10 i jokera). | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 3 | Wygraj, równocześnie remisując z innym graczem. | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 4 | Skończ grę, mając ponad 30 punktów. | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 5 | Skończ grę, mając mniej niż 10 punktów. | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 6 | Zdobądź wszystkie pięć kart o wartości 5. | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 7 | Nie zdobądź żadnego jokera. | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 8 | Zdobądź wyłącznie karty o wartościach parzystych. | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 9 | Zagraj w <i>Podziel to</i> w każdym miesiącu w roku. | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 10 | Zdobądź wyłącznie karty o wartościach nieparzystych. | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |