



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

101 kart do gry: 90 kart w 6 kolorach (ponumerowanych 1–15, 7 kart Joker i 4 karty Pomiń!) **3 karty opisów, 6 kart poziomów, 6 znaczników poziomu**

JAK WYGRAĆ

Wygrywa pierwszy gracz, który osiągnie 8. poziom.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy gracz otrzymuje 1 kartę poziomów i 1 znacznik poziomu. Należy włożyć swoją kartę w znacznik poziomu w taki sposób, aby widoczna była strona oznaczona na górze jedną gwiazdką. W otworze znacznika powinien pojawić się cel „2 serie 3 kart” (poziom 1).

Wybierz gracza, który otrzyma rolę Gracza prowadzącego. Gracz prowadzący tasuje 101 kart i rozdaje po 10 kart każdemu z graczy, kładąc je zakryte. Każdy gracz bierze swoje karty do ręki i może je przejrzeć. Pozostałe karty należy ułożyć zakryte na środku stołu.

Tworzą one stos dobierania.

Gracz prowadzący odkrywa kartę z wierzchu stosu dobierania i odkłada ją odkrytą na swój stos kart odrzuconych. Każdy gracz gromadzi podczas gry własny stos kart odrzuconych (patrz rysunek obok).



PRZEBIEG GRY

Kolejka porusza się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz po lewej stronie Gracza prowadzącego zaczyna grę i wykonuje następujące czynności:

- Dobranie karty (wymagane).** Gracz dobiera jedną kartę ze stosu dobierania lub z wierzchu stosu kart odrzuconych dowolnego gracza i dodaje ją do kart w swojej ręce.
- Zagranie poziomu (niewymagane).** Gracz umieszcza karty wymagane do ukończenia bieżącego poziomu odkryte i odpowiednio ułożone na środku stołu, aby każdy mógł je zobaczyć. *Np. aby ukończyć pierwszy poziom, gracz musi wyłożyć 2 serie 3 kart.*

Uwaga: Gracze nie mogą wyklądać kart tworzących niekompletny poziom. Nie mogą też dodawać nowych kombinacji do już zagranych poziomów po zakończeniu swojego ruchu. Nie można np. dodać później trzeciej serii 3 kart do pierwszego poziomu.

Gdy gracz ma już wyłożony kompletny poziom, może przed zakończeniem ruchu dołożyć resztę swoich kart do wyłożonych kart innego gracza, w tym również do swoich, zgodnie z zasadami umieszczania kart (patrz „Przykłady” poniżej). Pierwszy gracz, któremu skończą się karty, kończy kolejkę i otrzymuje premię za zakończenie kolejki (patrz „Zakończenie kolejki”).

PRZYKŁADY:

- Seria trzech kart (4, 5, 6):** gracz może dołożyć kartę 7 (a następnie 8 itp.) lub 3 (a następnie 2 itp.).
- Cztery pary (2 – 2, 3 – 3, 6 – 6, 6 – 6):** gracz może dołożyć karty 2, 3 lub 6.
- Seria czterech (8, 9, 10, 11) i dwie pary (3 – 3, 9 – 9):** gracz może dołożyć kartę 7 (a następnie 6 itp.) lub 12 (a następnie 13 itp.) bądź karty 3 lub 9.

KOMBINACJE

Serie: karty dowolnego koloru o rosnących numerach (np. **4 – 5 – 6** lub **8 – 9 – 10 – 11**).

Uwaga: numer 15 nie łączy się z 1!

Pary, trójki itp.: karty dowolnego koloru z tym samym numerem (np. **4 – 4** lub **9 – 9 – 9**).

X kart(y) jednego koloru: karty tego samego koloru (np. **7 – 2 – 9** lub **12 – 7 – 4 – 8**).

3. Zakończenie ruchu. Aby zakończyć ruch, każdy gracz **musi** umieścić dowolną kartę odkrytą na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych.

Uwaga: Po dobraniu ostatniej karty ze stosu dobierania, lub gdy pojawi się w nim odkryta karta Pomiń! (patrz „karta Pomiń!” poniżej), gracze muszą oddać wszystkie swoje karty ze stosu kart odrzuconych, z wyjątkiem jednej odkrytej karty na wierzchu stosu. Gracz prowadzący tasuje oddane karty i tworzy nowy stos dobierania.

ZAKOŃCZENIE KOLEJKI

Kolejka kończy się, gdy jeden z graczy **nie ma już w ręku żadnych kart**.

- ▶ Ten gracz otrzymuje premię i **przesuwa znacznik na swojej karcie poziomów o dwa poziomy**, pomijając jeden poziom.
- ▶ Gracze, którzy mieli wyłożony swój poziom przed zakończeniem kolejki, ale wciąż mają w ręku karty przesuwają znacznik na swojej karcie poziomów o jeden poziom.
- ▶ Gracze, którzy nie wyłożyli poziomu przed zakończeniem kolejki nie przesuwają znacznika na swojej karcie poziomów.

Gracz po lewej stronie Gracza prowadzącego zostaje nowym Graczem prowadzącym. Gracz prowadzący tasuje 101 kart i rozdaje po 10 kart każdemu z graczy. Rozpoczyna się nowa kolejka.



KARTA JOKER (7 kart)

Kartą Joker można zastąpić dowolny kolor lub cyfrę (z wyjątkiem karty Pomiń!). Można użyć kilku kart Joker w jednym poziomie, ale gracz musi jednoznacznie wskazać, jaką kartę zastępuje Joker. Gracze nie mogą wymienić kart Joker, które już zagrano.



KARTA POMIŃ! (4 karty)

Zamiast odrzucać kartę na koniec ruchu, gracz może zagrać kartę Pomiń! przed dowolnym graczem, który nie ma jeszcze przed sobą karty Pomiń!

„Pominięty” gracz musi podczas swojego ruchu odrzucić kartę Pomiń!, kładąc ją odkrytą na spodzie stosu dobierania. Gdy karta Pomiń! pojawi się odkryta na stosie dobierania, stos należy przetasować.

Uwaga: Gdy karta Pomiń! zostaje odrzucona jako ostatnia karta w ręku (na końcu kolejki), jej funkcja jest ignorowana.

ZWYCIĘSTWO

Wygrywa gracz, który jako pierwszy ułoży swoje karty wymagane na poziomie 8. Nie musi wtedy zagrywać ani odrzucać pozostałych kart. Grę wygrywa również gracz, który jako pierwszy wyłożył swoje karty z poziomu 7. oraz pozbył się wszystkich pozostałych kart, ponieważ wtedy przeskakuje on jeden poziom. W obu przypadkach zwycięzca przesuwą znacznik na swojej karcie poziomów na symbol z medalem za 1 miejsce.

WERSJA ZAAWANSOWANA

Gracze mogą użyć „trudnej” strony kart poziomów, oznaczonej dwiema gwiazdkami.

Uwaga: Na stronie oznaczonej dwiema gwiazdkami w przypadku poziomów 5-8 (oznaczonych kolorem pomarańczowym) gracze, którzy nie wyłożyli poziomu, mogą zachować maksymalnie cztery karty w następnej kolejce. Zwiększa to ich szanse na osiągnięcie następnego poziomu. Ci gracze otrzymują liczbę kart potrzebną do zgromadzenia talii 10 kart.

