

PL

# JINX

Gra w zbieranie kart

Autor: Klaus Altenburger

Gra dla 2 do 4 graczy od 6 lat, czas rozgrywki: 15 min.

**Komu uda się po trzech rundach zgromadzić karty o największej wartości? I nie przeszkodzą mu w tym pechowe rzuty kostką!**

## **ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:**

48 kart liczbowych: po 6 kart z liczbami od 1 do 6 w 8 różnych kolorach

12 kart specjalnych

1 kostka

1 instrukcja



Gra Piatnika nr 665295

© 2021, Piatnik • Wydrukowano w Austrii

EB21/22-0xxxx P0020759

piatnik.pl

## CEL GRY:

Celem gry jest takie zbieranie kart, by przy szczęśliwych rzutach kostką zdobyć jak najwięcej punktów.

## PRZYGOTOWANIE GRY:

Karty liczbowe i specjalne należy osobno potasować i położyć na stole w formie dwóch talii, obrazkami do dołu.

Obok talii należy położyć kostkę.

## PRZEBIEG GRY:

Gra składa się z trzech rund. Przed rozpoczęciem każdej rundy należy rozłożyć na stole w formie prostokąta 4x4 obrazkami do góry 16 wierzchnich kart z talii kart liczbowych. Pozostałe karty liczbowe nie będą w tej rundzie używane.



Najmłodszy gracz zaczyna. Następnie gra przebiega w kolejności zegarowej. Gracz, na którego przypada kolejka, rzuca kostką. Jeżeli nie jest zadowolony z wyniku rzutu, może rzucić ponownie. Ale poprawić rzut może tylko raz.

Po wykonaniu rzutu gracz wybiera dowolną kartę spośród leżących na stole, z liczbą odpowiadającą wynikowi rzutu i kładzie ją na stole przed sobą.

**Przykład:** Gracz wyrzucił 3 – może wziąć ze stołu dowolną kartę z liczbą 3.

**Wskazówka:** Na zakończenie rundy gracz może zachować karty tylko w tych kolorach, w których nie ma kart na stole!

Do gry przystępuje następny gracz: rzuca kostką, wybiera kartę itd.

**Uwaga:** W trakcie rundy nie uzupełnia się kart na stole!

### **Zakończenie i podsumowanie rundy:**

Runda kończy się, gdy gracz nie może wziąć ze stołu żadnej karty. Następuje wtedy podsumowanie rundy:

1. Każdy gracz porównuje kolory swoich kart (również zdobytych w poprzednich rundach!) z kolorami kart, które pozostały na stole i odrzuca na środek stołu wszystkie karty, których kolory są na stole. Niezależnie od tego, ile kart w danym kolorze leży na stole i ile kart w tym kolorze ma, musi odłożyć na środek stołu wszystkie.

2. Gracz, który zakończył rundę, musi dodatkowo odrzucić jedną kartę o najwyższej wartości. Jeżeli ma więcej kart o tej samej wartości, może wybrać dowolną z nich. Jeżeli gracz nie ma żadnej karty, to oczywiście żadnej nie odrzuca. Wszystkie odrzucone przez graczy karty odkłada się do pudełka.
3. **Dobieranie kart specjalnych:** Począwszy od gracza, który zakończył rundę, każdy gracz może odrzucić dowolną z posiadanych kart i zamiast niej wziąć z talii kartę specjalną. Jeżeli gracz nie ma żadnej karty do odrzucenia, karty specjalnej wziąć nie może. Karty specjalne mogą być użyte już w następnej rundzie. Karty specjalne opisane są na końcu instrukcji.

Gracze, którzy po podsumowaniu rundy i dobieraniu kart mają jeszcze jakieś karty liczbowe, kładą je na stole obrazkami do góry. Zaczyna się następna runda. Na stole układa się kolejne 16 kart liczbowych. Rundę rozpoczyna gracz, który zakończył rundę poprzednią.

## ZAKOŃCZENIE GRY:

Gra kończy się po podsumowaniu trzeciej rundy. Każdy gracz dodaje liczby na posiadanych kartach. Zwycięża gracz, który ma największą sumę. Przy równych wynikach gra ma więcej zwycięzców.

## KARTY SPECJALNE

Są dwie kategorie kart specjalnych, przy czym jednocześnie można użyć więcej niż jednej takiej karty:

### 1. Karty wielokrotnego użytku, których gracz nie oddaje po wykorzystaniu i może używać w każdej kolejce:



Przy użyciu każdej takiej karty wynik rzutu można zwiększyć o 1.

**Przykład:** Zagrywając dwie takie karty wynik rzutu można zwiększyć o 2.



Przy użyciu każdej takiej karty wynik rzutu można zmniejszyć o 1.

**Przykład:** Zagrywając dwie takie karty wynik rzutu można zmniejszyć o 2.



Zagraniem takiej karty daje prawo do dodatkowego rzutu.

**Przykład:** Po zagraniu takiej karty gracz może rzucać trzy razy zamiast dwóch.



Gracz może wziąć ze stołu dowolną liczbę kart tego samego koloru, które w sumie odpowiadają liczbie wyrzuconej na kostce. Jeżeli gracz ma dwie takie karty, może dodatkowo tę sumę zwiększyć lub zmniejszyć o 1.

**Przykład:** Gracz wyrzucił 5. Mając dwie karty tego rodzaju może wziąć ze stołu np. trzy żółte karty o wartościach 1, 2 i 3.

## 2. Karty specjalne, które mogą być użyte tylko raz. Po zagraniu taką kartę odkłada się do pudełka.



Zamiast rzucać kostką, gracz może wziąć ze stołu dowolną kartę o wartości 1, 2 lub 3. Gracz może użyć tej karty również po rzucie, gdy nie jest zadowolony z wyniku. Można tę kartę zagrywać łącznie z innymi kartami.



Zamiast rzucać kostką, gracz może wziąć ze stołu dowolną kartę o wartości 4, 5 lub 6. Gracz może użyć tej karty również po rzucie, gdy nie jest zadowolony z wyniku. Można tę kartę zagrywać łącznie z innymi kartami.

---

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:  
Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno  
[www.piatnik.pl](http://www.piatnik.pl)

**Grafika:** Fiore GmbH, [www.fiore-gmbh.de](http://www.fiore-gmbh.de)



Uwaga! Gra nie jest przeznaczona dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy. Niebezpieczeństwo uduszenia. Proszę zachować adres.

Polub nas [www.facebook.com/PiatnikPolska](https://www.facebook.com/PiatnikPolska)

