

MATCHUP! NUMBERS

ZAWARTOŚĆ

55 x



1 x



OPIS i CEL GRY

Przetrwaj szaloną podbierankę karcianą i na koniec rozgrywki bądź w posiadaniu największej liczby kart!

PRZYGOTOWANIE GRY

Potasuj karty i umieść 4 z nich odkryte na środku stołu.

Następnie ułóż wokół tych 4 kart okrąg z zakrytych pozostałych kart.



JAK GRAĆ

W swojej turze odkryj jedną kartę.

- Jeśli na środku stołu znajduje się karta z tą samą cyfrą co na odkrytej przez ciebie karcie lub są tam karty o wartościach, których suma jest równa wartości twojej karty, wówczas zdobywasz wszystkie te karty i odkładasz je odkryte na stos przed sobą.

Przykład: jeśli odkryta została karta 7, możesz wziąć wszystkie karty ze środka stołu dające sumę równą 7 ($2 + 5 + 0 = 7$)

- Jeśli inny gracz na wierzchu swojego stosu ma kartę z cyfrą, którą przed chwilą odkryłeś, możesz zabrać mu **cały** jego stos*. Na wierzchu swojego stosu połóż odkrytą w swojej turze kartę.

Przykład: Gracz A odkrył kartę 5. Na środku stołu nie ma takiej karty, ale znajduje się ona na wierzchu stosu gracza B. Gracz A zabiera stos kart gracza B i dokłada do swojego. Na wierzch tak utworzonego stosu gracz A kładzie odkrytą w tej turze kartę 5.

***wariant łagodny:** weź 3 wierzchnie karty ze stosu gracza lub całkowicie zrezygnuj z tej akcji.

UWAGA: Jeśli karta analogiczna do tej odkrytej znajduje się zarówno na środku stołu, jak i na wierzchu stosu kart innego gracza, możesz zdecydować, którą z akcji wykorzystać.

Nie możesz wykorzystać obu akcji (pobrać karty ze środka stołu i od innego gracza).

- Jeśli nie możesz wykonać żadnej z powyższych akcji – połóż odkrytą w swojej turze kartę obok innych odkrytych kart na środku stołu.
- Jeśli odkryłeś kartę specjalną i na środku stołu znajduje się taka sama karta specjalna, możesz:



– **JOKER** – zebrać wszystkie karty znajdujące się na środku stołu (wraz z oboma jokerami). Pamiętaj, by uzupełnić środek stołu nowymi 4 kartami startowymi i umieścić jokera na wierzchu swojego stosu kart.



– **PODZIAŁ** – zabrać wybranemu graczowi wszystkie karty o wartości powyżej lub poniżej 5 (przyda się dobra pamięć, aby poprosić o właściwy przedział kart) i dołożyć (wraz z obiema kartami podziału) do swojego stosu zebranych kart.

UWAGA: Za każdym razem, gdy na środku stołu zabraknie kart, wyłóż tam 4 nowe odkryte karty.

KONIEC GRY

Rozgrywka się kończy, gdy wyczerpie się krąg zakrytych kart. Wygrywa gracz, który zebrał najwięcej kart.