



- Gracz, który zdobył karty, odkłada je oddzielnie od pozostałych i dobiera nowe karty ze stosu do dobierania, tak aby ponownie mieć 5 kart.

- Jeżeli gracz nie ma żadnej karty, którą może zagrać, wymienia jedną kartę spośród tych, które trzyma w ręku, na kartę ze stosu do dobierania. Jeżeli gracz może użyć nowej karty, może zagrać nią natychmiast. W przeciwnym razie jego kolej przepada.

- Gdy zakończy się runda, gracz pilnujący czasu przesuwa zegar o kwadrans do przodu i rozpoczyna się następna runda.

Gra kończy się, gdy zostaną wykorzystane wszystkie karty ze stosu do dobierania lub gdy zegar powróci na godzinę 12.

Zwycięzca:

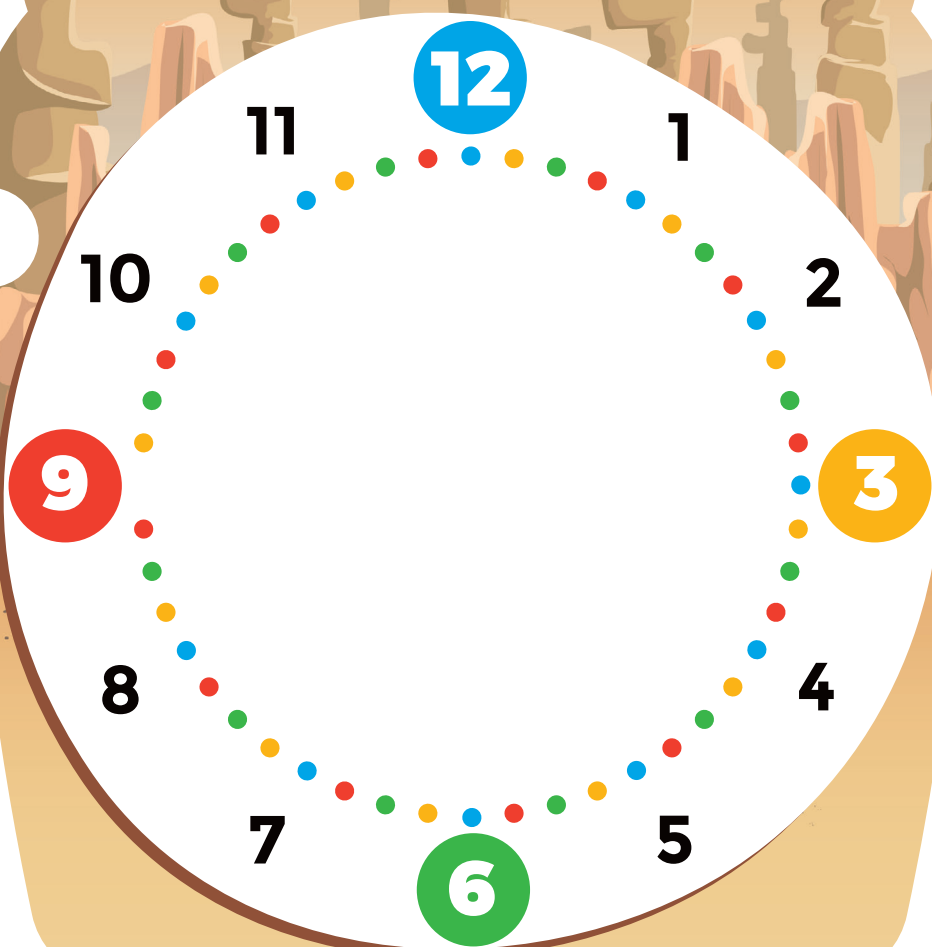
Zwycięzcą jest gracz, który w trakcie gry zgromadził największą liczbę kart.

Wskazówka 1:

Jeżeli gracze nie znają się jeszcze zbyt dobrze na zegarku, mogą grać w tę grę, korzystając wyłącznie z kart godzinowych i kart do gry wskazujących pełne godziny i półówki godzin. Gracz pilnujący czasu gry będzie wówczas przestawiał zegar za każdym razem o pół godziny do przodu. Kwadransy nie będą brane pod uwagę.

Wskazówka 2:

Na zegarze tarczowym pomiędzy godzinami znajdują się cztery kolorowe kropki, a przy godzinie 3, 6, 9 i 12 widnieje jedna większa kolorowa kropka. Pozwalają one na dokładne ustawienie zegara. Mała wskazówka wskazuje zawsze małą kropkę, a duża wskazówka dużą kropkę tego samego koloru. Np. o godzinie 03:30 mała wskazówka wskazuje zieloną kropkę znajdującą się za cyfrą 3, a duża wskazówka dużą zieloną kropkę przy cyfrze 6.



Cel gry:

- Zbierz jak najwięcej kart, by wygrać.

Przygotowanie:

- Najpierw uzgodnijcie, przy pomocy których kart będziecie grać: kart rozpoczynających się od północy (tło niebieskie) czy rozpoczynających się od południa (tło czerwone). Karty, których nie wybraлиście, możecie odłożyć na bok.
- Weźcie wybrany stos kart i dołóżcie do niego 14 kart do gry (żółte tło). – Potasujcie dokładnie karty i rozdajcie każdemu z graczy po 5 kart. Nie pokazujcie swoich kart przeciwnikom. Odłóżcie resztę kart na stół rewersem skierowanym do góry.

- Ustalcie także, czy będziecie korzystać z zegara tarczowego, czy z cyfrowego. Zegar tarczowy jest dołączony do zestawu. Aby skorzystać z zegara cyfrowego, należy wejść na stronę www.fundels.com/bawsieiucz.

- Na koniec ustalcie, kto zaczyna. Gracz, który rozpoczyna grę, będzie także pilnował czasu.

- Gracz, który będzie pilnował czasu ustawia zegar na godzinę dwunastą i rozpoczyna grę.

Gra:

- Gracze starają się w trakcie swojej kolejki zebrać jak najwięcej kart, postępując zgodnie z następującymi zasadami gry:

- Jeżeli dany gracz ma kartę, na której widnieje taka sama godzina jak na zegarze tarczowym lub cyfrowym, wówczas zdobywa tę kartę. Przykład: Zegar wskazuje godzinę 12:00. Gracz, który ma kartę z godziną 12:00, zdobywa tę kartę.

- Jeżeli dany gracz posiada jedną lub więcej kart do gry oraz kartę z godziną, którą wskazuje zegar, wówczas zdobywa wszystkie te karty. Przykład: Zegar wskazuje godzinę 12:00. Gracz ma kartę do gry wskazującą kwadrans, kartę do gry wskazującą półtówkę godziny i kartę z godziną 12:45, więc zdobywa wszystkie te karty. Gracz który pilnuje czasu ustawia nową godzinę na zegarze (12:45).

