



Dostępne także::



Cel gry:

- Należy pozbyć się swoich kart poprzez uporządkowanie cyferek od 1 do 10.

Przygotowanie:

- Wszyscy gracze siadają obok siebie przy stole, tak aby każdy mógł dobrze widzieć karty.
- Gra zawiera łącznie 7 zestawów po 10 kart. Przed rozpoczęciem gry należy ustalić, iloma i którymi zestawami będziecie grać. Określi to jednocześnie stopień trudności gry. Najlepiej jest grać przynajmniej trzema zestawami.
- Przetasuj dobrze karty i rozdaj każdemu z graczy po 3 karty. Każdy z graczy trzyma swoje karty tak, aby inni gracze nie mogli ich zobaczyć.
- Pozostałe karty połóż na stole zakrytą stroną do góry i odkryj pierwszą kartę jako kartę początkową do wyrzucania pozostałych.

Gra:

- Każdy z graczy bierze kolejno górną kartę z talii i próbuje położyć jak najwięcej kart z trzymanyh w swoim ręku na karcie (kartach) na stole.
- Jeżeli nie masz żadnej karty, którą mógłbyś położyć, kolejka przechodzi na kolejnego gracza, a ty zatrzymujesz wszystkie swoje karty.
- Z kart schodzimy następująco:
 - Kartę z zestawu, z którego karty już leżą na stole, można

położyć, jeżeli twoja cyfra jest wyższa lub niższa niż ta na karcie, która już leży na stole. W ten sposób na leżącą na stole kartę przedstawiającą 3 palce można położyć kartę przedstawiającą 2 albo 4 palce.



- Można położyć również kartę z innego zestawu, jeżeli tylko cyfra na niej jest taka sama jak cyfra już leżąca na stole. Taką kartę można położyć na lub pod kartą już leżącą na stole. W ten sposób na kartę przedstawiającą 5 palców można położyć kartę do pisania z cyfrą 5.

- Zanim położysz kartę do pisania, zapisz na niej wcześniej ścieralnym markerem właściwą cyfrę. Pomaga ci w tym widoczne cienie. Nie zapomnij, aby natychmiast po zakończeniu gry zetrzeć zapisane cyferki na kartach do pisania przy pomocy suchej ściereczki lub gumki na markerze.



W celu poprawienia czytelności, zasady gry mogą zawierać sformułowania specyficzne dla jednej płci, prosimy jednak, by interpretować je, jako neutralne.



- Gdy wyciągniesz Jokera, musisz go natychmiast wprowadzić do gry. Jokera możesz położyć na dowolną kartę i wszyscy gracze mogą ją w dalszej części gry zastąpić kartą, którą wcześniej zastąpił Joker. W takiej sytuacji należy jednak natychmiast położyć Jokera na inną kartę na stole.

- Gdy wszystkie karty z talii zostaną pobrane, gra toczy się dalej, aż jednemu z graczy uda się pozbyć wszystkich kart.

Zwycięzca:

Gry wygrywa pierwszy gracz, który wyłoży wszystkie swoje karty.

Wariant gry :

Cel gry:

- Poznaj prawidłową kolejność cyferek dzięki układaniu ich obok siebie.
- Ta gra jest przeznaczona dla najmłodszych graczy (od 4 lat) i jest rozgrywana jedynie dwoma zestawami układanki od 1 do 10. W tym przypadku 1 karta zawsze pasuje do innej, jak w puzzlach, dzięki czemu powstaje obrazek.

Przygotowanie:

- Ustal zestaw puzzli dla każdego gracza.
- Każdy gracz wybiera teraz kartę z wybranego zestawu puzzli i układa ją przed sobą na stole obrazkiem do góry.
- Potasuj pozostałe 18 kart i połóż je na stole w 3 rzędach po 6 kart obrazkiem do dołu.

Gra:

- Teraz gracze odwracają na zmianę po jednej z 18 kart i sprawdzają, czy obrazek pasuje do ich karty.
 - Jeżeli karta ta pasuje do twojej, możesz ją natychmiast położyć. Twoja kolej trwa tak długo, jak będziesz kłaść kolejne karty.
 - Jeżeli odwrócona karta nie pasuje do twojej, to odkładasz ją z powrotem na stół i kolej przechodzi na następnego gracza.
- Bacznie śledź grę, nawet gdy nie jest twoja kolej, w ten sposób możesz dowiedzieć się, gdzie leży konkretna karta, której szukasz.

Zwycięzca::

Zwycięzcą jest pierwszy gracz, który ułoży wszystkie karty ze swojego zestawu puzzli we właściwej kolejności.

