



Gra karciana AHOJ !

ZASADY GRY- 2 graczy

3 rundy



ELEMENTY GRY

Przygotuj :

- planszę do gry AHOJ
- talię kart kolekcjonerskich SkakankaDANCE GAME
- kartkę i ołówek do zapisywania wyników





CEL GRY

Gracze zamieniają się w piratów. Ich zadaniem jest zdobyć jak największą ilość na punktów. Punkty oznaczona są na Karcie zaraz nad postacią.

UWAGA ! Pamiętaj, że w talii są również karty z punktami minusowymi, jeśli Gracz w trakcie rozgrywki nie pozbedzie się ich ze swojego zestawu – musi je uwzględnić w końcowym rachunku.



PRZYGOTOWANIE GRY

1. Potasuj talię kart i rozdaj każdemu z graczy po 4 karty- **gracze nie sprawdzają zawartości kart (karty graczy są zawsze zakryte)**
2. Rozdane zestawy kart graczy **zakryte** układamy po dwóch stronach planszy w miejscach wyznaczonych numerami od 1-4
3. Pozostałą talię kart **ZAKRYTĄ (obrazkiem do dołu)** kładziemy w miejscu wyznaczonym na planszy oznaczonym symbolem – TAJEMNICA
4. Wyciągamy jedną kartę z zakrytego stosu TAJEMNICA i odkładamy **ODKRYTĄ (obrazkiem do góry)** na planszy w miejscu oznaczonym symbolem – SKARB
5. Każdy z graczy podgląda dyskretnie DWIE swoje dowolne karty, zapamiętuje ich punktację i odkłada na miejsce – **nie można podglądać kart w trakcie dalszej rozgrywki**. Pozostałe dwie karty są niewiadomą.
6. Wybieramy GRACZA, który rozpocznie pierwszą rundę – Gracze losują z talii TAJEMNICA po jednej karcie – karta z wyższą punktacją wyznacza gracza rozpoczynającego rozgrywkę.





PRZEBIEG GRY

Podczas gry gracze mogą wykonać cztery następujące akcje:

1. Wyciągnięcie KARTY z pola TAJEMNICA i zamiana z dowolną spośród 4 swoich kart

JAK WYKONAĆ AKCJĘ: weź dyskretnie kartę z pola TAJEMNICA i nie pokazuj jej przeciwnikowi, sprawdź zawartość karty i zdecyduj, którą ze swoich kart oddajesz w zamian za nią, pamiętaj, że nie możesz już podglądać swoich kart – musisz pamiętać gdzie co odłożyłeś i jaką ma wartość, kartę której się pozbywasz odkładasz ODKRYTĄ na polu SKARB

2. Wyciągnięcie KARTY z pola SKARB i zamiana z dowolną spośród 4 swoich kart

JAK WYKONAĆ AKCJĘ: trafiła się dobra kartą w polu SKARB ? – skorzystaj z tego ! Zabierz KARTĘ i zamień ją z dowolną swoją kartą , pamiętaj, że nie możesz już podglądać swoich kart – musisz pamiętać gdzie co odłożyłeś i jaką ma wartość, kartę której się pozbywasz odkładasz ODKRYTĄ na polu SKARB

3. Użycie pola OKUP aby zamienić swoją kartę na dowolną kartę przeciwnika

JAK WYKONAĆ AKCJĘ: wiesz, że masz w swoich kartach taką, której chcesz się pozbyć ? -połóż ją na polu OKUP i wybierz, którą kartę przeciwnika chciałbyś w zamian za nią. Dyskretnie zabierz wybraną kartę przeciwnika – sprawdź jej zawartość i odłóż w puste miejsce w swojej talii. Przeciwnik bez oglądania zabiera twoją kartę z pola OKUP i uzupełnia swój zestaw.

4. Użycie hasła „AHOJ !” aby zakończyć rozgrywkę – hasła używamy wtedy, gdy mamy pewność, że punktacja w naszych kartach jest wyższa niż w kartach przeciwnika

JAK WYKONAĆ AKCJĘ: zakończyć rozgrywkę możesz w każdej chwili ! Jeśli uznasz, że Twoje karty są lepsze niż przeciwnika – nie pozwól mu dalej grać i zakończ rozgrywkę krzyżąc pirackie „AHOJ !”. Następuje wtedy odkrycie wszystkich kart i zliczanie punktów. Gracz z największą ilością punktów wygrywa.





PODSUMOWANIE

**PODSTAWOWYM CELEM gry jest taka wymiana kart aby punktacja była możliwie jak najwyższa.
Pozbywamy się kart z punktacją słabą lub podsuwamy je przeciwnikowi.**

Trenuj pamięć i podstawowe działania matematyczne, kombinuj i wprowadzaj przeciwnika w błąd aby zebrać karty z największą ilością PUNKTÓW.

Gracze wykonują trzy pełne rundy.

Gracz który zwycięży co najmniej 2 razy w trakcie trzech rund – WYGRYWA !

