

# Nain jaune

CLASSIC BY DJECO

7 YEARS  
-99



# Nain jaune

ZAWARTOŚĆ:





**Zawartość:** 1 plansza, 1 pudełko "Żółty Karzeł", 52 karty, 78 żetonów (12 żetonów o wartości 5 punktów, 12 o wartości 4 punktów, 12 o wartości 3 punktów, 12 o wartości 2 punktów i 30 o wartości 1 punkta).

**Cel gry:** Zebrać jak najwięcej skarbów.

### Przygotowanie:

Każdy z graczy otrzymuje zestaw żetonów o wartości 49 punktów:

- 3 żółte żetony warte 5 punktów każdy
- 3 czerwone żetony warte 4 punktów każdy
- 3 niebieskie żetony warte 3 punkty każdy
- 3 zielone żetony warte 2 punkty każdy
- 7 brązowych żetonów warte 1 punkt każdy

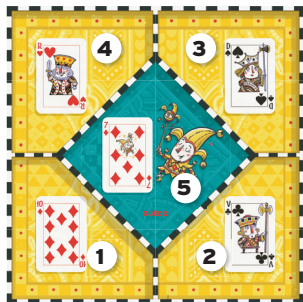
Umieść planszę na środku stołu, a pudełko "Żółty Karzeł" na środku planszy.

Gra trwa kilka rund.

### Na początku każdej rundy:

Każdy z graczy umieszcza stawkę w każdej sekcji planszy, na przykład:

- 1 stawka warta 1 pkt. na 10 karo,
- 1 stawka warta 2 pkt. na jopku trefl
- 1 stawka warta 3 pkt. na królowej pik
- 1 stawka warta 4 pkt. na królu kier
- 1 stawka warta 5 pkt. na 7 karo lub "Żółtym Karle"



Karty należy potasować, a gracz rozdający rozdziela je pomiędzy graczy następująco:

- 22 karty dla każdego gracza w rozgrywce 2-osobowej
- 15 kart dla każdego gracza w rozgrywce 3-osobowej
- 12 kart dla każdego gracza w rozgrywce 4-osobowej

Pozostałe karty należy położyć z boku, zakryte. Wróć do gry w następnej rundzie.

### Jak grać:

Gracze rozgrywają kolejki pozbywając się kart z ręki na wspólną kupkę na środku stołu.

Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zaczyna gracz na lewo od gracza rozdającego.

Ten gracz wybiera kartę z ręki i kładzie ją na środku stołu, po niej umieszcza tyle kart, ile to możliwe, w kolejności rosnącej, bez przerywania serii i niezależnie od koloru.

Gracz nie może zacząć od Asa.

*Na przykład, jeśli gracz posiada karty 2 karo, 4 serce, 5 trefl, 7 serce i 3 karo na ręce, może się pozbyć 2, potem 3, następnie 4 i 5, ale nie może zagrać 7, ponieważ brakuje mu 6.*

Kiedy gracz nie może zagrać więcej kart w sekwencji, którą rozpoczął, zatrzymuje rundę i wskazuje wartość brakującej karty, ogłaszając: "numer..."

*W powyższym przykładzie, gracz ogłosiłby "numer 6".*

Kolejka przechodzi na następnego gracza po lewej, który będzie kontynuował sekwencję. Jeśli gracz jest w stanie i chce to zrobić, może zacząć sekwencję od brakującej karty poprzedniego gracza tj. 6.

*Jeśli nowy gracz nie może kontynuować sekwencji, runda przechodzi na następnego gracza.  
Itd.*

Jeśli po skończeniu kolejki żaden z graczy nie jest w stanie kontynuować sekwencji, ostatni z graczy, który położył kartę może zacząć nową sekwencję.

**Wskazówka:** W interesie gracza jest zacząć od karty, która umożliwi mu stworzenie najdłuższej możliwej sekwencji.

### **Specjalne przypadki:**

- Kiedy gracz położy króla, ogłasza "**Król i zaczynam od nowa!**". Gracz zaczyna nową sekwencję, zaczynając od dowolnej karty.
- Kiedy gracz zagra kartę znajdująca się na planszy (10 karo, jopek trefl, dama pik, król serce lub 7 karo), ogłasza, że karta "**bierze wszystko**", ogłaszając wartość karty. Gracz zabiera wszystkie żetony znajdujące się w danej sekcji planszy, która pasuje do zagranej karty.

Na przykład, jeśli gracz położy damę pik, ogłasza: Dama bierze wszystko! i zabiera wszystkie żetony znajdujące się w sekcji tej karty.

**Uwaga:** Jeśli gracz zapomni ogłosić, że jego karta bierze wszystko, nie może zabrać żetonów, które zostają na miejscu do następnej rundy.

- Jeśli gracz pozbędzie się wszystkich kart w pierwszej rundzie, nazywa się to "**wielką operą**". Gracz zabiera wszystkie żetony z planszy (niezależnie od tego, czy są w posiadaniu kart przedstawionych na planszy czy nie).

### **Koniec rundy:**

Runda kończy się, kiedy jeden z graczy pozbędzie się wszystkich swoich kart.

Inni gracze muszą oddać zwycięzcy po 1 żetonie wartym 1 punkt za każdą kartę, która pozostanie im na ręce.

Żetony które nie zostały zabrane z planszy podczas poprzedniej rundy, zostają na planszy. Należy przetasować karty. Zaczyna się nowa runda.

### **Koniec gry:**

Gra kończy się, gdy któryś z graczy będzie miał niewystarczającą liczbę żetonów, aby robić zakłady na początku rundy.

Zwycięza gracz, który po przeliczeniu będzie miał największą wartość zebranych żetonów.



DJ0537

Uwaga! Małe elementy!



3, rue des Grands Augustins  
75006 Paris - France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)  
Made in China  
Designed in France

<sup>FR</sup>  
**DONNEZ**  
OU  
**RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)