

ZASADY

PODĄŻAJ ZA STRZAŁKAMI I ZOSTAŃ EKSPERTEM!



1 PRZYGOTOWANIE

2 ZBIERZ TRZY LUB WIĘCEJ POKRĘCONYCH OSÓB. POTASUJ DOKADNIE TALIE. KAŻDA OSOBA DOBIERA PO SIĘDEM KART. POZOSTAŁE KARTY UTWORZĄ STOS KART DO DOBIERANIA.

3 WYBIERZCIE PIERWSZEGO SĘDZIĘ.

4 SĘDZIA OKRYWA ZE STOSU KARTĘ POZATKOWĄ.



JEŻELI JEST CZERWONA



JEŻELI JEST CZARNA



5B OZNACZA TO DODATKOWĄ RUNDĘ. SĘDZIA NIE ROBI NICZEGO. W TYM MOMENCIE KAŻDY GRACZ MOŻE WYKREŚLIĆ DOWOLNĄ LICZBĘ KART Z REKI NA NOWE.

5A OZNACZA TO ZWYKŁĄ RUNDĘ. OKRĘ KARTY POZATKOWEJ. SĘDZIA DODAJE JEDNĄ KARTĘ Z CZARNĄ OBWÓDKĄ ZE SWOJEJ REKI.



6A KAŻDY GRACZ, OPRÓCZ SĘDZIĘ, BIERZE JEDNĄ KARTĘ, KTÓRĄ NAZLEPIJĘ KOŃCZY KOMIKS I ZAGRYWA JĄ ZAKRYTĄ.



7A SĘDZIA OBRACA KAŻDĄ KARTĘ. ODCZYTUJE JĄ NA GŁOS I WYBIERA TE, KTÓRĄ UWAŻA ZA NAJLEPSZĄ.



7B SĘDZIA OKRYWA KAŻDĄ ZE STOSÓW KART, CZYTĄ KOMIKS NA GŁOS I WYBIERA SWÓJ ULUBIONY.



9 CZY KTÓRYKOLWIEK Z GRACZY MA TRZY KARTY?

8 ZWYCIESZA KARTA (LUB KARTY) WRACA DO WŁAŚCICIELA. POZOSTAŁE OKRYTE I SŁUŻY DO PUNKTACJI.



TAK!

★ MAMY
ZWYCIĘZCĘ! ★



NIE!

6B KAŻDY GRACZ OPRÓCZ SĘDZIĘ, WYBIERA DWA KARTY. TWORZY Z NICH HISTORIJE, KTÓRĄ ZAKOŃCZY CZERWONĄ KARTĄ I ZAGRYWA TE DWA KARTY ZAKRYTE, JEDNĄ NA DRUGIEJ.

