

# LUCKY JACK

Gra autorstwa Richarda Braulta  
i Pascala Thoniela

*Niesamowite emocje zamknięte w niewielkiej grze karcianej!*

*W grze LUCKY JACK gracze muszą zaufać swojej intuicji,  
by odgadywać zamiary przeciwników. Napięcie, szczęście,  
strategia i ryzyko tworzą wybuchową kombinację,  
która ożywi każdy wieczór w gronie rodziny i znajomych.*

## Zawartość pudełka

- 84 karty Lucky Jack oznaczone 7 symbolami:
  - 12 kart «cytryn»
  - 12 kart «wiśni»
  - 12 kart «diantów»
  - 12 kart «koniczyn»
  - 12 kart «dzwonków»
  - 12 kart «winogron»
  - 12 kart «7»
- 6 kart pomocy
- instrukcja



## Ogólna koncepcja gry

Każda rozgrywka składa się z kilku rozdań – od 3 do 5, w zależności od ustaleń graczy przed rozpoczęciem gry.

- JACKPOTEM nazywa się grupę 3 lub 4 kart z identycznym symbolem na ręce gracza.
- Aby zapunktować JACKPOT, gracz musi jako pierwszy zagrać DOKŁADNIE 3 lub 4 karty z identycznym symbolem i powiedzieć na głos: „Jackpot!” (np. 3 karty «cytryn» lub 4 karty «diantów»).
- W każdym z rozdań gracz może zapunktować JACKPOT, podwójny JACKPOT – albo zupełnie nie!
- Tylko jeden, najszybszy, gracz zapunktuje w rozdaniu.

## Cel rozgrywki

Jak najszybciej odrzucaj karty, aby zostać pierwszym graczem, który wyłoży 3 lub 4 karty oznaczone tym samym symbolem i zapunktuje JACKPOT.

Tabela wartości poszczególnych symboli

| SYMBOL    | JACKPOT<br>(3 karty) | Podwójny<br>JACKPOT<br>(4 karty) |
|-----------|----------------------|----------------------------------|
| 7         | 7 000 pkt            | 14 000 pkt                       |
| Winogrono | 6 000 pkt            | 12 000 pkt                       |
| Dzwonek   | 5 000 pkt            | 10 000 pkt                       |
| Koniczyna | 4 000 pkt            | 8 000 pkt                        |
| Diamant   | 3 000 pkt            | 6 000 pkt                        |
| Wiśnia    | 2 000 pkt            | 4 000 pkt                        |
| Cytryna   | 1 000 pkt            | 2 000 pkt                        |

## Przygotowanie do gry

- Pierwsze rozdanie rozpoczyna gracz siedzący po lewej stronie od tego, który rozdawał karty; w kolejnym rozdaniu rozpoczyna gracz siedzący po lewej stronie tego, który rozpoczynał w poprzednim rozdaniu, i tak dalej...
- PRZETASUJECIE WSZYSTKIE KARTY KILKA RAZY.**
- Każdy gracz rozpoczyna rozdanie z 7 kartami na ręce – należy je rozdawać pojedynczo i rewersem do góry, by inni gracze ich nie widzieli.
- Pozostałe karty tworzą pulę bieżącego rozdania.

## Rozgrywanie rozdania

Gracze starają się odrzucać karty z ręki w taki sposób, aby móc zagrać JACKPOT (3 karty z identycznym symbolem) lub podwójny JACKPOT (4 karty z identycznym symbolem).

Gracz, który rozpoczyna rozdanie, odkrywa kartę z wierzchu puli i kładzie ją awersem do góry pośrodku stołu – jest to pierwsza karta stosu kart odrzuconych.

Rozdanie jest rozgrywane w turach, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz sprawdza, jaka karta leży na wierzchu stosu kart odrzuconych, i decyduje się na **jedną z czterech możliwości**:

- 1 Odrzuca kartę z tym samym symbolem co karta leżąca na wierzchu stosu kart odrzuconych.  
**Przykład:** Jeśli na wierzchu stosu kart odrzuconych leży karta «koniczyny», gracz może odrzucić z ręki kartę «koniczyny».
- 2 Odrzuca kartę z symbolem o wyższej wartości niż ten na karcie leżącej na wierzchu stosu kart odrzuconych.  
**Przykład:** Jeśli na wierzchu stosu kart odrzuconych leży karta «koniczyny», gracz może odrzucić z ręki kartę «dzwonka», «winogrona» albo «7».

- 3 Odrzuca kartę z symbolem o niższej wartości niż ten na karcie leżącej na wierzchu stosu kart odrzuconych, a następnie dobiera 2 karty z puli i bierze je na rękę.  
**Przykład:** Jeśli na wierzchu stosu kart odrzuconych leży karta «koniczyny», gracz może odrzucić z ręki kartę «diamentu», «wiśni» albo «cytryny», a następnie musi dobrać 2 karty z puli.

- 4 Nie odrzuca żadnej karty (bo nie chce lub nie może tego zrobić) i w zamian dobiera jedną kartę z puli. Następnie ma dwie możliwości: bierze tę kartę na rękę lub ją odrzuca. W tym drugim przypadku – i tylko wtedy – inny gracz może ją wziąć, wołając: „BIORE!”. Jeśli tylko jeden gracz zawoła „BIORE!”, to on bierze tę kartę na rękę; jeśli więcej niż jeden gracz zawoła „BIORE!”, bierze ją ten z nich, który siedzi najbliższej gracza odrzucającego kartę, licząc od jego lewej strony. Następnie rozdanie jest kontynuowane zgodnie z normalnymi zasadami.

#### UWAGI:

- Graczowi nie wolno dobrać karty z puli, wziąć jej na rękę, a następnie odrzucić innej karty.
- Gracz zawsze musi mieć minimum 3 karty na rękę.

### Gdy wyczerpie się pula:

Jeśli w puli skończyły się karty, gracz, który rozgrywa swoją turę, przetasowuje kilka razy wszystkie odrzucone karty i kładzie je na stole rewersem do góry – jest to nowa pula. Następnie dobiera i odwraca kartę z wierzchu puli, aby stworzyć nowy stos kart odrzuconych.

## Koniec rozdania

- 1 **Wygraj rozdanie JACKPOTEM, złożonym z 3 kart z identycznym symbolem:**

Jeśli graczowi zostały DOKŁADNIE 4 karty na ręce – z czego 3 mają identyczny symbol – może on spróbować zakończyć rozdanie. Gdy nadejdzie jego tura, musi odrzucić czwartą kartę, przestrzegając wszystkich zasad odrzucania kart, a następnie oznajmić głośno: „Jackpot!” – i wyłożyć na stół 3 karty z identycznym symbolem. Otrzymuje punkty za zwykłego JACKPOTA, zgodnie z wartościami symboli podanymi w tabelce. Tylko on zdobywa punkty za to rozdanie.

- 2 **Wygraj rozdanie podwójnym JACKPOTEM, złożonym z 4 kart z identycznym symbolem:**

Gracz może zdecydować, że – zamiast kończyć rozdanie JACKPOTEM złożonym z 3 kart – chce spróbować szczęścia i zebrać 4 karty z identycznym symbolem, by podwoić wygraną. Jest to obarczone ryzykiem – jeśli jeden z jego przeciwników wcześniej zakończy rozdanie zwykłym lub podwójnym JACKPOTEM, gracz straci wszystko i nie otrzyma punktów! Aby zapunktować podwójny JACKPOT, gracz musi mieć na ręce 5 kart, w tym 4 z identycznym symbolem. W takiej sytuacji, gdy nadejdzie jego tura, musi odrzucić piątą kartę, przestrzegając wszystkich zasad odrzucania kart, a następnie oznajmić głośno: „Jackpot!” – i wyłożyć na stół 4 karty z identycznym symbolem. Otrzymuje on punkty za podwójnego JACKPOTA, zgodnie z wartościami symboli podanymi w tabelce. Tylko on zdobywa punkty za to rozdanie.

**UWAGA:** Pamiętajcie, aby przed każdym rozdaniem dokładnie i kilkakrotnie przetasować wszystkie karty.

## Koniec rozgrywki

Gracze decydują przed rozpoczęciem rozgrywki, ile rozdań chcą rozegrać – od 3 do 5. Rozgrywkę wygrywa ten gracz, który ma najwięcej punktów po zakończeniu ustalonej liczby rozdań.



muduko.com

**Wydawnictwo Muduko**

Wydawnictwo Muduko jest marką wydawniczą  
Fabryki Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.



© 2022 Ludello SAS

© 2023 Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

Ta instrukcja nie jest elementem gry.

**Projektanci gry:**

Richard Brault i Pascal Thoniel

**Ilustrator:** Jay Fletcher

**Tłumaczenie:** Łukasz Małecki

**Korekta:** Ewa Popielarz

**Skład:** Paweł Niziołek

**Koordynatorzy projektu:**

Kamila Biedrońska

Marek Chołostiałow