

@ PRZYGOTOWANIE

- Karty należy dokładnie potasować i rozdać wszystkim graczom. W miarę możliwości wszyscy powinni mieć po tyle samo kart.
- Każdy z graczy kładzie swoją talię przed sobą tak, aby wszyscy dobrze ją widzieli.
- Grę rozpoczyna gracz, który ma na sobie najbardziej kolorowe ubrania.



@ PRZEBIEG GRY

Zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara gracze kolejno odsłaniają po 1 karcie ze swojej talii (odsłaniają je od siebie, a nie do siebie, tak aby pozostali gracze mogli je zobaczyć wcześniej) i kładą je na dowolnym pustym miejscu przed sobą.

Gdy tylko któryś z graczy zauważy **2 identyczne karty**, musi natychmiast położyć na nich dłonie.

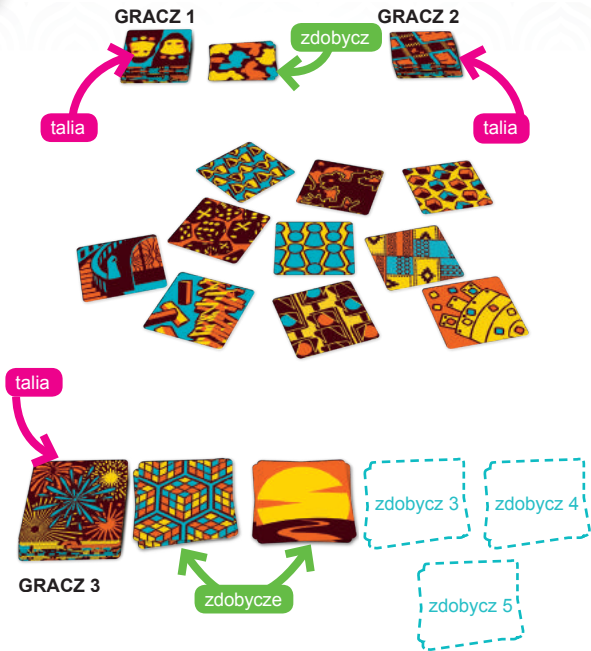
W ten sposób zdobywa parę.



W grze biorą udział wszystkie widoczne symbole, czyli te, które znajdują się:

- na kartach wyłożonych na stole,
- na kartach na wierzchu talii graczy,
- na kartach wchodzących w skład już zdobytych par.

Gracz kładzie zdobyte karty przed sobą w taki sposób, by były dostępne i widoczne dla reszty uczestników zabawy. Po zdobyciu pary gracz odkrywa kolejną kartę ze swojej talii i gra toczy się dalej.



ZŁODZIEJASZEK

Niektóre wzory pojawiają się trzykrotnie. W takim przypadku gracz może położyć jedną dłoń na zdobytej przez kogoś parze, a drugą na trzeciej karcie z powtarzającym się symbolem i zdobyć wszystkie 3. Rozbój w biały dzień? No raczej!

REAKCJA ŁAŃCUCHOWA

Jeśli zdobyta zostaje para, w której jedna z kart znajdowała się na wierzchu talii, może się zdarzyć, że kolejna odsłonięta karta będzie częścią nowej pary. W ten sposób może rozpocząć się reakcja łańcuchowa. Jeśli tak się zdarzy, gracz, który jako ostatni zdobył parę, „restartuje” grę, odkrywając pierwszą kartę swojej talii.

W RAZIE REMISÓW

- Jeżeli 2 graczy równocześnie położy dłonie na 2 różnych kartach należących do jednego kompletu, to policzcie do 3 i równocześnie odwróćcie obie karty.
 - Jeśli w parze znajduje się karta z talii gracza, należy ją odwrócić i położyć na stole.
 - Jeśli remis dotyczy zestawu, w skład którego wchodzi wcześniej zdobyta para, należy odwrócić wyłącznie kartę znajdującą się na stole albo wierzchu talii.
 - Owszem, może to doprowadzić do reakcji łańcuchowej.



- Jeśli 2 graczy położyło dłonie na tej samej karcie, wygrywa gracz, którego dłoń znajduje się niżej. Gdy 1 z graczy osiąga tym sposobem przewagę (jego dłonie znajdują się niżej), to on zabiera karty.

POMYŁKA

Jeśli któryś z graczy przez pomyłkę położy dłonie na 2 kartach, które nie tworzą pary, traci (o ile to możliwe) jedną ze wcześniej zdobytych par i kładzie ją na spodzie swojej talii, a następnie wznawia grę.

TROJACZKI

W rzadkich przypadkach, gdy odkryte zostają **3 identyczne karty**, gracz, który jako pierwszy położy dłonie na dwóch z nich, zdobywa parę i odwraca trzecią kartę. W przeciwnym razie wszystkie 3 karty należy odwrócić.

KONIEC GRY

Gdy tylko któryś z graczy zdobędzie **5 zestawów kart**, wygrywa!

Przypomnienie. Zestaw powstaje z 2 albo 3 identycznych kart.





@ WZORY NA CENZUROWANYM

Jeśli rozgrywacie kilka gier jedna po drugiej, gracz, który wygrał ostatnią rozgrywkę, bierze 3 różne karty i kładzie je obok swojej talii. **Nie wolno mu**

ich wykorzystać do utworzenia zestawu.

Jeśli tak zrobi, należy to uznać za pomyłkę. Pozostali gracze są zwolnieni z tej zasady i mogą tworzyć pary z „zakazanymi” kartami.



★ GRA W GRZE! ★

Każdy wzór na karcie nawiązuje do jednej ze 119 gier planszowych!

Wiecie już, o które gry chodzi?

Pełną listę tytułów znajdziecie na stronie

www.cocktailgames.com/jeu/twin-it-jeux



GRA MISZMASZ! BYŁA WIELOKROTNIENAGRADZANA:





2

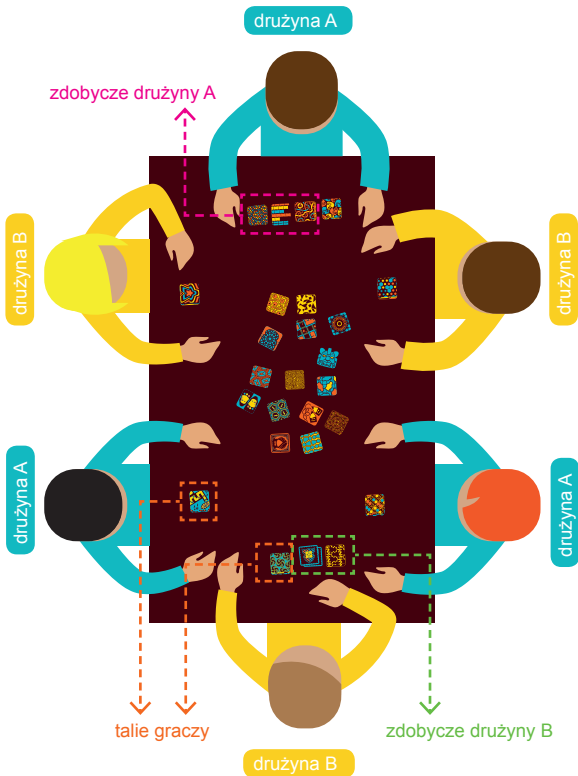
TRYB GRY ZESPOŁOWEJ MECZ OD 4 DO 6 GRACZY.

Utwórzcie 2 drużyny, które będą ze sobą rywalizować. W grze obowiązują takie same zasady jak w poprzednim trybie z tą różnicą, że jeśli jeden gracz położy dłoń na jednej z kart pary, **inny gracz z tej samej drużyny** musi położyć dłoń na drugiej karcie, żeby zdobyć parę. Jeśli 1 gracz położy dłoń na obu kartach, należy to traktować jak pomyłkę.

Po zatrzymaniu gry każdy może ją zrestartować.

W przypadku nieparzystej liczby graczy liczniejsza drużyna może stosować się do zasady „Wzorów na cenzurowanym” (zob. *Koniec gry* z 1. trybu).

Gra się kończy, gdy tylko któraś z drużyn zdobędzie **5 zestawów kart**.



3

TRYB KOOPERACJI WSZYSCY RAZEM! OD 1 DO 6 GRACZY.

Uwaga! W tym trybie najważniejszy jest czas! Ustaw minutnik na 60 sekund. Potasuj karty bardzo dokładnie i utwórz talię na środku stołu.

Na „trzy, cztery” włącz minutnik. Rozsyp karty na środku stołu. Wszyscy gracze jednocześnie próbują utworzyć jak najwięcej zestawów 2 i 3 identycznych kart. Możecie rozmawiać, mieszać karty i je odwracać – ogranicza Was tylko czas.

Gdy upłynie 60 sekund, policzcie, ile powstało prawidłowych zestawów. Za każdą **parę** otrzymujecie **1 punkt**, a za każdy zestaw **trojaczków – 2 punkty**. A potem sprawdźcie, jak Wam poszło (zob. str. 12).

@ RYWALIZACJA

Ten tryb można rozegrać w ten sam sposób, ale podliczając punkty indywidualnie. Wygrywa gracz, który zdobył ich najwięcej. W tym wypadku nie możecie kraść zestawów innych graczy.



**LICZBA
GRACZY**

PUNKTACJA

1	do 4	od 5 do 6	od 7 do 9	od 10 wzwyż
2	do 9	od 10 do 12	od 13 do 17	od 18 wzwyż
3	do 14	od 15 do 18	od 19 do 26	od 27 wzwyż
4	do 19	od 20 do 24	od 25 do 35	od 36 wzwyż
5	do 24	od 25 do 30	od 31 do 44	od 45 wzwyż
6	do 29	od 30 do 36	od 37 do 53	od 54 wzwyż
ŻÓŁTODZIUBY: Może następnym razem pójdzie Wam lepiej...		DOBRE ROKUJĄCY: Jesteście na właściwej drodze!	EKSPERCI: Dobra robota, macie sokoli wzrok!	GENIUSZE: Gratulacje! Daliście niesamowity opis!

mi SZ ma SZ!

GRAMY!

Autorzy: Nathalie Saunier, Rémi Saunier i Tom Vuarchex

Projekt: Tom Vuarchex

Tłumaczenie: Magda Koźczkowska

Redakcja: zespół Rebel

Od 2 do 6 graczy w wieku od 6 lat.

@ **ZAWARTOŚĆ:**

- 135 dwustronnych kart (część wzorów pojawia się tylko raz, inne powtarzają się dwu- albo trzykrotnie),
- instrukcja.



1

TRYB RYWALIZACJI

**W TYM TRYBIE KAŻDY MYŚLI TYLKO O SOBIE.
OD 2 DO 6 GRACZY.**

@ **CEL GRY**

Zdobyć 5 zestawów kart (zestaw składa się z 2 albo 3 identycznych kart).