

# Team Play

Ekscytująca drużynowa gra karciana, której autorem jest Johannes Schmidauer-König, dla 3 do 6 graczy w wieku od 8 lat.

## Zawartość

110 kart

64 karty cyfr ponumerowane od 1 do 8

(po 4 czerwone i po 4 niebieskie)

46 kart zadań

Instrukcja



Karty zadań



Karty cyfr

## Cel gry

Teamplay to gra drużynowa. Dwaj gracze stanowią jedną drużynę i razem wypełniają 8 zadań używając kart cyfr, które mają na ręce. Wygrywa drużyna, która zdobędzie najwięcej punktów zwycięstwa.

## Przygotowanie

Wszystkie karty cyfr należy dokładnie potasować i wyłożyć 3 **odkryte karty** na środku stołu (stanowią one **wspólną pulę**). Następnie rozdaje się zakryte karty cyfr wszystkim graczom. Osoba siedząca po lewej stronie rozdającego otrzymuje **1 kartę**, kolejny gracz **2 karty**, a wszyscy pozostali **3 karty**. Są to początkowe karty na ręce graczy. Pozostałe karty umieszcza się obok wspólnej puli w formie zakrytego stosu do dobierania.



Należy potasować również karty zadań. Każdy otrzymuje jedną zakrytą, a na środku stołu kładzie się jedną odkrytą – wspólną kartę zadań. Pozostałe karty odkłada się na środku stołu w formie zakrytego stosu.

● Kiedy w grze uczestniczy parzysta liczba graczy, każdy gracz może odłożyć kartę zadań, którą otrzymał, na stos odrzuconych kart zadań. Otrzymuje nową kartę ze stosu do dobierania kart zadań i tej karty nie może już odrzucić.

● Kiedy w grze uczestniczy nieparzysta liczba graczy, każdy gracz otrzymuje dwie karty zadań i obie wyklada odkryte przed sobą.

Liczba kart zadań przed graczem nie zmienia się w trakcie gry.

**Uwaga:** W tej grze nie ma pojedynczego zwycięzcy, bez względu na to, kto ile zadań zrealizował. **Wygrywa się** (i przegrywa) jako drużyna, **razem** z partnerem. Przy **grze czteroosobowej** drużyny stanowią gracze pierwszy z trzecim i drugi z czwartym, przy **sześciuosobowej** drużynę stanowi gracz pierwszy z czwartym, drugi z piątym i trzeci z szóstym. **Tylko w grze trzy- i pięciuosobowej gra się indywidualnie.**

## Tura gracza

Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozpoczyna osoba siedząca po lewej stronie rozdającego. W swojej turze, gracz najpierw sprawdza, ile ma kart na ręce – jeśli więcej niż 6, nadmiarowe musi odrzucić na stos kart odrzuconych. W grze trzy- i pięciuosobowej na początku swojej tury można mieć do 8 kart na ręce.

**Uwaga:** Limit kart na ręce obowiązuje tylko na początku tury gracza, później może on mieć więcej kart.

Gracz może wykonać poniższe **trzy akcje** w dowolnej kolejności:

### A Dobranie 2 kart cyfr

W swojej turze gracz dobiera dwie karty cyfr. Może wybrać czy dobierze odkryte karty ze wspólnej puli, zakryte ze stosu do dobierania, czy też jedną odkrytą, a jedną zakrytą. Jeśli gracz wybiera odkrytą kartę, pula jest natychmiast uzupełniana wierzchnią kartą ze stosu do dobierania. Dobieranie kart można przerwać i wykonać akcję B. Wtedy po dobraniu jednej karty, gracz wykonuje zadanie, a następnie dobiera drugą kartę. Jeśli stos do dobierania się wyczerpie, należy przetasować stos kart odrzuconych i utworzyć z nich nowy stos do dobierania.

















## B Wykonanie zadania (nieobowiązkowe, można wykonać kilkakrotnie)

Jeśli gracz może spełnić zadanie leżące przed nim lub na środku stołu, odrzuca z ręki odpowiednie karty cyfr na stos kart odrzuconych. Jeden gracz w drużynie zbiera wypełnione karty zadań. Wypełnioną kartę zadań od razu zastępuje się nową kartą ze stosu do dobierania kart zadań (nie ma znaczenia czy było to zadanie wspólne czy leżące przed graczem). Jeśli gracz uzna, że wolałby inną kartę zadań, może odrzucić tę, którą otrzymał i dobrać nową ze stosu do dobierania i tej nie może już wymienić.

**Uwaga:** Gracz może zrealizować kilka zadań w jednej turze. Nowo dobrane zadanie, może być zrealizowane w tej samej turze, o ile gracz ma na ręce odpowiednie karty. Do spełnienia każdego zadania gracz potrzebuje innych kart. Nie można używać tych samych kart do realizacji kilku zadań.

### Opis zadań

Jeśli karty są pokazane w kolorze niebieskim lub czerwonym, to zagrane karty muszą być dokładnie w takim kolorze. Jeśli są czarne, kolor zagrywanych kart nie ma znaczenia! Jednakowe symbole oznaczają, że cyfry muszą być takie same. Ciąg liter, jedna po drugiej, oznacza, że mogą być użyte dowolne cyfry, ale muszą występować jedna po drugiej.

	Dokładnie 3 czerwone karty, gdzie suma dwóch z nich jest równa trzeciej karcie, na przykład $1 + 5 = 6$		3 karty z nieparzystymi cyframi (1, 3, 5, 7), (kolor kart nie ma znaczenia – falista linia oznacza cyfry nieparzyste), na przykład 3, 3, 3.
	Dokładnie 3 czerwone karty, których suma wynosi 7, na przykład $3 + 2 + 2 = 7$		3 karty z parzystymi cyframi (2, 4, 6, 8), (kolor kart nie ma znaczenia – linia prosta oznacza cyfry parzyste), na przykład 4, 4, 4.
	4 wysokie niebieskie karty (6, 7, 8) w dowolnej kombinacji, na przykład 6, 6, 7, 8.		2 różne czerwone pary, na przykład 2, 2 i 5, 5.
	5 czerwonych kolejnych cyfr, na przykład 2, 3, 4, 5, 6.		3 różne pary tylko cyfr parzystych lub tylko cyfr nieparzystych (kolor kart nie ma znaczenia), na przykład 7, 7 i 5, 5 i 1, 1.
	1 para kart z tą samą cyfrą (kolor kart nie ma znaczenia), na przykład 3, 3.		Dowolna liczba kart w dowolnym kolorze, których suma wynosi 12, na przykład $4 + 3 + 4 + 1 = 12$ .
	Cyfry 1, 3, 5, 7 (kolor kart nie ma znaczenia), na przykład 1, 3, 5, 7.		4 dowolne nieparzyste cyfry albo w kolorze niebieskim albo czerwonym (w dowolnej kombinacji), na przykład 1, 5, 5, 7.
	2 różne pary cyfr nieparzystych (kolor kart nie ma znaczenia), na przykład 3, 3 i 7, 7.		3 niskie cyfry (1, 2, 3) w dowolnej kombinacji (kolor kart nie ma znaczenia), na przykład 1, 3, 3.
	3 różne pary (kolor kart nie ma znaczenia), na przykład 3, 3 i 5, 5 i 8, 8 (ale nie 3, 3 i 5, 5 i 3, 3 – tutaj są tylko dwie różne pary).		Trójka i para (kolor kart nie ma znaczenia), na przykład 7, 7, 7 i 5, 5.


## C Przekazanie jednej lub dwóch kart partnerowi (nieobowiązkowe, nie dotyczy rozgrywki trzy- i pięcioosobowej)

Gracz może przekazać 1 lub 2 zakryte karty z ręki swojemu partnerowi, który bierze je na swoją rękę. Jeśli przez to przekroczy on limit kart na ręce, na początku swojej tury będzie musiał odrzucić karty tak, aby została mu 6.

**Ważne:** Nie można się komunikować podczas przekazywania kart! Nie można zapytać partnera, jakich kart potrzebuje, nie można też wskazywać jakie karty gracz chciałby otrzymać. Należy uważnie śledzić karty dobierane przez partnera. Przydatne może też być zapamiętywanie, jakie karty gracz otrzymał od partnera i jakie karty zostały już zagrane. W dowolnym momencie można zapytać o liczbę kart na ręce innych graczy (również przeciwników).

Kiedy gracz skończy wykonywać swoje akcje, turę rozpoczyna kolejna osoba.

### Koniec gry


Kiedy jedna z drużyn zrealizuje ósmą kartę zadań, ogłasza się zakończenie gry. Wszyscy rozgrywają ostatnią rundę. Po jej zakończeniu drużyny liczą punkty  ze swoich kart zadań. Drużyna z największą liczbą punktów wygrywa.

Przy rozgrywce trzy- i pięcioosobowej, koniec gry ogłasza się kiedy jeden z graczy zrealizuje piątą kartę zadań. Wygrywa osoba z największą liczbą punktów zwycięstwa.

Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!



Wydawca i dystrybutor:  
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k.  
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A  
www.g3poland.com

 www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech. Wydanie 1. Rok 2016. Wersja 1.0

Polska instrukcja:  
Anna Mrzewa-Michalak

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21  
D - 12055 Berlin  
www.schmidtspiele.de

