

DING!

... i pozamiatane

2-7
graczy

7+
wiek



Szczegółowy opis zasad znajdziesz poniżej, ale jeżeli się nie boisz, przejdź od razu na koniec zasad i skorzystaj z wersji skróconej.

ZAWARTOŚĆ

81 kart (po 9 kart w każdym kolorze)

Na każdej karcie jest unikatowe hasło, które jest dodatkową atrakcją gry.



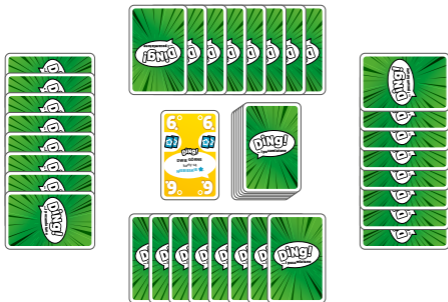
CEL

Staraj się możliwie szybko pozbyć kart z ręki. Jeśli uda ci się uprzedzić współgraczy - zwycięstwo jest twoje!

PRZYGOTOWANIA

Przetasuj dokładnie karty. Rozdaj po **8 kart** tak, by gracze **nie widzieli** wzajemnie swoich kart. Weź do ręki swoje karty. Wszystkie **pozostałe karty umieść na środku stołu jako zakryty stos do dobierania**, łatwo dostępny dla każdego gracza. Odwróć wierzchnią kartę i połóż ją obok stosu do dobierania, aby utworzyć stos odrzuconych. Zaczynamy!

Przygotowanie rozgrywki dla 4 osób:



JAK GRAĆ

Zaczyna ten, kto ostatnio miał urlop. Zazwyczaj gra odbywa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, **chyba że ktoś przerwie rundę okrzykiem „DING!”** – o tym więcej później. W swoim ruchu musisz zagrać kartę z ręki, która **albo ma ten sam numer albo kolor**, co karta leżąca na wierzchu stosu kart odrzuconych. Połóż swoją kartę na tym stosie stroną z numerem do góry.



Przykład: Kolejka Sylwii. Musi zagrać z ręki 7 (kolor nie ma znaczenia) albo niebieską kartę (numer nie ma znaczenia)

Jeśli nie masz odpowiedniej karty, musisz spasować: do- bierz na rękę kartę ze stosu dobierania. To koniec twojej kolejki i gra toczy się dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Powiedz „DING! i połóż kartę na stosie kart odrzuconych:

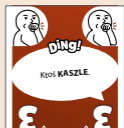
jeśli widzisz, że jedna z twoich kart spełnia warunek, natychmiast wołasz: DING!” i za- grywasz kartę na wierzch stosu kart odrzu- conych.



warunek

Taka sytuacja jest zawsze możliwa, niezależnie od tego, czy to twoja kolej czy nie. Musisz jednak szybko wyjaśnić, dlaczego spełniasz ten warunek.

Stefan ma tę kartę w rękę: to nie jest jego kolej, ale zauważa, że Sylwia akurat kaszle. Woła „DING!”, kładzie białą 3 na stosie kart odrzuconych i mówi: „Sylwia, zakaszlałaś”.



Jeżeli warunek **nie został spełniony we właściwy sposób** (ocenia to grupa), musisz zabrać kartę, którą umieściłeś na stosie kart odrzuconych mówiąc „DING!”, a dodatkowo wy- ciągnąć jedną kartę ze stosu dobierania. Kiedy zabraknie kart w tym stosie – przerywasz grę i tasujesz stos kart od- rzuconych – z wyjątkiem 2 wierzchnich kart. Przetasowane karty utworzą ponownie stos dobierania. Pozostałe 2 karty stają się początkiem stosu kart odrzuconych.

Po przerwie spowodowanej przez „DING!” jednego z graczy, gra toczy się dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara – poczynszyszy od osoby najbliższej tej, która zawołała „DING!”.

ZAKOŃCZENIE GRY

Wygrywa ten, kto położył swoją ostatnią kartę, pozbywając się tym samym wszystkich, które miał na ręku.



KILKA WSKAZÓWEK

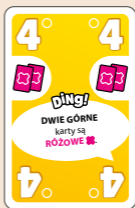
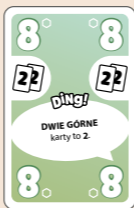
- Gdy ktoś zawoła „DING!” i zagra kartę, gra zostaje przerwana do momentu wyjaśnienia powodu zagrania tej karty. W tym czasie nikt nie może przerwać tej fazy „DING!” innym „DING!”.
- Po wyjaśnieniach dotyczących tego „DING!” gracze kontynuują rundę, a następne „DING!” może pojawić się w każdej chwili, nawet natychmiast.
- Jeżeli warunek na jednej z twoich kart był ważny w danej chwili, ale już nie jest - na przykład dlatego, że ktoś inny zagrał „DING!” przed tobą - jest już za późno dla ciebie na zagranie własnego „DING!”.

KATEGORIE „DING!”

Co do zasady, jeżeli na karcie napisane jest „Ktoś” – informacja ta dotyczy wszystkich siedzących przy stole poza tobą. O ciebie chodzi tylko w przypadku, gdy na karcie jest napisane „TY”.

W skład talii wchodzi następujące typy kart:

Warunki w stosie kart odrzuconych zostały spełnione lub zagrane zostały pewne karty, np.:



Warunki dotyczące kart na rękę są spełnione – przez innych graczy lub przez ciebie, np.:



Interakcja: jeden gracz przy stole coś zrobić, np.:



Oczywiście prowokowanie takich sytuacji jest jak najbardziej dozwolone!



Przykład 1: Sylwia ma na rękę tę kartę. Na stosie kart odrzuconych leży żółta 6, a teraz jest kolej Janka. Kładzie na stosie żółtą 7. Sylwia woła „DING!” przerywając grę i kładąc swoją kartę na stosie. Wyjaśnia jednocześnie, że karta na stosie kart odrzuconych jest wyższa o 1 punkt od karty położonej wcześniej (7 jest o 1 wyższa od 6). Teraz kolej na osobę, która siedzi na lewo od Sylwii.



Przykład 2: Hela ma na ręku tę kartę. Kiedy przychodzi kolej Stefana, Hela prosi innego gracza - Janka - o podanie pudełka, ponieważ chciałyby coś sprawdzić. Janek podaje jej pudełko, oczywiście dotykając go. Hela woła: „DING!” przerywając grę i kładąc swoją kartę na stosie. Wyjaśnia jednocześnie, że Janek dotknął pudełka. Teraz kolej na osobę, która siedzi na lewo od Heli.

SYMBOLE KOLORÓW (POMOC W ODRÓŻNIANIU KOLORÓW)

zielony



żółty



różowy



fioletowy



pomarańczowy



niebieski



brązowy



czarny



szary



SKRÓCONA WERSJA ZASAD

Gra podobna jest do innej bardzo popularnej gry karcianej, z tą różnicą, że możesz ingerować, jeśli spełniony jest warunek zapisany na karcie.

Dobrej zabawy!

EGMONT.pl



Story House Egmont Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
WydawnictwoEgmont.pl
© 2024 Story House Egmont Sp. z o.o.

W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl

Product Manager: Beata Sawoń
Koordynator produkcji: Agnieszka Kupczyk
Projekt i skład: Cezary Szulc

Grę polecają:

