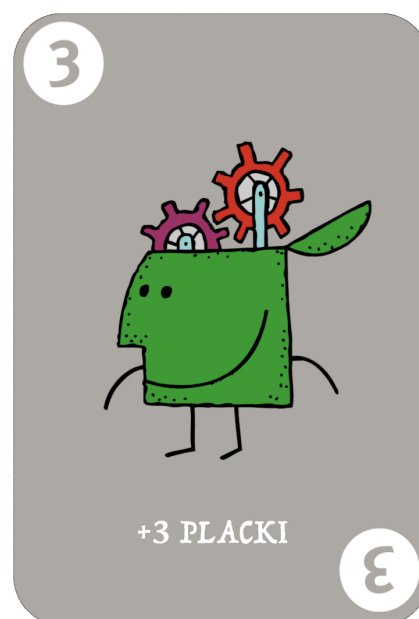
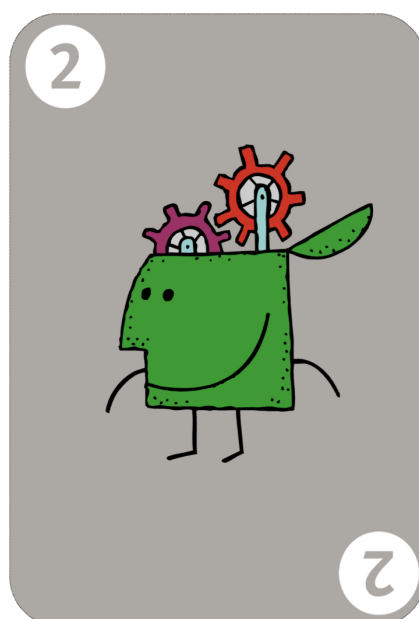
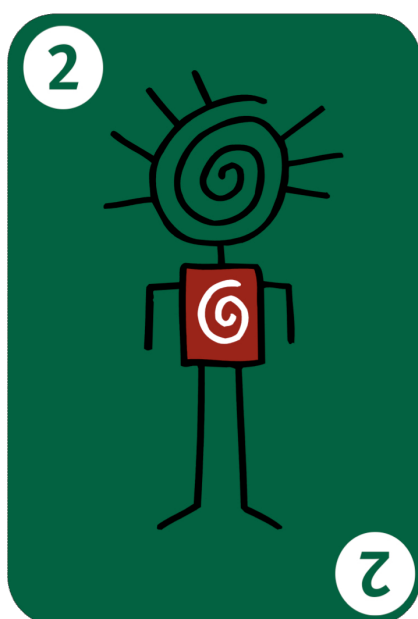
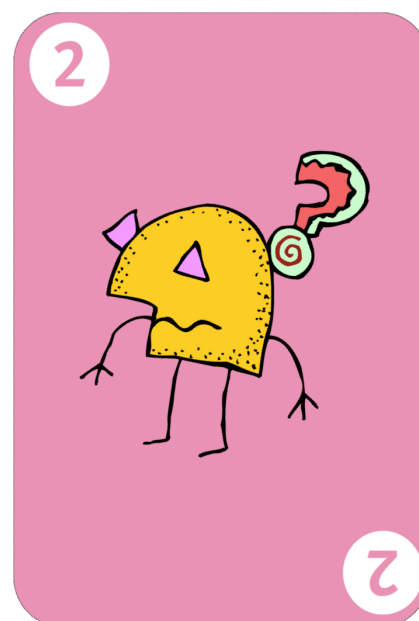
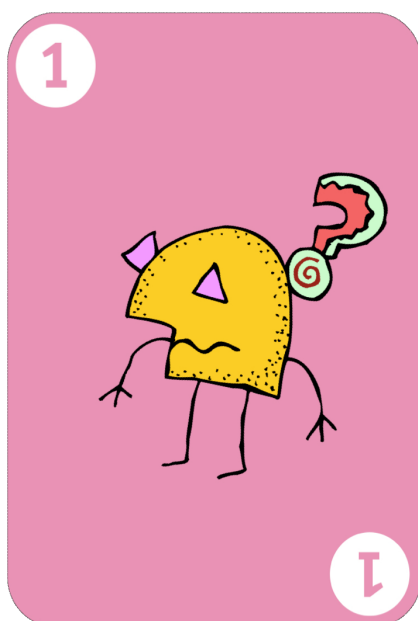
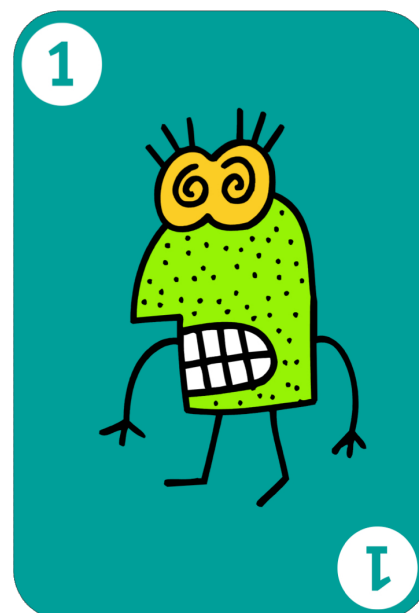
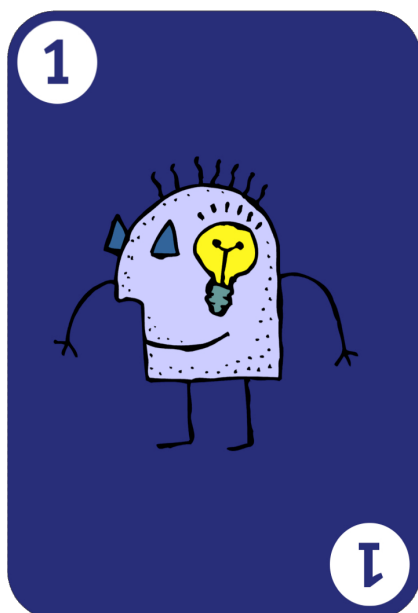
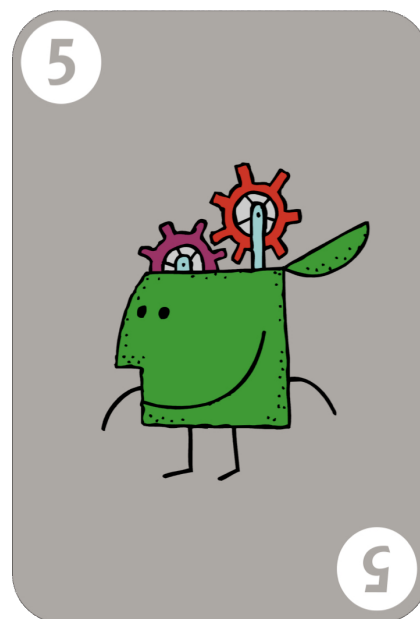
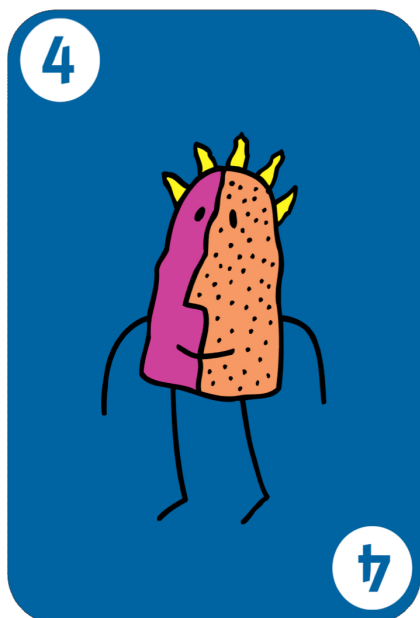
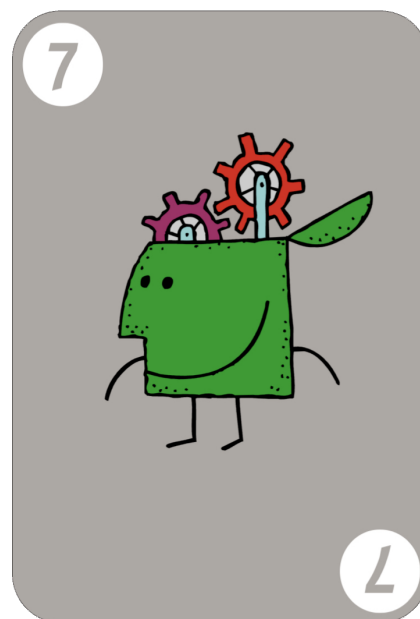
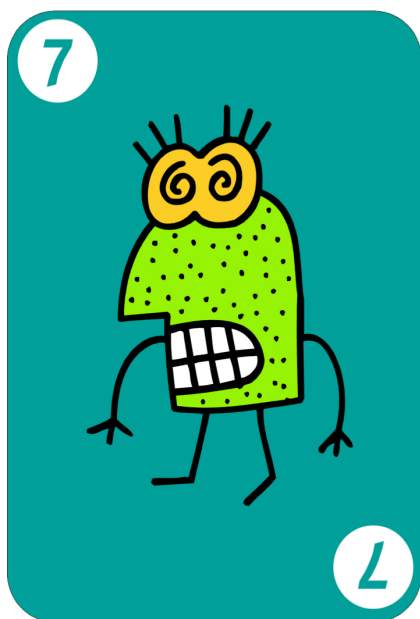
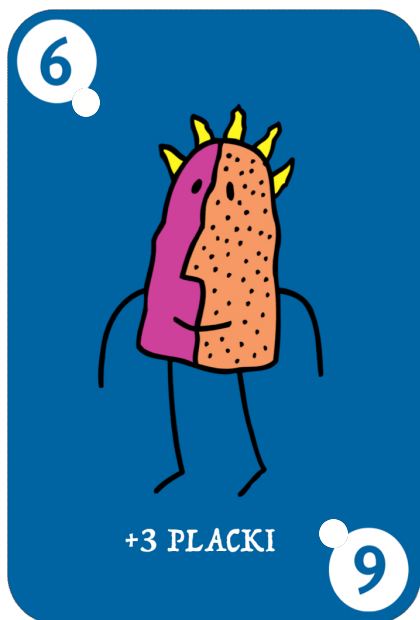
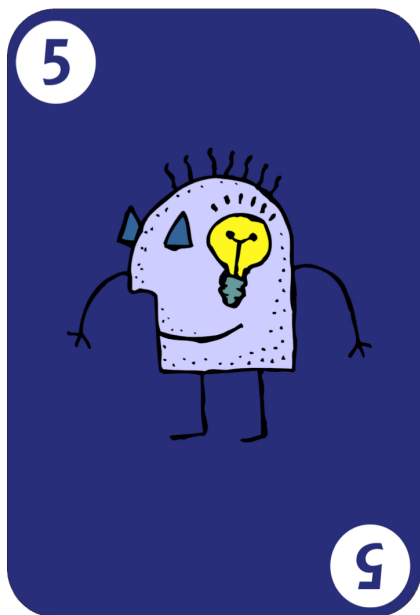
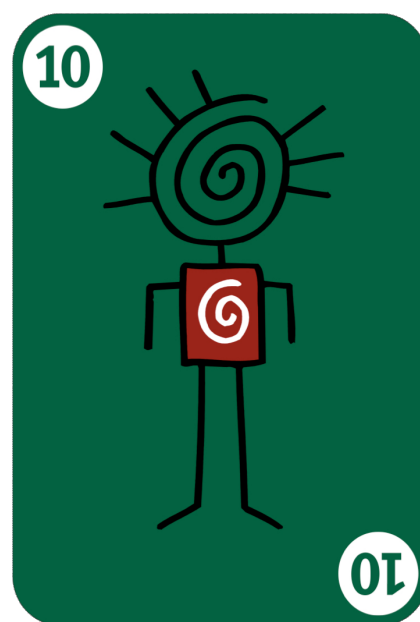
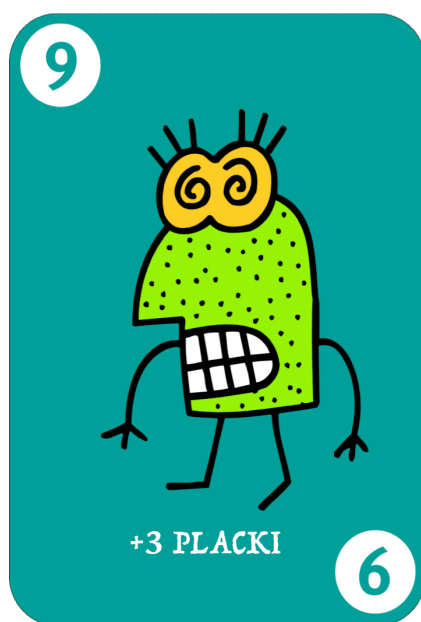
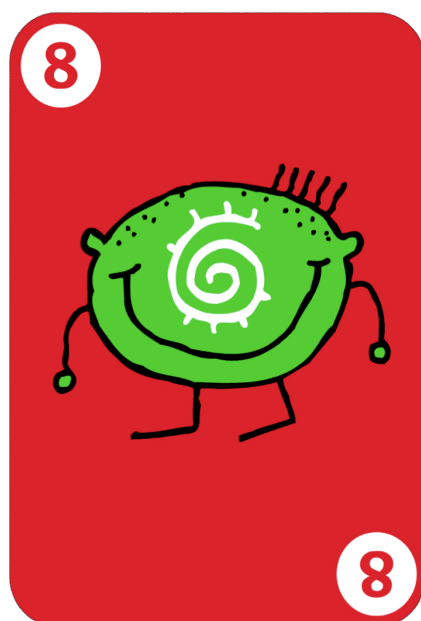
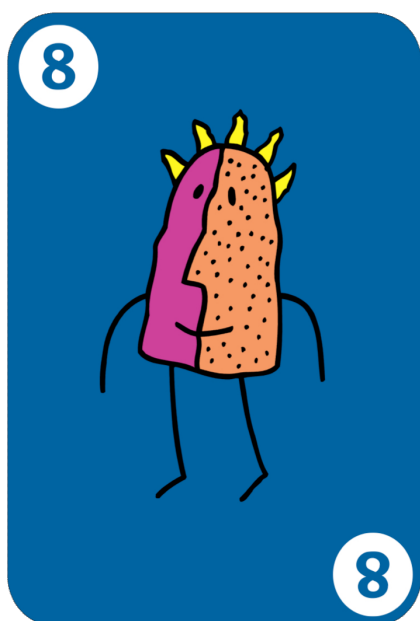
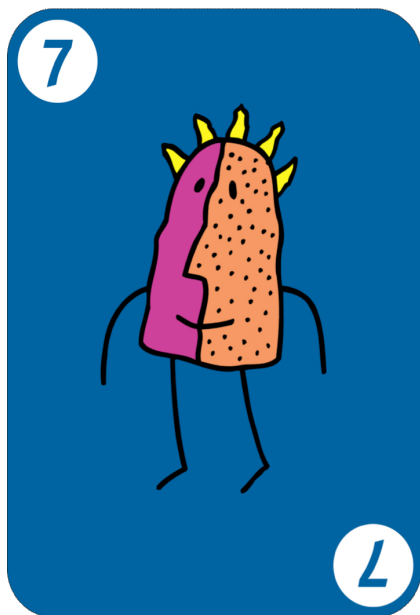
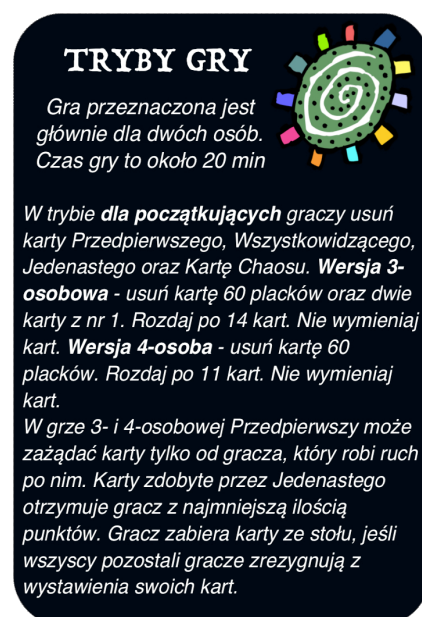
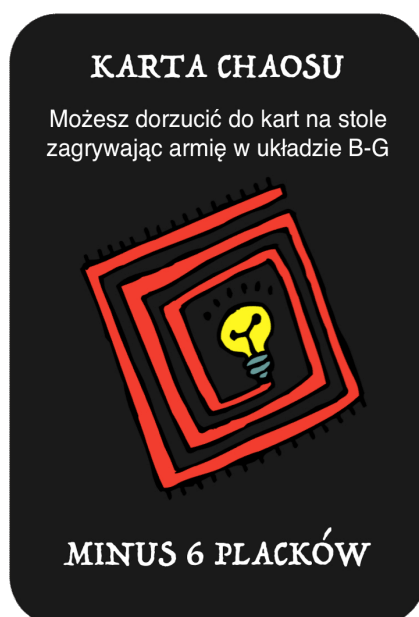
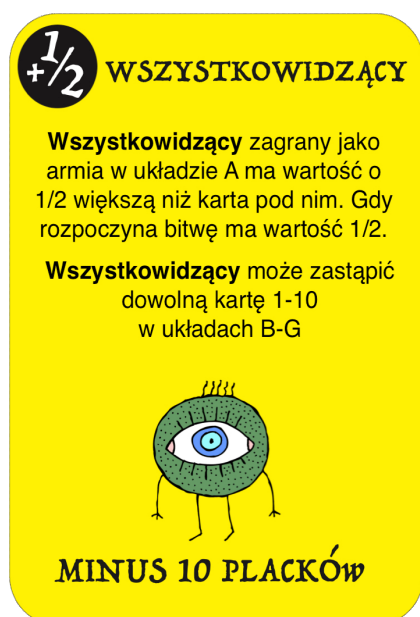
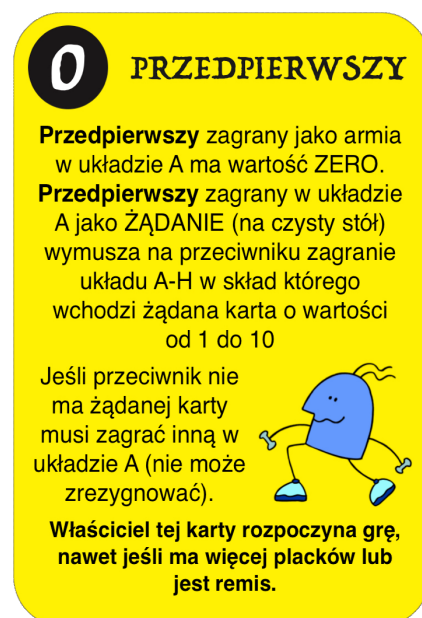
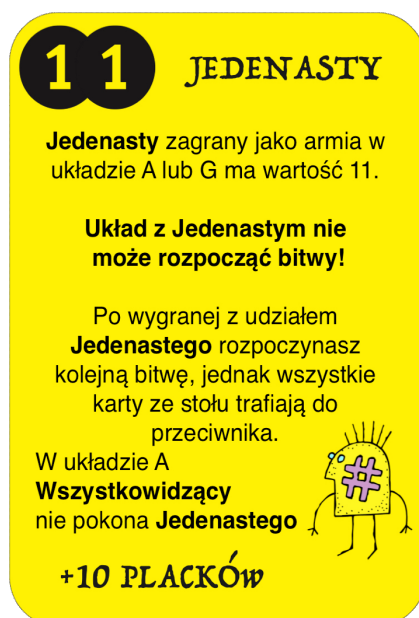
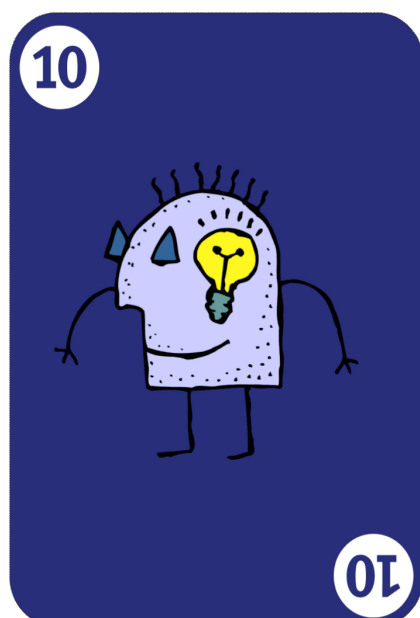
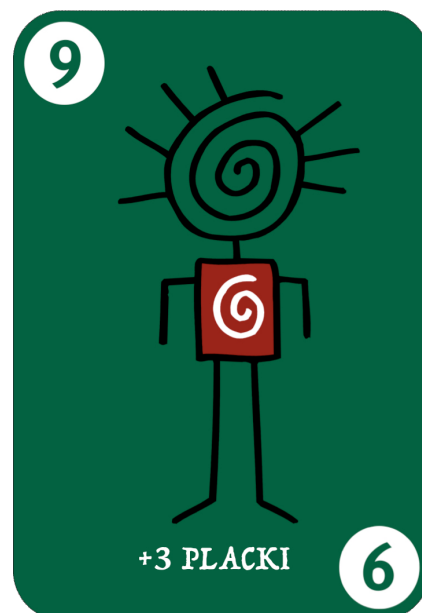












30 PLACKÓW

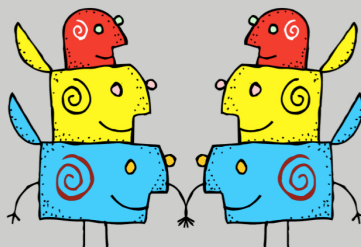
Możesz zabrać tę kartę po wymianie dwóch kart do swoich **zdobytych placków**, pod warunkiem, że masz w ręce minimum 7 kart. Jeśli pierwszy pozbyłeś się kart z ręki otrzymujesz 30 placków. Jeśli nie byłeś pierwszy lub na ręce została ci karta **Jedenastego** otrzymujesz minus 30 placków.

Ta karta wraca do pudełka, jeśli została użyta karta
60 placków



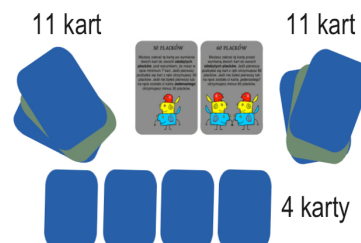
60 PLACKÓW

Możesz zabrać tę kartę przed wymianą dwóch kart do swoich **zdobytych placków**. Jeśli pierwszy pozbyłeś się kart z ręki otrzymujesz 60 placków. Jeśli nie byłeś pierwszy lub na ręce została ci karta **Jedenastego** otrzymujesz minus 60 placków.



1 INSTRUKCJA

Na stole połóż dwie odkryte karty 30/60 placków. Pozostałe karty potasuj i rozdaj po 11 zakrytych kart obu graczom. Dodatkowe 4 karty połóż zakryte na stole. Pozostałe karty możesz schować do pudełka. Nie będą uczestniczyć w grze.



2 INSTRUKCJA

Każdy z graczy odrzuca 2 z 11 kart z ręki, którymi nie chce grać - można schować je do pudełka.

Gracz który ma mniej **zdobytych placków (punktów)**, a w przypadku remisu młodszy gracz odkrywa jedną z 4 kart na stole. Decyduje, czy ją zabiera do ręki, czy oddaje przeciwnikowi. Następnie odkrywa kolejną kartę i decyduje ponownie aż weźmie dwie karty. Pozostałe karty, nawet jeśli nie zostały odkryte trafiają na rękę przeciwnika.

3 INSTRUKCJA

Grę rozpoczyna gracz, który ma mniej **zdobytych placków**, a w przypadku remisu młodszy gracz.

Gracz zagrywa na stół dowolną armię plackożerców w wybranym układzie. Przeciwnik musi wystawić lepszą armię **w tym samym układzie** lub zrezygnować. Gracze wykładają armie na zmianę do czasu rezygnacji. Gracz, który nie zrezygnował zabiera wszystkie karty ze stołu i odkłada do magazynu **zdobytych placków**.

4 INSTRUKCJA

Grę kończymy w momencie, gdy jeden z graczy pozbedzie się wszystkich kart z ręki (lub zostanie z kartą **Jedenastego** w ręce, a jest jego kolej na wystawienie armii). Gracze zliczają ilość **zdobytych placków** na oznaczonych kartach i zapisują wynik na kartce dodając wcześniej **zdobyte placki**.

Karty które zostały na ręce wliczane są do **zdobytych placków**.

5 INSTRUKCJA

Który gracz uzyska pierwszy **100 placków** wygrywa (zwykle po kilku grach-rozdaniach). W przypadku remisu gramy jeszcze jedno rozdanie. Ilość zdobytych placków mniejsza niż zero oznacza przegraną.

Niejasności w instrukcji interpretuj zawsze na niekorzyść aktywnego gracza. Pytania i uwagi:

halpress_educacja

www.edukacja.leszno.eu/placki

6 INSTRUKCJA

Armia - układ A

Gracz zagrywa samotnego wojownika o wartości np. 2

2

Jak pokonać?

Przeciwnik wystawia mocniejszego plackożercę

5

7 INSTRUKCJA

Armia - układ B

Gracz zagrywa parę wojowników o wartości np. 2

2 2

Jak pokonać?

Przeciwnik wystawia mocniejszą parę plackożerców

5 5

8 INSTRUKCJA

Armia - układ C

Gracz zagrywa trójkę wojowników o wartości np. 2

2 2 2

Jak pokonać?

Przeciwnik wystawia mocniejszą trójkę plackożerców

5 5 5

9 INSTRUKCJA

Armia - układ D

Gracz zagrywa czwórkę wojowników o wartości np. 2

2 2 2 2

Jak pokonać?

Przeciwnik wystawia mocniejszą czwórkę plackożerców

5 5 5 5

10 INSTRUKCJA

Armia - układ E

Gracz zagrywa kilka kolejnych par wojowników o wartości np. 22, 33, 44

2 2 3 3 4 4

Jak pokonać?

Przeciwnik wystawia mocniejsze kolejne pary plackożerców (tyle samo par, ich wartości nie mogą się nakładać, więc zaczyna od min. 5)

7 7 8 8 9 9

11 INSTRUKCJA

Armia - układ F

Gracz zagrywa parę + trójkę wojowników o wartości np. 444, 99

4 4 4 9 9

Jak pokonać?

Przeciwnik wystawia mocniejszą parę + trójkę (porównujemy tylko trójki)

6 6 6 2 2

12 INSTRUKCJA

Armia - układ G

Gracz zagrywa minimum 4 wojowników o kolejnych wartościach np. 345678

3 4 5 6 7 8

Jak pokonać?

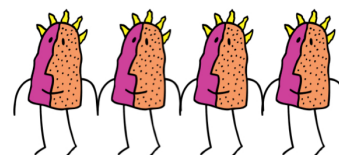
Przeciwnik wystawia tyle samo wojowników, gdzie najstarszy z nich jest silniejszy o przynajmniej 1 niż najstarszy przeciwnika. Karty 0 i 11 mogą być częścią układu G

5 6 7 8 9 10

INSTRUKCJA

Super Armia - układ H

Gracz zagrywa dowolną czwórkę takich samych plackożerców, np.



Nie można pokonać!

Gdy jest twój ruch ten układ możesz zagrać zawsze, niezależnie od sytuacji na stole, chyba, że nastąpiło ŻĄDANIE od **Przed pierwszego**, a w skład układu H nie wchodzi żądana karta.

PRINT&PLAY

halpress_edukacja

LUBIĘ PLACKI

Opracowanie:

Natalia Fiebig

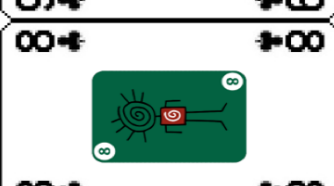
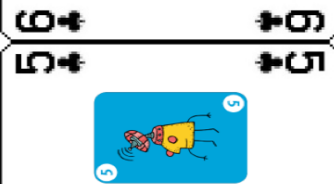
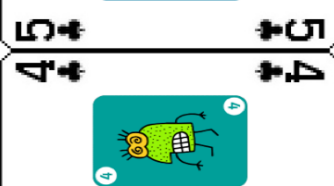
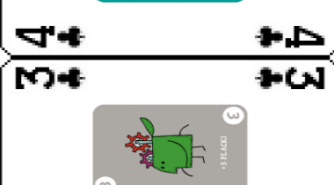
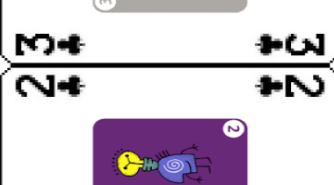
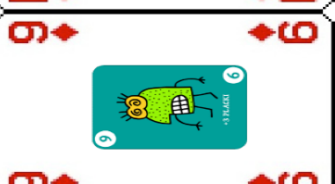
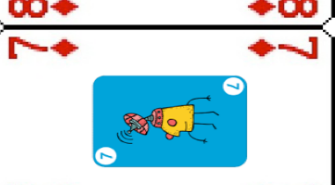
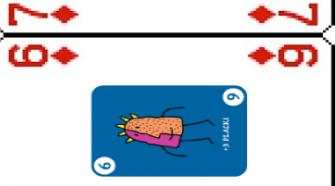
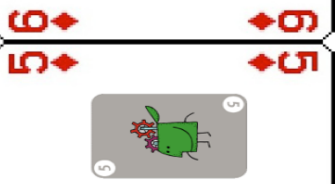
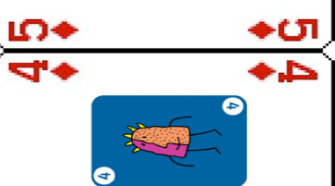
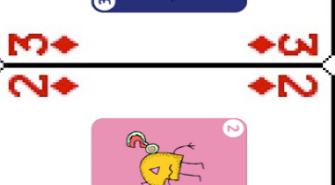
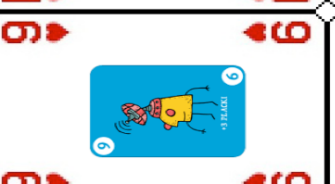
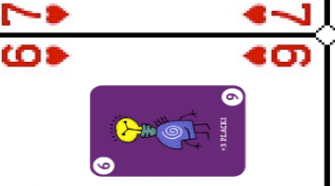
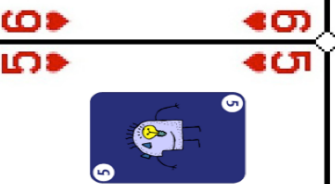
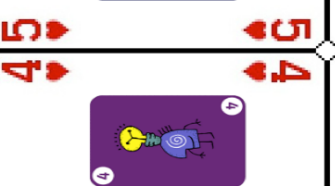
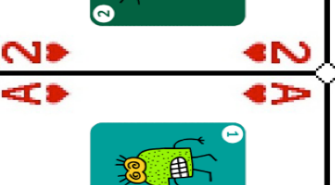
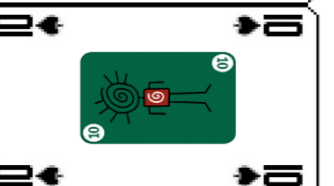
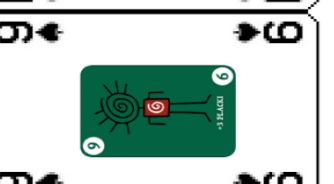
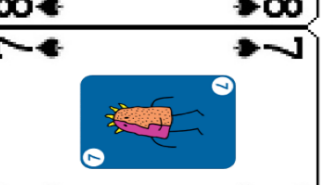
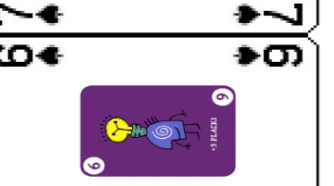
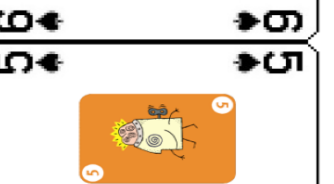
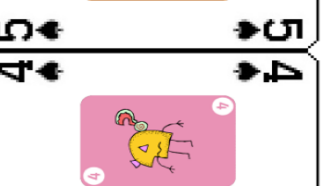
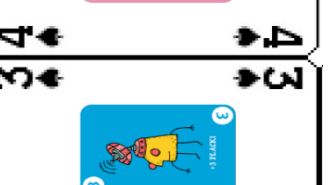
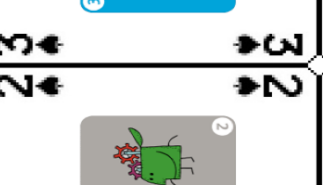
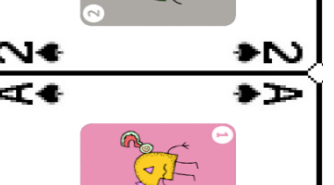
Dominik Sieciński

Klub Gier Planszowych

Halpress Leszno



STANDARDOWA TALIA KART - ODPOWIEDNIKI

 ♠ J	 ♠ 10	 ♠ 9	 ♠ 8	 ♠ 7	 ♠ 6	 ♠ 5	 ♠ 4	 ♠ 3	 ♠ 2	 ♠ A
 ♣ J	 ♣ 10	 ♣ 9	 ♣ 8	 ♣ 7	 ♣ 6	 ♣ 5	 ♣ 4	 ♣ 3	 ♣ 2	 ♣ A
 ♥ J	 ♥ 10	 ♥ 9	 ♥ 8	 ♥ 7	 ♥ 6	 ♥ 5	 ♥ 4	 ♥ 3	 ♥ 2	 ♥ A
 ♦ J	 ♦ 10	 ♦ 9	 ♦ 8	 ♦ 7	 ♦ 6	 ♦ 5	 ♦ 4	 ♦ 3	 ♦ 2	 ♦ A