



## B ADAUGĂ 1 CARTE LA UN SET ÎN FAȚA UNUI ADVERSAR



Poți juca **exact 1** carte din mâna ta și să o adaugi la un set plasat în fața unui adversar, urmând aceste reguli:

- ▶ Valoarea cărții jucate trebuie să fie **egală cu valoarea** setului la care este adăugată.
- ▶ Dacă, prin adăugarea cărții tale la un set, acesta are acum aceeași dimensiune ca un alt set de pe masă, valoarea setului la care adaugi cartea trebuie să fie mai mare decât valoarea celui alt set. Jucătorul care posedă acel set cu valoare mai mică trebuie să îl recupereze (rotind fiecare carte în același timp).



Nu poți adăuga o carte cu valoare 3 la setul aflat deja pe masă, deoarece setul rezultat ar conține 2 cărți și ar intra în conflict cu un alt set de 2 cărți care are o valoare mai mare (5).

EXEMPLU



Poți adăuga o carte cu valoare 5 la setul aflat deja pe masă, deoarece acest nou set de 2 cărți va avea o valoare mai mare decât setul existent (care conține cele două cărți de valoare 3). Aceste două cărți având valoarea 3 se întorc în mâna proprietarului lor (care trebuie să le rotească, transformându-le în cărți de valoare 4 și 6).

## C IA SETUL DE CĂRȚI AFLAT ÎN FAȚA UNUI ADVERSAR



La un set de cărți plasat în fața unui adversar și adaugă-l celor din mâna ta (rotește fiecare carte în timp ce faci acest lucru).

EXEMPLU



La setul de 2 de pe masă, rotește cărțile pe măsură ce le pui în mână (făcându-le să devină cărți cu valorile 5, 7 și 9).

## D ROTEȘTE-ȚI TOATE CĂRȚILE DIN MÂNĂ



Această acțiune presupune pur și simplu rotirea tuturor cărților din mână, schimbându-le valorile active și inactive.

EXEMPLU



## FINALUL RUNDEI

Primul jucător care joacă ultima (ultimele) carte (cărți) din mâna sa **câștigă 2** jetoane cu literă și **nu mai poate juca** în această rundă. Totuși, cărțile lor rămân în fața lor pentru un set de runde înainte de a fi eliminate (atunci când ar fi urmat tura jucătorului).

Dacă un set cu valoare mai mare le învinge cât timp sunt încă în joc, acele cărți sunt pur și simplu eliminate. **Al doilea jucător** care joacă ultima (ultimele) carte (cărți) **câștigă 1 jeton literă**, iar runda se încheie imediat.

## SFÂRȘITUL JOCULUI

Primul jucător care obține **4 sau mai multe jetoane cu litere** câștigă imediat jocul. 

## JOCUL CU 2 PARTICIPANȚI

**Pregătirea:** Eliminați toate cărțile cu simbolurile ☹️, 😊, și ☹️.

Fiecare jucător plasează 2 cărți ajutătoare de aceeași culoare în fața sa, așa cum se arată în dreapta.

Înainte de fiecare rundă, amestecați cărțile și împărțiți-le jucătorilor.

Fiecare jucător joacă **două ture consecutive**:

- ▶ Una aferentă zonei de joc 1;
- ▶ Apoi alta aferentă zonei de joc 2.

Pentru fiecare dintre aceste ture, elimină orice set din zona de joc aferentă, apoi efectuează 1 acțiune.

Un jucător poate avea până la două seturi în fața sa: câte unul în fiecare zonă de joc.

Deoarece un set poate intra în conflict cu orice alt set de aceeași dimensiune de pe masă, **seturile tale pot intra în conflict cu seturi care îți aparțin ție sau adversarului tău.**

**Excepție:** Jucătorul care are cartea cu simbolul ★ începe runda cu o **singură tură**, folosind zona de joc 2 (din stânga sa).

Atunci când un jucător joacă ultima (ultimele) carte (cărți) din mâna sa, acesta câștigă imediat runda. **Primul jucător care câștigă 2 runde este marele câștigător.**

