



INSTRUKCJA

MNIEJ NIŻ 10

Mniej niż 10 to dynamiczna gra karciana o prostych zasadach: w swojej turze gracz zagrywa karty z ręki, po czym dobiera jedną kartę, a wszystko po to, aby osiągnąć jak najniższy wynik.

Gracz, który zgromadzi w ręce karty o łącznej wartości poniżej 10, może zdecydować się na zakończenie rundy okrzykiem „Mniej niż 10!”. W wyścigu do wygranej można się jednak przeliczyć i zarobić punkty karne, gdy inny gracz zadeklaruje niższy wynik!



Mniej niż 10 to wyjątkowa gra z jeszcze jednego powodu – jej pomysłodawcą i współautorem jest Gijs Jorna, holenderski siatkarz, który w 2024 r. dołączył do drużyny Trefla Gdańsk, wspomagając „Gdańskie Lwy” na pozycji przyjmującego.

ZAWARTOŚĆ:

- 77 kart (65 kart z liczbami w 5 kolorach, 12 kart specjalnych),
- notes,
- instrukcja.



CEL GRY

Celem graczy jest umiejętne zagrywanie kart w taki sposób, aby na koniec rundy osiągnąć jak najniższy wynik.

WERSJA PODSTAWOWA – BEZ KART SPECJALNYCH

PRZYGOTOWANIE DO GRY

W zależności od liczby graczy przygotujcie następującą liczbę kart:

- 2–6 osób: 52 karty (od 1 do 13 w 4 kolorach),
- 7–8 osób: 65 kart (od 1 do 13 w 5 kolorach).

Potasujcie karty z liczbami. Każdy gracz otrzymuje **5 kart**. Z pozostałych kart utwórzcie zakrytą talię na środku stołu. Odstońcie pierwszą kartę i połóżcie ją obok stosu, dając tym samym początek talii kart odrzuconych.

Pierwszym graczem zostaje najmłodszy gracz. Zagrywa on kartę (lub karty – patrz niżej) z ręki, na razie obok stosu kart odrzuconych. Następnie decyduje, skąd dobiera nową kartę na rękę – może dobrać wierzchnią kartę z zakrytego stosu lub kartę znajdującą się na wierzchu stosu kart odrzuconych. Następnie przenosi zagrane w swojej rundzie karty na wierzch stosu kart odrzuconych. Tym samym kończy swoją turę i kolejka przechodzi na kolejnego gracza po lewej.



JAK DOKŁADAĆ KARTY?

Karty z ręki można wykładać pojedynczo (dowolna wartość i kolor) lub tworząc **kombinacje**.

Dozwolone kombinacje:

Pojedyncza karta – pojedyncza karta w dowolnym kolorze i o dowolnej wartości



Para – dwie karty o tej samej wartości w dowolnych kolorach



Trójka – trzy karty o tej samej wartości w dowolnych kolorach



Kareta – cztery karty o tej samej wartości w dowolnych kolorach



Mały strit – trzy lub cztery karty o kolejnych wartościach w tym samym kolorze



Duży strit – pięć kart o kolejnych wartościach w dowolnym kolorze



Full – 5 kart o dowolnych wartościach w tym samym kolorze



POZOSTAŁE ZASADY:

- W przypadku wyczerpania się zakrytej talii, przetasujcie stos kart odrzuconych, pozostawiając tylko wierzchnią kartę na stole. Utwórzcie w ten sposób nową talię zakrytą.
- Niezależnie od tego, czy gracz zagrywa pojedynczą kartę, czy kombinację kart, zawsze dobiera **tylko jedną kartę**.
- Jeśli gracz decyduje się na dobranie karty z zakrytego stosu i dobrana karta ma taką samą wartość jak ta, którą przed chwilą zagrał, może natychmiast umieścić nowo dobraną kartę na wierzchu odkrytego stosu kart odrzuconych i zakończyć swoją turę. Jeśli będzie to jego ostatnia karta, to runda natychmiast się kończy, a gracz ten zdobywa 0 punktów. Punkty pozostałych graczy są liczone na standardowych zasadach.

KONIEC RUNDY

Gdy gracz ma na ręce karty o łącznej wartości poniżej 10, może zakończyć rundę. Może to jednak zrobić tylko na początku swojej tury (przed zagranieniem karty lub kombinacji kart), licząc na posiadanie kart o najniższej wartości - krzyczy wówczas: „Mniej niż 10!”. Runda natychmiast dobiega końca i wszyscy gracze sprawdzają wartości swoich kart na ręce. Gracz, który zakończył rundę, **wygrywa ją tylko wtedy, jeśli ma najniższy wynik**. W takim przypadku otrzymuje **0 punktów**, a pozostali gracze tyle punktów, ile wyniosła suma wartości zgromadzonych na ich ręce kart. Zapiszcie wyniki w notesie.

Jeśli jednak gracz, który zakończył rundę, nie uzyskał najniższego wyniku (ktoś inny miał karty o łącznej

wartości niższej lub takiej samej), to przegrywa rundę. W takim przypadku dostaje 20 punktów karnych oraz punkty równe wartości jego kart. Gracz (gracze) z najniższym wynikiem zostaje zwycięzcą tej rundy i otrzymuje 0 punktów. Pozostali gracze otrzymują tyle punktów, ile wynosi suma wartości kart na ich ręce.

KONIEC GRY

Zapiszcie wyniki w notesie.

Po każdej rundzie zapiszcie w notesie wyniki wszystkich graczy.

Sugerujemy dodawanie osiągniętych w danej rundzie wyników do wyników uzyskanych w poprzednich rundach, ponieważ pozwoli to na łatwe zauważenie zbliżania się końca gry.

Gracz, który przekroczy 150 punktów, zostaje wyeliminowany z gry. Od tego momentu istnieją dwie możliwości:

- Opcja 1: Gra do upadłego! Wygrywa ten, kto jako ostatni pozostanie w grze (nie przekroczy wyniku 150 punktów).
- Opcja 2: Zwycięzca może być tylko jeden! Gra zostaje natychmiast przerwana, a zwycięzcą zostaje osoba z najmniejszą liczbą punktów.

Kto wyjdzie z tego zwycięsko?

Uwaga: Opcję zakończenia uzgodnijcie wspólnie przed rozpoczęciem gry!

KOŁO RATUNKOWE

Zanim gra się zakończy, istnieją dwie możliwości obniżenia wyniku na koniec rundy:

- Jeśli gracz osiągnął **dokładnie 100 punktów**, jego wynik zostaje obniżony do 50!
- Jeśli gracz osiągnął **dokładnie 150 punktów**, jego wynik zostaje obniżony do 75!

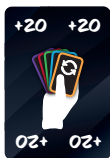
WERSJA ROZSZERZONA – Z KARTAMI SPECJALNYMI

Karty specjalne dodają do gry dodatkowych emocji. Zagrywając kartę specjalną, gracz może spowodować niemały zwrot akcji. Ale uważajcie – na koniec rundy za karty specjalne gracz otrzymuje dodatkowe punkty karne, widoczne w rogach karty.

Gra z kartami specjalnymi przebiega tak jak wersja podstawowa, ale obowiązują w niej dodatkowe zasady:

- Mając na ręku kartę specjalną, **nie można zawołać: „Mniej niż 10!”**.
- Nie można dobrać karty specjalnej ze stosu kart odrzuconych. Oznacza to, że kolejny gracz, po zagraniu karty, zmuszony będzie dobrać kartę z zakrytego stosu.

WŁAŚCIWOŚCI KART SPECJALNYCH:



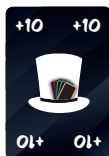
Wymień całą rękę (lub +20 punktów karnych) – po zagraniu tej karty musisz wymienić wszystkie swoje karty z kartami wybranego gracza. Liczba kart, które gracz nadal ma na ręce, nie ma w tym przypadku znaczenia.



Joker (lub +10 punktów karnych) – możesz użyć tej karty zamiast dowolnej innej karty. Idealna, gdy brakuje ci jednej konkretnej karty do stworzenia kombinacji! (Np.: 8, 9, 10, 11, joker)



Wymień 1 wybraną kartę (lub +5 punktów karnych) – po zagraniu tej karty musisz wymienić jedną wybraną kartę ze swojej ręki na losową kartę z ręki innego gracza.



Kolekcjoner (lub +10 punktów karnych) – po zagraniu tej karty każdy z przeciwników przekazuje ci 1 wybraną kartę z ręki i po zapoznaniu się z nimi dodajesz 1 kartę od siebie, a następnie rozdysponowujesz tak utworzoną kolekcję – każdemu z graczy (w tym sobie) oddajesz po 1 zakrytej karcie według własnego uznania.

KONIEC GRY

Warunki zakończenia gry są takie same jak w wariantcie podstawowym.

Autor gry: Gijs Jorna, Rob Jorna,
Nick Vriend, Cara van Vliet
Ilustracje i opracowanie graficzne: Tatiana Korbut
Opracowanie wersji polskiej: Paulina Kortas,
Adam Bukowski, Tomasz Czerwiński
Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
trefl@trefl.com
www.trefl.com



© 2025 F4F Games. All right reserved.

02880