

Take that



Andreas Spies &
Reinhard Staupe

Gracze: 2-4 osób

Wiek: powyżej 8 lat

Czas trwania: ok.20 minut

Karty

W sumie 79 kart zawiera liczby od 12 do 98. Przy czym brak jest tam wartości 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 i 90. Za każdą kartą z ropuchą z liczbą składającą się z dwóch takich samych cyfr (22, 33, 44 itd.), jeśli się ją weźmie ze środka stołu, liczy się 5 punktów ujemnych. Przy wszystkich innych kartach zawsze liczy się 1 punkt za każdą kartę (albo minus lub plus).

Należy pamiętać: Do każdej karty (oprócz kart z ropuchami z liczbami składającymi się z dwóch takich samych cyfr) istnieje dokładnie jedna tak zwana karta przekręcona, w której obydwie cyfry są zamienione:



Karty przekręcone



Karty przekręcone



Karty przekręcone

Rząd kart

W czasie gry w środku stołu powstaje rząd kart, który może być dowolnie długi. Rządek kart zaczyna się bezpośrednio obok stosu do pobierania i rośnie następnym (z lewej na prawo) każdorazowo dokładnie o jedną kartę.



Rząd kart składa się aktualnie z 5 kart.

W przypadku, gdy ktoś pobierze kartę z rządu, karty zewnętrzne należy natychmiast zesunąć z powrotem do siebie tak, aby nie było przerw.



Właśnie została usunięta jedna karta z rządu. Trzy prawe karty należy natychmiast nieco przesunąć w lewo tak, aby przerwa została zamknięta.

W przypadku, kiedy gracz nie chce lub nie może przedłużyć rządu kart (dodać karty z prawej strony) ani też pobrać karty z rządu, musi zabrać cały rząd. Jest to przykre, ponieważ za to liczą się punkty ujemne.

Przygotowanie gry

Należy potasować i rozdać 79 kart. Każdy gracz otrzymuje określoną ilość kart, które bierze do ręki. **W przypadku 2-3 osób 9 kart, w przypadku 4 osób 8 kart.** Pozostałe karty należy odłożyć na środek stołu jako stos do pobierania.

Przebieg gry

Zaczyna sąsiad z lewej strony rozdającego. Gracz, na którego przyszła kolej musi albo **A) dokładnie odłożyć jedną kartę** na prawo w rządzie lub **B) dokładnie usunąć jedną kartę** z rządu. Następnie dobiera jedną kartę tak, aby miał w ręce znowu 9 kart (w przypadku 2 lub 3 graczy) wzgl. 8 kart w przypadku, gdy w grze bierze udział czterech graczy. To wszystko. Do gry przystępuje następny gracz. Gra jest kontynuowana w opisany sposób przez graczy zgodnie z ruchem wskazówek zegara, dopóki ktoś nie musi zabrać całego rządu.

Działanie A) Położyć kartę w rządzie

Jeśli gracz, na którego przyszła kolej, chce położyć jedną ze swych kart w istniejącym rządzie, jego liczba może być **maksymalnie o 10 wyższa lub o 10 niższa** niż

aktualnie znajdująca się karta umieszczona na prawo. Jeśli ma on więcej takich kart w ręce, może wybrać sobie dowolną z nich.

Należy pamiętać: Jeśli obok stosu do pobierania nie ma jeszcze żadnej karty, gracz musi wyłożyć na prawo obok stosu do pobierania jedną (dowolną) ze swych kart jako początek rządu kart. Następnie pobiera on dokładnie jedną kartę ze stosu do pobierania i do gry przystępuje następny gracz.



Zaczyna Alex. Jeszcze żadna karta nie jest wyłożona. Alex decyduje się na 34 i kładzie ją jako pierwszą kartę rządu. Pobiera on jedną kartę ze stosu do pobierania i do gry przystępuje następny gracz.



Do gry przystępuje Sarah. Aktualnie leżąca całkiem z prawej strony karta pokazuje 34. Sarah musi odłożyć jedną kartę, która ma wartość 24 - 44. Kładzie ona 41. Następnie dobiera 1 kartę



Do gry przystępuje Linus. Aktualnie leżąca całkiem z prawej strony karta pokazuje 41. Sarah musi odłożyć jedną kartę, która ma wartość 31-51. On decyduje się na kartę 49, a następnie dobiera jedną kartę.

Działanie B) Wyciąganie jednej karty

Zamiast dołożyć jedną kartę do rządu, gracz, na którego przyszła kolej, może wyciągnąć **dokładnie jedną** kartę z rządu. W tym celu musi on mieć w ręce przekreśloną kartę (podobną do karty znajdującej się w rządu). Zasadniczo z rządu można wyciągnąć każdą kartę, **niezależnie gdzie się ona znajduje**. Nie można wyciągać tylko kart z ropuchami z liczbami, które ma ją dwie takie same cyfry.

Należy pamiętać: Dozwolone jest również wyciągnięcie karty, jeśli aktualny rząddek składa się tylko z tej pojedynczej karty. Następny gracz otwiera działaniem A od nowa rząddek.

➔ Gracz pokazuje zabieraną kartę ze swojej ręki i zabiera przynależną przekreśloną kartę z rządka. Wyklada on obydwie przekreślane karty **otwartą** stroną obok siebie. **Każda** z tych przekreślonych kart liczona jest na koniec gry za jeden **punkt dodatni**. Powstałą w rządku przerwę należy natychmiast zamknąć.



Do gry przystępuje Marlena. Ma ona w ręce 94 i ją pokazuje. Usuwa 49 z rządka i wyklada obydwie przekreślane karty (94 oraz 49) obok siebie. Powstała przerwa należy natychmiast zamknąć (poprzez zesunięcie pozostałych kart). Marlene dobiera jedną kartę i do gry przystępuje następny gracz.

Zabranie całego rządka

W przypadku, gdy gracz, który aktualnie bierze udział w grze, nie chce lub nie może odłożyć z prawej strony w rządku karty ani też zabrać karty, musi on zabrać **cały rząddek** i odłożyć obok siebie **zakrytą stroną** - wszystkie te karty na koniec gry liczone są jako **punkty ujemne**.

Następnie do gry przystępuje gracz, który zabrał rząddek. Winien on wykonać działanie A), a więc wyłożyć dowolną kartę ze swoich kart w ręce jako pierwszą kartę nowego rządka obok stosu kart do pobierania. Dobiera on następnie jeszcze jedną kartę i do gry przystępuje następny gracz.

Zakończenie gry i ocena

Po tym, jak cały stos do pobierania został zużyty, nie można już odtąd pobierać kart. Gra prowadzona jest normalnie tak, jak opisano jeszcze tak długo, dopóki aktualnie wyłożony rząd nie zostanie rozebrany (lub bez reszty zabrany) - wtedy gra zostaje natychmiast zakończona i należy przystąpić do jej rozliczenia.

- Pozostałe karty w ręce nie mają już żadnego znaczenia i należy je odłożyć na bok.
- Każda odłożona (zabrana) **otwartą stroną** w trakcie gry karta liczona jest jako **1 punkt dodatni**.
- Wszystkie odłożone **zakrytą stroną** karty liczone są jako **punkty ujemne**: Każda karta z ropuchą z liczbami zawierającym dwie takie same cyfry liczone są za **5 punktów ujemnych**, wszystkie inne karty liczone są za **1 punkt ujemny**.
- Każdy gracz sumuje swoje uzyskane punkty dodatnie i punkty ujemne.
Sara uzyskała 12 punktów dodatnich i 17 punktów ujemnych. Tym samym jej wynik wynosi -5.

Uzyskane punkty należy odnotować na kartce. Należy rozegrać dwie kompletne rundy tak, jak to opisano. Wygrywa ten, kto uzyskał najwięcej punktów. Kto chce, może oczywiście uzgodnić więcej aniżeli dwie rundy.

Wariant profesjonalny (szczególnie zalecany do gry dla dwóch graczy)

W przypadku, gdy rząd obok stosu do pobierania składa się tylko z **jednej** pojedynczej karty i ktoś zabierze tę pojedynczą kartę, to odkłada ją zakrytą stroną obok siebie całkiem normalnie, jako punkt(y) minusowy(e). **Dodatkowo** musi on odłożyć zakrytą obok siebie górną kartę ze stosu do wyciągania również jako punkt(y) ujemny(e). Wszystkie pozostałe reguły pozostają niezmienione.