

D

# JINX

Ein spannender Kartensammelspaß  
von Klaus Altenburger  
für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren, Spieldauer: 15 Min

**Wer schafft es, sich über 3 Runden durch  
Würfeln Karten mit möglichst hohen Werten  
zu sichern? Pech hat dann allerdings, wenn  
das Würfelglück verlässt!**

## **SPIELINHALT:**

48 Zahlenkarten, je 6 Karten mit den Zahlen  
1 bis 6 in 8 verschiedenen Farben

12 Glückskarten

1 Würfel

1 Spielanleitung



Piatnik Spiel Nr. 665295  
© 2021, Piatnik • Printed in Austria

EB20/21-0949 P0021646

piatnik.com

## SPIELZIEL:

Das Ziel ist es, mit etwas Würfelglück und kluger Kartenwahl nach drei Runden die meisten Punkte gesichert zu haben.

## SPIELVORBEREITUNG:

Die Zahlen- und Glückskarten werden getrennt voneinander gemischt und als verdeckte Stapel bereitgelegt.

Der Würfel wird neben dem Stapel Glückskarten abgelegt.

## SPIELABLAUF:

Dieses Kartenspiel wird über 3 Runden gespielt. Vor jeder Runde werden die obersten 16 Zahlenkarten vom Stapel gezogen und offen, in einem Rechteck mit 4 x 4 Karten, in der Tischmitte aufgelegt. Die restlichen Zahlenkarten werden für die aktuelle Runde nicht benötigt.



Der jüngste Spieler beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, würfelt. Ist der Spieler mit dem Wurf Ergebnis nicht zufrieden, darf er ein zweites Mal würfeln, muss dieses Wurf Ergebnis dann aber für seinen Zug verwenden.

Nach dem Würfeln darf sich der Spieler eine beliebige, der gewürfelten Augenzahl entsprechende Zahlenkarte aus der Auslage nehmen und offen vor sich ablegen.

**Beispiel:** Würfelt der Spieler eine 3, darf er sich eine beliebige Zahlenkarte mit der Zahl 3 aus der Auslage nehmen.

**Hinweis:** Nur Zahlenkarten in jenen Farben, die am Ende einer Runde nicht mehr in der Auslage liegen, dürfen behalten werden!

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe, würfelt, wählt eine Zahlenkarte usw. **Achtung:** Die Auslage wird während einer Runde nie mit neuen Zahlenkarten vom Stapel aufgefüllt!

### **Ende einer Runde und Rundenwertung:**

Eine Runde endet, wenn sich ein Spieler nach dem Würfeln keine Karte mehr aus der Auslage nehmen kann. Es kommt zu einer Rundenwertung:

1. Jeder Spieler vergleicht die Farben seiner gesammelten Zahlenkarten – auch solche aus den Vorrunden! – mit jenen Karten, die noch in der Auslage liegen. Gibt es eine oder mehrere farbliche Übereinstimmungen, muss der Spieler alle gesammelten Karten dieser Farbe(n) zurück in die Tischmitte legen.

2. Der Spieler, der die Runde beendet hat, muss zusätzlich noch seine Karte mit dem höchsten Wert in die Tischmitte legen. Hat er mehrere Karten mit dem höchsten Wert, darf er eine wählen. Besitzt er keine Karten, kann er auch keine abgeben. Alle Karten, die nun in der Tischmitte liegen, kommen aus dem Spiel.
3. **Glückskarten ziehen:** Beginnend mit dem Spieler, der die Runde beendet hat, darf jeder Spieler der Reihe nach eine beliebige seiner gesammelten Zahlenkarten abgeben und dafür eine Glückskarte vom Stapel ziehen. Wer keine Zahlenkarte hat, kann auch keine Glückskarte ziehen. Glückskarten dürfen sofort in der nächsten Runde eingesetzt werden. Eine Übersicht mit Beschreibungen aller Glückskarten ist am Ende dieser Spielanleitung zu finden.

Jeder Spieler, der nach dieser Wertung noch Zahlenkarten besitzt, lässt diese offen vor sich liegen. Jetzt beginnt die nächste Runde. Dafür werden wieder die obersten 16 Zahlenkarten vom Stapel zu einem Rechteck mit 4x4 Karten aufgelegt. Die neue Runde beginnt der Spieler, der die vorherige Runde beendet hat.

## **SPIELENDE:**

Das Spiel endet nach der dritten Runde. Jeder Spieler zählt die Werte seiner gesammelten Zahlenkarten zusammen. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten gesicherten Summe. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

# DIE GLÜCKSKARTEN

Es gibt zwei Kategorien von Glückskarten, wobei mehrere Glückskarten gleichzeitig eingesetzt werden dürfen:

- 1. Glückskarten, die während des gesamten Spiels beim Spieler verbleiben und die jedes Mal, wenn er an der Reihe ist, eingesetzt werden dürfen:**



Das Wurfresultat darf für jede Glückskarte dieser Art um je 1 erhöht werden.

**Beispiel:** Bei 2 Karten dieser Art um maximal +2.



Das Wurfresultat darf für jede Glückskarte dieser Art um je 1 reduziert werden.

**Beispiel:** Bei 2 Karten dieser Art um maximal -2.



Für jede Glückskarte dieser Art darf um 1x öfter gewürfelt werden.

**Beispiel:** Bei 1 Karte dieser Art darf 3x (statt 2x) gewürfelt werden.



Es dürfen beliebig viele gleichfarbige Zahlenkarten aus der Auslage genommen werden, deren Zahlen in Summe dem Wurfresultat entsprechen. Wer zwei dieser Glückskarten besitzt, darf zusätzlich die Summe um 1 erhöhen oder reduzieren.

**Beispiel:** Gewürfelt wird die Augenzahl 5. Der Spieler besitzt 2 Glückskarten dieser Art und nimmt sich aus der Auslage folgende gelbe Karten: 1, 2 und 3.

## 2. Glückskarten, die ein Spieler nur einmal im Spiel einsetzen darf. Eine solche Glückskarte kommt nach ihrem Einsatz aus dem Spiel.



Statt zu würfeln darf sich der Spieler aus der Auslage eine Karte mit der Zahl 1, 2 oder 3 nehmen. Die Karte darf aber auch angewendet werden, nachdem der Spieler gewürfelt hat, mit dem Wurf Ergebnis aber nicht zufrieden ist. Diese Glückskarte darf mit anderen Glückskarten kombiniert werden.



Statt zu würfeln darf sich der Spieler aus der Auslage eine Karte mit der Zahl 4, 5 oder 6 nehmen. Die Karte darf aber auch angewendet werden, nachdem der Spieler gewürfelt hat, mit dem Wurf Ergebnis aber nicht zufrieden ist. Diese Glückskarte darf mit anderen Glückskarten kombiniert werden.

---

Wenn du zu „*Jinx*“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien, Austria oder an [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)

**Grafikdesign:** Fiore GmbH, [www.fiore-gmbh.de](http://www.fiore-gmbh.de)

*Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.*



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Du findest uns auf: [facebook.com/PiatnikSpiele](https://facebook.com/PiatnikSpiele)  
[instagram.com/piatnik\\_spiele](https://instagram.com/piatnik_spiele)



F

# JINX

Une passionnante collecte de cartes  
de Klaus Altenburger

de 2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans / durée d'une partie : 15 minutes

**Réussiras-tu à atteindre le plus haut score grâce aux cartes et aux lancers de dé au bout des 3 manches ? La chance au dé peut toutefois te quitter à tout moment !**

## **CONTENU DU JEU :**

46 cartes numérotées: 8 suites de cartes numérotées de 1 à 6 en 8 couleurs différentes

12 cartes chance

1 dé

1 règle du jeu



Jeu Piatnik Nr. 665295

© 2021, Piatnik • Imprimé en Autriche

EB20/21-0949 P0021646

piatnik.com

## BUT DU JEU :

Ton but est de récolter le plus de points à la fin des trois manches, en ayant un peu de chance au dé et en jouant astucieusement tes cartes.

## PRÉPARATION DU JEU :

Sépare les cartes numérotées des cartes chance et mélange-les pour former deux pioches faces cachées.

Place le dé à côté de la pioche des cartes chance.

## DÉROULEMENT DU JEU :

Le jeu se déroule en trois manches. Avant chaque manche, tire les 16 premières cartes numérotées de la pioche et place-les au centre de la table, face visible en un rectangle de 4 x 4 cartes. Les cartes restantes ne seront pas utiles pour cette manche.





Le joueur le plus jeune commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est à ton tour, lance le dé. Si tu n'es pas satisfait de ton résultat, tu peux relancer le dé une deuxième fois, mais tu dois alors utiliser ce second résultat pendant ton tour.

Après le lancer, tu peux alors choisir une carte présente sur la table dont le numéro correspond à ton résultat au dé et la placer devant toi.

**Exemple :** si tu obtiens un 3, tu peux collecter une carte où est inscrit le chiffre 3.

**Remarque :** en fin de manche, tu ne pourras garder que les cartes collectées dont la couleur ne sera plus présente sur la table (voir plus loin le paragraphe " Fin de la manche").

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant. Il lance le dé, choisit une carte, etc. **Attention :** au cours d'une manche, on ne remet pas en jeu de nouvelle carte de la pioche !

### **Fin de la manche :**

Une manche prend fin dès qu'un joueur ne peut pas prendre de carte après son lancer de dé. On passe alors au comptage des points :

1. Chaque joueur compare les couleurs des cartes qu'il a collectées — en prenant aussi en compte les cartes collectées au(x) tour(s) précédent(s)! — avec les cartes qui se trouvent encore au centre de la table. S'il reste sur la table des cartes d'une des couleurs que tu as collectées, remets toutes tes cartes de cette couleur au milieu de la table.

2. Le joueur qui a terminé la manche doit également replacer au milieu de la table sa carte la plus haute. S'il a plusieurs cartes de cette valeur, il en choisit une. S'il n'a pas de carte, il n'en remet pas. Ensuite, retire du jeu toutes les cartes qui sont au centre de la table.
3. **Tirer une carte chance** : En commençant par le joueur qui a terminé la manche, chaque joueur peut piocher une carte chance en échange d'une des cartes numérotées de son choix qu'il a collectées. Si tu n'as pas de carte, tu peux tout de même tirer une carte chance. Ces cartes chance pourront être utilisées à la manche suivante. Tu peux trouver une description de chacune de ces cartes chance à la fin de la règle du jeu.

Les joueurs ayant encore des cartes collectées à la fin d'une manche les laissent face visible devant eux. Ensuite, c'est le début de la manche suivante. Pour cela, tire 16 nouvelles cartes numérotées de la pioche et forme un nouveau rectangle de 4 x 4 cartes. C'est le joueur qui a terminé la dernière manche qui commence la nouvelle.

## **FIN DU JEU :**

Le jeu se termine à la fin de la troisième manche. Chaque joueur additionne les valeurs des cartes qu'il a collectées. Le joueur ayant la somme la plus haute gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

## LES CARTES CHANCE :

Il y a deux types de cartes chance. Tu peux utiliser plusieurs cartes en même temps.

### 1. Les cartes qui restent avec toi durant toute la partie et qui peuvent être utilisées à chaque fois que c'est ton tour :



Tu peux augmenter ton résultat au dé d'1 point par carte chance de ce type.

**Exemple :** si tu as 2 cartes de ce type, tu peux avoir un +2



Tu peux réduire ton résultat au dé d'1 point par carte chance de ce type.

**Exemple :** si tu as 2 cartes de ce type, tu peux avoir un -2



Tu peux relancer le dé autant de fois que tu as de cartes de ce type.

**Exemple :** si tu as 1 carte de ce type, tu peux lancer 3 fois le dé en tout (tu as déjà droit à 2 lancers de base)



Tu peux prendre plusieurs cartes numérotées de la même couleur au centre de la table lorsque la somme de leurs valeurs est égale au résultat du dé. Si tu possèdes deux cartes de ce type, tu peux arrondir cette somme à plus ou moins 1.

**Exemple :** Le dé indique le chiffre 5. Tu possèdes 2 cartes chance de ce type et tu prends alors les cartes jaunes où se trouvent les chiffres suivants : 1, 2 et 3

## 2. Les cartes chances que tu ne peux jouer qu'une seule fois durant la partie. Utilise une telle carte au début de ton tour.



Au lieu de tirer le dé, tu peux prendre une carte numérotée de 1 à 3 du centre de la table. Tu peux également utiliser cette carte après avoir lancé le dé si tu n'es pas satisfait du résultat. Cette carte chance peut être combinée avec d'autres cartes.



Au lieu de tirer le dé, tu peux prendre une carte numérotée de 4 à 6 du centre de la table. Tu peux également utiliser cette carte après avoir lancé le dé si tu n'es pas satisfait du résultat. Cette carte chance peut être combinée avec d'autres cartes.

---

Si tu as encore des questions ou des remarques à propos de «Jinx», adresse-toi à : Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien ou bien [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)

**Design graphique :** Fiore GmbH, [www.fiore-gmbh.de](http://www.fiore-gmbh.de)



Attention! Ne pas laisser à la portée des enfants de moins de 3 ans. Contient des petits morceaux susceptibles d'être ingérés. Risque d'étouffement. Veuillez conserver l'adresse.

Retrouve nous sur les réseaux : [facebook.com/WilsonJeux](https://facebook.com/WilsonJeux)



HU

# JINX

Egy izgalmas kártyajáték

Szerző: Klaus Altenburger

2 – 4 játékos részére, 6 éves kortól. Játékidő: 15 perc

**Kinek sikerül 3 körön át szerencsés kockadobásokkal a legmagasabb értékű kártyákat megszerezni, és ki az, akit elhagy a szerencséje?**

## **A JÁTÉK TARTALMA:**

48 számkártya, 1-6 számokkal, 8 színben

12 szerencsekártya

1 dobókocka

1 játékszabály



Piatnik termékkód: 665295

© 2021, Piatnik • Ausztriában gyártva

EB20/21-0949 P0021646

piatnik.hu

## A JÁTÉK CÉLJA:

Az a célotok, hogy szerencsés dobásokkal és a kártyák taktikus kiválasztásával megszerezzétek a legnagyobb értékű kártyákat.

## ELŐKÉSZÜLETEK:

Keverjétek meg egymástól elkülönítve a szám- és szerencsekártyákat, majd alakítsatok ki belőlük egy-egy lefordított lapokból álló paklit. Tegyétek a kockát a szerencsekártya-pakli mellé.

## A JÁTÉK MENETE:

Ezt a kártyajátékot 3 körön át játsszátok. Minden kör elején húzzátok fel a számkártyák pakli legfelső 16 lapját, és tegyétek őket felfordítva egy 4 x 4-es rácsban az asztal közepére (ez lesz a kínálat). A pakli többi lapjára nem lesz szükségetek ebben a körben.



A legfiatalabb játékos kezd. Őt követően az óramutató járásával meg-  
egyező irányban kerültök majd sorra. Amikor sorra kerülsz, dobsz a  
kockával. Ha nem vagy elégedett az első dobásod eredményével, akkor  
egy második dobásra is lehetőség van, de ennek az eredményét már  
fel kell használnod a lépésedben.

A dobás/dobások után vegyél el a kínálatból a dobott számnak megfele-  
lően egy lapot és azt tedd magad elé.

**Például**, amikor 3-ast dobsz, akkor elvehetsz a kínálatból egy 3-as lapot.

**Megjegyzés:** a kör végén csak olyan színű számkártyákat szabad  
megtartani, amelyekből az adott kör végén már nincsen a kínálatban.

Ezek után a játékot az utánad következő játékos folytatja.  
**Figyelem!** A kínálatot egy körön belül nem töltitek fel új lapokkal!

### **Egy kör vége és a kör értékelése:**

Egy körnek akkor van vége, amikor egy játékos a dobása után már nem tud  
lapot elvenni a kínálatból.

1. Hasonlítsátok össze az ebben a körben és a korábbi körökben  
összegyűjtött számkártyáitok színeit a kínálatban maradt lapok színeivel.  
Ha egy vagy több szín megegyezik, akkor az összes számkártyátokat visz-  
sza kell tennetek az adott színben/színekben az asztal közepére.

2. A kört befejező játékosnak továbbá vissza kell tennie az asztal közepére a legnagyobb értékű lapját. Ha több lapja is van legnagyobb értékkel, akkor választania kell egyet közülük, amelyiket visszatesszi. Ha nincsen egy kártyája sem, akkor nem tud visszaadni egyet sem. A középére visszatett lapokat tegyétek ki a játékból.
3. **Szerencsekártya-húzás:** kezdve a kört befejező játékosal, sorban egymás után beadhattok egy tetszéses szerinti lapot, és húzhattok helyette egy szerencsekártyát. Akinek nincsen számkártyája, az nem tud szerencsekártyát húzni. A szerencsekártyáitokat a következő körtől azonnal használhatjátok. A szabály végén megtaláljátok a szerencsekártyák részletes ismertetését.

Az értékelés után, akinél még van számkártya, az felfordítva hagyja maga előtt. Kezdődhet a következő kör. Alakítsátok ki az új kínálatot. Ehhez húzzátok fel a számkártyák pakli legfelső 16 lapját, és tegyétek őket felfordítva egy 4 x 4-es rácsban az asztal közepére. Az új kört az kezdi, aki az előző kört befejezte.

## **A JÁTÉK VÉGE:**

A játéknak a harmadik kör után vége van. Számoljátok össze a megmaradt számkártyáitokat. Az a játék győztese, akinek a legnagyobb értékben sikerül lapokat megtartania. Egyezőség esetén a játéknak több győztese van.



## A SZERENCSEKÁRTYÁK

A szerencsekártyáknak két kategóriája van. Egy lépéseket során egyszerre akár több szerencsekártyát is kijátszhattok.

### 1. Azok a szerencsekártyák, amik a játék végéig a tulajdonosuknál maradnak, és a tulajdonosuk minden alkalommal használhatja, amikor sorra kerül:



A dobásod eredményét minden ilyen lappal megnövelheted +1-el.

***Például** ha 2 ilyen lapot is használsz, akkor 2-vel megnövelheted a dobásod eredményét.*



A dobásod eredményét minden ilyen lappal csökkentheted -1-el.

***Például** ha 2 ilyen lapot is használsz, akkor -2-vel csökkentheted a dobásod eredményét.*



Minden ilyen lappal 1-el többször dobhatsz.

***Például** 1 ilyen lap használatakor 2 helyett 3-szor dobhatsz.*



Bármennyi ugyanolyan színű számkártyát elvehetsz a kínálatból, amelyeknek az összege megegyezik a dobott számmal. Ha még további egy ilyen kártyát is kijátszol, akkor a dobásod eredményét is módosíthatod +1 vagy -1 -el.

***Például** a dobásod eredménye 5. Mivel van 2 ilyen szerencsekártyád, ezért elveszed a kínálatból a sárga 1,2 és 3-as lapokat.*

## 2. Azok a szerencsekártyák, amiket használat után el kell dobnod:



Dobás nélkül vegyél el a kínálatból egy 1-es, egy 2-es vagy egy 3-as lapot. De használhatod ezt a kártyát azután is, miután dobtál és akkor, ha nem vagy elégedett a dobásod eredményével. Ezt a szerencsekártyát másik szerencsekártyával is kombinálhatod.



Dobás nélkül vegyél el a kínálatból egy 4-es, egy 5-ös vagy egy 6-os lapot. De használhatod ezt a kártyát azután is, miután dobtál és akkor, ha nem vagy elégedett a dobásod eredményével. Ezt a szerencsekártyát másik szerencsekártyával is kombinálhatod.

---

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft. 1034 Budapest, Bécsi út 100.  
e-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu), [www.piatnik.hu](http://www.piatnik.hu)

Grafikai tervezés: Fiore GmbH, [www.fiore-gmbh.de](http://www.fiore-gmbh.de)



Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz!  
Fulladásveszély! Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.

Kedvelj minket a [facebook.com/PiatnikBudapest](https://www.facebook.com/PiatnikBudapest)  
[instagram.com/piatnikhungary/](https://www.instagram.com/piatnikhungary/)



CZ

# JINX

napínavá karetní zábava  
od Klause Altenburgera  
pro 2 až 4 hráče od 6 let, délka hry: 15 minut

**Který hráč dokáže hodem kostky v průběhu tří kol získat karty s nejvyššími hodnotami? Smůlu má ten, koho opustí při házení kostkou štěstí!**

## **OBSAH HRY:**

48 karet s čísly, po 6-ti kartách s čísly od 1 do 6,  
v osmi různých barvách

12 šťastných karet

1 kostka

1 pravidla hry



Piatnik hra č. 665295

© 2021, Piatnik • Printed in Austria

EB20/21-0949 P0021646

piatnik.cz

## CÍL HRY:

Cílem hry je s trochou štěstí při házení kostkou a chytrým výběrem karet získat co nejvyšší počet bodů po třech kolech.

## PŘÍPRAVA HRY:

Karty s čísly a šťastné karty zamícháme, každé zvlášť. Karty připravíme do balíčků, lícovou stranou směrem dolů.

Kostku položíme vedle balíčku se šťastnými kartami.

## PRŮBĚH HRY:

Tato karetní hra se hraje na 3 kola. Před každým kolem se z balíčku lízne 16 vrchních karet s čísly, které se vyloží lícovou stranou nahoru doprostřed stolu do čtverce 4 x 4. Zbývající karty s čísly nejsou pro aktuální kolo zapotřebí.



Hru začíná nejmladší hráč, dále se hraje ve směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, hází kostkou. Pokud hráč není s výsledkem hodu kostkou spokojený, může házet podruhé, ale musí tento výsledek hodu kostkou použít ve svém tahu.

Po hodu kostkou si může hráč vzít jakoukoliv z vyložených karet, jejíž číslo odpovídá číslu hozeném na kostce. Kartu si hráč položí před sebe lícovou stranou směrem nahoru.

**Příklad:** hodí-li hráč kostkou číslo 3, může si vzít z vyložených karet jednu libovolnou kartu s číslem 3.

**Upozornění:** hráči si mohou ponechat pouze karty s čísly v těch barvách, které na konci kola na vyložených kartách již nejsou zastoupeny!

Poté je na řadě další hráč. Hází kostkou, vybírá si kartu s čísly atd.

**Pozor:** v průběhu kola se vyložené karty novými kartami s čísly z balíčku nikdy nedoplňují!

### **Konec kola a jeho vyhodnocení:**

Kolo končí, když si hráč po hodu kostkou nemůže z vyložených karet vzít žádnou další kartu. Kolo se vyhodnotí:

1. Každý hráč porovná barvy svých nasbíraných karet s čísly – včetně těch z předchozích kol! – s těmi kartami, které jsou vyložené. Shoduje-li se jedna nebo více barev, hráč musí vrátit všechny nasbírané karty této barvy nebo barev zpátky na místo doprostřed stolu.

2. Hráč, který kolo ukončil, musí ještě dodatečně odložit svou kartu s nejvyšší hodnotou na místo doprostřed stolu. Pokud má více karet s nejvyšší hodnotou, může si jednu vybrat. Nemá-li hráč žádné karty, pak žádné neodkládá. Všechny karty umístěné uprostřed stolu jdou ze hry ven.
3. Počínaje hráčem, který kolo dokončil, může každý hráč postupně odložit jakoukoli ze svých nasbíraných karet s čísly a za to si líznout jednu šťastnou kartu z balíčku. Hráč, který nemá žádnou kartu s čísly, si také nemůže líznout žádnou šťastnou kartu. Šťastné karty mohou být použity okamžitě v dalším kole. Přehled s popisy všech šťastných karet najdete na konci tohoto návodu.

Každý hráč, který po tomto vyhodnocení ještě vlastní kartu s čísly, si ji ponechá položenou před sebou lícovou stranou nahoru. Teď začíná další kolo. Vyložte opět 16 vrchních karet s čísly z balíčku do čtverce 4x4. Nové kolo začíná hráč, který ukončil předchozí kolo.

## **KONEC HRY:**

Hra končí po třetím kole. Každý hráč si sečte hodnoty svých sesbíraných karet s čísly. Vyhrává hráč s nejvyšším součtem. V případě shodného nejvyššího součtu má hra více vítězů.

# ŠŤASTNÉ KARTY

Existují dvě kategorie šťastných karet, přičemž se může používat vícero těchto karet současně:

## 1. Šťastné karty, které během celé hry zůstávají hráči a které může použít pokaždé, když je na řadě:



Tato šťastná karta umožňuje zvýšení výsledku hodu kostkou o 1.

**Příklad:** 2 tyto karty mohou zvýšit výsledek hodu kostkou nejvýše o +2.



Tato šťastná karta umožňuje snížení výsledku hodu kostkou o 1.

**Příklad:** 2 tyto karty mohou snížit výsledek hodu kostkou nejvíce o -2.



Tato šťastná karta umožňuje házet kostkou 1 x navíc.

**Příklad:** s touto kartou můžete házet kostkou 3x (namísto 2x).



Z vyložených karet je možné si vzít libovolný počet karet se stejně barevnými čísly, jejichž součet odpovídá výsledku hodu kostkou. Hráč, který má dvě tyto šťastné karty, může dodatečně součet zvýšit nebo snížit o 1.

**Příklad:** na kostce padla 5. Hráč vlastní 2 tyto šťastné karty a vezme si z vyložených karet žluté karty s čísly 1, 2 a 3.

## 2. Šťastné karty, které může hráč použít ve hře jen jednou. Po využití jde taková karta ze hry ven.



Namísto hodu kostkou si hráč může vzít z vyložených karet jednu kartu s čísly 1, 2 nebo 3. Hráč může ale také kartu využít, poté co hodil kostkou, ale s výsledkem hodu není spokojen. Tuto kartu je možné kombinovat s dalšími šťastnými kartami.



Namísto hodu kostkou si hráč může vzít z vyložených karet jednu kartu s čísly 4, 5 nebo 6. Hráč může ale také kartu využít, poté co hodil kostkou, ale s výsledkem hodu není spokojen. Tuto kartu je možné kombinovat s dalšími šťastnými kartami.

---

Pokud máte dotazy nebo připomínky ke hře „*Jinx*“, prosím, kontaktujte nás: Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, CZ-252 19 Rudná, [www.piatnik.cz](http://www.piatnik.cz), [info@piatnik.cz](mailto:info@piatnik.cz)

**Grafikdesign:** Fiore GmbH, [www.fiore-gmbh.de](http://www.fiore-gmbh.de)

*Z důvodu lepší srozumitelnosti se vyhýbáme současnému používání mužských a ženských jazykových tvarů. Veškerá označení osob platí stejně pro obě pohlaví.*



Upozornění! Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení! Ušchovejte kontaktní adresu.

Najdete nás na

[facebook.com/PiatnikCZ](https://facebook.com/PiatnikCZ)  
[instagram.com/piatnikcz](https://instagram.com/piatnikcz)





SK

# JINX

napínavá kartová zábava  
od Klause Altenburgera  
pro 2 až 4 hráčov od 6 rokov, dĺžka hry: 15 minút

**Ktorý hráč dokáže hodom kocky v priebehu troch kôl získať karty s najvyššími hodnotami? Smolu má ten, koho opustí pri hádzaní kockou šťastie!**

## **OBSAH HRY:**

48 kariet s číslami, po 6-tich kartách s číslami od 1 do 6, v ôsmich rôznych farbách

12 šťastných kariet

1 kocka

1 pravidlá hry



Piatnik hra č. 665295

© 2021, Piatnik • Printed in Austria

EB20/21-0949 P0021646

piatnik.cz

## CIEĽ HRY:

Cieľom hry je s trochu šťastia pri hádzaní kockou a rozumným výberom kariet získať čo najvyšší počet bodov po troch kolách.

## PRÍPRAVA HRY:

Karty s číslami a šťastné karty zamiešame, každé zvlášť. Karty pripravíme do balíčkov, lícovou stranou smerom dolu.

Kocku položíme vedľa balíčku so šťastnými kartami.

## PRIEBEH HRY:

Táto kartová hra sa hrá na 3 kolá. Pred každým kolom sa z balíčku potiahne 16 vrchných kariet s číslami, ktoré sa vyložia lícovou stranou hore doprostred stola do štvorca 4 x 4. Zvyšné karty s číslami nie sú pre aktuálne kolo potrebné.



Hru začína najmladší hráč, ďalej sa hrá v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na rade, hádže kockou. Ak hráč nie je s výsledkom hodu kockou spokojný, môže hádzať druhýkrát, ale musí tento výsledok hodu kockou použiť vo svojom ťahu.

Po hodení kockou si môže hráč vziať akúkoľvek z vyložených kariet, ktorej číslo zodpovedá číslu hodenému na kocke. Kartu si hráč položí pred seba lícovou stranou smerom hore.

**Príklad:** ak hodí hráč kockou číslo 3, môže si vziať z vyložených kariet jednu ľubovoľnú kartu s číslom 3.

**Upozornenie:** hráči si môžu nechať len karty s číslami v tých farbách, ktoré na konci kola na vyložených kartách už nie sú zastúpené!

Potom je na rade ďalší hráč. Hádže kockou, vyberá si kartu s číslami atď. **Pozor:** v priebehu kola sa vyložené karty novými kartami s číslami z balíčka nikdy nedopĺňajú!

### **Koniec kola a jeho vyhodnotenie**

Kolo končí, keď si hráč po hode kockou nemôže z vyložených kariet vziať žiadnu ďalšiu kartu. Kolo sa vyhodnotí:

1. Každý hráč porovná farby svojich nazbieraných kariet s číslami - vrátane tých z predchádzajúcich kôl! - s tými kartami čo sú vyložené. Ak sa zhoduje jedna alebo viac farieb, hráč musí vrátiť všetky nazbierané karty tejto farby alebo farieb späť na miesto doprostred stola.

2. Hráč, ktorý kolo dokončil, musí ešte dodatočne odložiť svoju kartu s najvyššou hodnotou na miesto doprostred stola. Ak má viac kariet s najvyššou hodnotou, môže si jednu vybrať. Ak nemá hráč žiadne karty, potom žiadne neodkladá. Všetky karty umiestené uprostred stola idú z hry preč.
3. Počnúc hráčom, ktorý kolo dokončil, môže každý hráč postupne odložiť akúkoľvek zo svojich nazbieraných kariet s číslami a za to si líznuť jednu šťastnú kartu z balíčka. Hráč, ktorý nemá žiadnu kartu s číslami, si tiež nemôže zobrať žiadnu šťastnú kartu. Šťastné karty môžu byť použité okamžite v ďalšom kole. Prehľad s popisom všetkých šťastných kariet nájdete na konci tohto návodu.

Každý hráč, ktorý po tomto vyhodnotení ešte vlastní kartu s číslami, si ju nechajú položenú pred sebou lícovou stranou hore. Teraz začína ďalšie kolo. Vyložte znova 16 vrchných kariet s číslami z balíčku do štvorca 4x4. Nové kolo začína hráč, ktorý skončil predchádzajúce kolo.

## **KONIEC HRY:**

Hra končí po treťom kole. Každý hráč si spočíta hodnoty svojich nazbieraných kariet s číslami. Vyhráva hráč s najvyšším súčtom. V prípade zhodného najväčšieho súčtu ma hra viac víťazov.

# ŠŤASTNÉ KARTY

Existujú dve kategórie šťastných kariet, pričom se môže používať viac týchto kariet súčasne:

## 1. Šťastné karty, ktoré behom celej hry zostávajú hráčovi a ktoré môže použiť vždy, keď je na rade:



Táto šťastná karta umožňuje zvýšenie výsledku hodu kockou o 1.

**Príklad:** 2 tieto karty môžu zvýšiť výsledok hodu kockou najviac o +2.



Táto šťastná karta umožňuje zníženie hodu kockou o 1.

**Príklad:** 2 tieto karty môžu znížiť výsledok hodu kockou najviac o -2.



Táto šťastná karta umožňuje hádzať kockou 1 x navyše.

**Príklad:** s touto kartou môžete hádzať kockou 3x (namiesto 2x).



Z vyložených kariet je možné si vziať ľubovoľný počet kariet s rovnako farebnými číslami, ich súčet zodpovedá výsledku hodu kockou. Hráč, ktorý má dve tieto šťastné karty, môže dodatočne súčet zvýšiť alebo znížiť o 1.

**Príklad:** na kocke padla 5. Hráč vlastní 2 tieto šťastné karty a vezme si z vyložených kariet žlté karty s číslami 1, 2 a 3.

## 2. Šťastné karty, ktoré môže hráč použiť v hre len raz. Po využití ide táto karta z hry von.



Namiesto hodenia kockou si hráč môže zobrať z vyložených kariet jednu kartu s číslami 1, 2 alebo 3. Hráč môže tiež ale kartu využiť, potom čo hodil kockou, ale s výsledkom hodů nie je spokojný. Túto kartu je možné kombinovať s ďalšími šťastnými kartami.



Namiesto hodenia kockou si hráč môže zobrať z vyložených kariet jednu kartu s číslami 4, 5 alebo 6. Hráč môže tiež ale kartu využiť, potom čo hodil kockou, ale s výsledkom hodů nie je spokojný. Túto kartu je možné kombinovať s ďalšími šťastnými kartami.

---

Pokiaľ máte dotazy alebo pripomienky k hre „Jinx“, prosím, kontaktujte nás:  
Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, CZ-252 19 Rudná,  
**[www.piatnik.cz](http://www.piatnik.cz), [info@piatnik.cz](mailto:info@piatnik.cz)**

**Grafikdesign:** Fiore GmbH, [www.fiore-gmbh.de](http://www.fiore-gmbh.de)

*Z dôvodu lepšej zrozumiteľnosti sa vyhýbame súčasnému používaniu mužských a ženských jazykových tvarov. Všetky označenia osôb patia rovnako pre obe pohlavia.*



Upozornenie! Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť vdýchnuté. Nebezpečie udusením! Uschovajte kontaktnú adresu.

Najdete nás na: [facebook.com/PiatnikCZ](https://facebook.com/PiatnikCZ)  
[instagram.com/piatnik\\_sk](https://instagram.com/piatnik_sk)



PL

# JINX

Gra w zbieranie kart

Autor: Klaus Altenburger

Gra dla 2 do 4 graczy od 6 lat, czas rozgrywki: 15 min.

**Komu uda się po trzech rundach zgromadzić karty o największej wartości? I nie przeszkodzą mu w tym pechowe rzuty kostką!**

## **ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:**

48 kart liczbowych: po 6 kart z liczbami od 1 do 6 w 8 różnych kolorach

12 kart specjalnych

1 kostka

1 instrukcja



Gra Piatnika nr 665295

© 2021, Piatnik • Wydrukowano w Austrii

EB20/21-0949 P0021646

piatnik.pl

## CEL GRY:

Celem gry jest takie zbieranie kart, by przy szczęśliwych rzutach kostką zdobyć jak najwięcej punktów.

## PRZYGOTOWANIE GRY:

Karty liczbowe i specjalne należy osobno potasować i położyć na stole w formie dwóch talii, obrazkami do dołu.

Obok talii należy położyć kostkę.

## PRZEBIEG GRY:

Gra składa się z trzech rund. Przed rozpoczęciem każdej rundy należy rozłożyć na stole w formie prostokąta 4x4 obrazkami do góry 16 wierzchnich kart z talii kart liczbowych. Pozostałe karty liczbowe nie będą w tej rundzie używane.





Najmłodszy gracz zaczyna. Następnie gra przebiega w kolejności zegarowej. Gracz, na którego przypada kolejka, rzuca kostką. Jeżeli nie jest zadowolony z wyniku rzutu, może rzucić ponownie. Ale poprawić rzut może tylko raz.

Po wykonaniu rzutu gracz wybiera dowolną kartę spośród leżących na stole, z liczbą odpowiadającą wynikowi rzutu i kładzie ją na stole przed sobą.

**Przykład:** Gracz wyrzucił 3— może wziąć ze stołu dowolną kartę z liczbą 3.

**Wskazówka:** Na zakończenie rundy gracz może zachować karty tylko w tych kolorach, w których nie ma kart na stole!

Do gry przystępuje następny gracz: rzuca kostką, wybiera kartę itd.

**Uwaga:** W trakcie rundy nie uzupełnia się kart na stole!

### **Zakończenie i podsumowanie rundy:**

Runda kończy się, gdy gracz nie może wziąć ze stołu żadnej karty. Następuje wtedy podsumowanie rundy:

1. Każdy gracz porównuje kolory swoich kart (również zdobytych w poprzednich rundach!) z kolorami kart, które pozostały na stole i odrzuca na środek stołu wszystkie karty, których kolory są na stole. Niezależnie od tego, ile kart w danym kolorze leży na stole i ile kart w tym kolorze ma, musi odłożyć na środek stołu wszystkie.

2. Gracz, który zakończył rundę, musi dodatkowo odrzucić jedną kartę o najwyższej wartości. Jeżeli ma więcej kart o tej samej wartości, może wybrać dowolną z nich. Jeżeli gracz nie ma żadnej karty, to oczywiście żadnej nie odrzuca. Wszystkie odrzucone przez graczy karty odkłada się do pudełka.
3. **Dobieranie kart specjalnych:** Począwszy od gracza, który zakończył rundę, każdy gracz może odrzucić dowolną z posiadanych kart i zamiast niej wziąć z talii kartę specjalną. Jeżeli gracz nie ma żadnej karty do odrzucenia, karty specjalnej wziąć nie może. Karty specjalne mogą być użyte już w następnej rundzie. Karty specjalne opisane są na końcu instrukcji.

Gracze, którzy po podsumowaniu rundy i dobieraniu kart mają jeszcze jakieś karty liczbowe, kładą je na stole obrazkami do góry. Zaczyna się następna runda. Na stole układa się kolejne 16 kart liczbowych. Rundę rozpoczyna gracz, który zakończył rundę poprzednią.

## **ZAKOŃCZENIE GRY:**

Gra kończy się po podsumowaniu trzeciej rundy. Każdy gracz dodaje liczby na posiadanych kartach. Zwycięża gracz, który ma największą sumę. Przy równych wynikach gra ma więcej zwycięzców.

## KARTY SPECJALNE

Są dwie kategorie kart specjalnych, przy czym jednocześnie można użyć więcej niż jednej takiej karty:

### 1. Karty wielokrotnego użytku, których gracz nie oddaje po wykorzystaniu i może używać w każdej kolejce:



Przy użyciu każdej takiej karty wynik rzutu można zwiększyć o 1.

**Przykład:** Zagrywając dwie takie karty wynik rzutu można zwiększyć o 2.



Przy użyciu każdej takiej karty wynik rzutu można zmniejszyć o 1.

**Przykład:** Zagrywając dwie takie karty wynik rzutu można zmniejszyć o 2.



Zagraniem takiej karty daje prawo do dodatkowego rzutu.

**Przykład:** Po zagraniu takiej karty gracz może rzucać trzy razy zamiast dwóch.



Gracz może wziąć ze stołu dowolną liczbę kart tego samego koloru, które w sumie odpowiadają liczbie wyrzuconej na kostce. Jeżeli gracz ma dwie takie karty, może dodatkowo tę sumę zwiększyć lub zmniejszyć o 1.

**Przykład:** Gracz wyrzucił 5. Mając dwie karty tego rodzaju może wziąć ze stołu np. trzy żółte karty o wartościach 1, 2 i 3.

## 2. Karty specjalne, które mogą być użyte tylko raz. Po zagrananiu taką kartę odkłada się do pudełka.



Zamiast rzucać kostką, gracz może wziąć ze stołu dowolną kartę o wartości 1, 2 lub 3. Gracz może użyć tej karty również po rzucie, gdy nie jest zadowolony z wyniku. Można tę kartę zagrywać łącznie z innymi kartami.



Zamiast rzucać kostką, gracz może wziąć ze stołu dowolną kartę o wartości 4, 5 lub 6. Gracz może użyć tej karty również po rzucie, gdy nie jest zadowolony z wyniku. Można tę kartę zagrywać łącznie z innymi kartami.

---

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:

Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno

[www.piatnik.pl](http://www.piatnik.pl)

**Grafika:** Fiore GmbH, [www.fiore-gmbh.de](http://www.fiore-gmbh.de)



Uwaga! Gra nie jest przeznaczona dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy. Niebezpieczeństwo uduszenia. Proszę zachować adres.

Połącz nas [www.facebook.com/PiatnikPolska](http://www.facebook.com/PiatnikPolska)

