

LIŚCIE

Gra o szeleszczących kartach dla 3-6 osób,
autorstwa Masato Uesugi, zilustrowana przez Elinę Zhelyazkovą.

KOMPONENTY

• 62 karty



O GRZE

W grze *Liście* gracz, który jako pierwszy pozbędzie się kart z ręki, zostaje zwycięzcą. Na końcu instrukcji znajdziecie Wariant Ekspercki, który polega na rozegraniu wielu rozgrywek z rzędu i punktowaniu na koniec każdej z nich.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. Potasujcie wszystkie karty i rozdajcie je każdemu w liczbie zależnej od liczby graczy, zgodnie z poniższą tabelą:

3 graczy	12 kart dla każdego,
4 graczy	11 kart dla każdego,
5 graczy	10 kart dla każdego,
6 graczy	9 kart dla każdego.

Gracze nie ujawniają swoich kart przeciwnikom.

2. Wylosujcie pierwszego gracza, który rozpocznie rozgrywkę.

ROZGRYWKA

Rozgrywka przebiega na przestrzeni kilku rund, z których każda dzieli się na tury rozgrywane w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze aktywny gracz, jeśli może i chce, zagrywa ze swojej ręki dowolną liczbę kart o tej samej wartości.

Karty o tej samej wartości układane są na sobie w stosie tak, aby widoczna była liczba kart tej wartości. Karty o różnych wartościach są układane na stole w kolejności numerycznej.

KARTY, KTÓRE MOŻNA ZAGRAĆ

Pierwszy gracz może zagrać dowolną liczbę kart o tej samej, dowolnej wartości.

Kolejni gracze mogą zagrywać karty zgodnie z następującymi zasadami:

Karty o wartości niższej lub wyższej

Gracze mogą zagrywać karty o dowolnej wartości niższej od karty o najniższej wartości na stole lub o dowolnej wartości wyższej od karty o najwyższej wartości. Zagrane karty są umieszczane po lewej lub prawej stronie wcześniej zagranych kart, zachowując odpowiednią kolejność.

Karty równe skrajnym wartościom

Gracze mogą zagrywać karty, które odpowiadają jednej z wartości zagranych kart na dowolnym krańcu bieżącego układu na stole. Zagrywane karty są układane na tych, które już są obecne i mają tę samą wartość.

Minimalna liczba kart

Gracze muszą zagrywać karty w liczbie równej lub wyższej od liczby kart na krańcu układu (niezależnie od tego, czy zagrywają karty o wartości niższej/wyższej, czy o tej samej wartości, jak wartość na jednym z krańców).

Wartości pośrednie

Gracze nie mogą zagrywać kart o wartościach pomiędzy wartościami kart na krańcach układu na stole.

PRZYKŁAD TURY

- Możesz zagrać kartę o wartości równej lub niższej od 6 albo równej lub wyższej od 12.
- Jeśli zagrywasz 6 lub niższą wartość, musisz zagrać trzy lub więcej takich kart. Jeśli zagrywasz 12 lub wyższą wartość, musisz zagrać dwie lub więcej takich kart.



Przykład 1: Zagrywasz trzy 6 – układasz je na obecnych już na stole trzech 6. Ponieważ w talii pozostała tylko jedna 6, następny gracz, który będzie chciał zagrać karty po lewej stronie układu, będzie musiał zagrać co najmniej sześć kart o wartości 5 lub niższej.

Przykład 2: Zagrywasz cztery 4 – układasz je po lewej stronie układu. Ponieważ w talii pozostała tylko jedna 4, następny gracz, który będzie chciał zagrać karty po lewej stronie układu, musi zagrać co najmniej cztery karty o wartości 3 lub niższej.

PASOWANIE

Jeżeli nie chcesz lub nie możesz zagrać karty, musisz spasować. W takim przypadku:

- Węz jedną, wybraną przez siebie kartę z widocznych na stole i dołóż ją do swojej ręki.

Uwaga: To ważny wybór – karta, którą weźmiesz, może być przydatna w następnej rundzie, ale jeśli weźmiesz kartę ze skrają układu, możesz pomóc swoim przeciwnikom, którzy wciąż grają w bieżącej rundzie.

- Odlóż swoje karty z ręki zakryte przed sobą. Nie bierzesz udziału w rozgrywce aż do kolejnej rundy.

KONIEC RUNDY

Runda kończy się, gdy pozostanie tylko jeden gracz, który nie spasował.

Ten gracz, który nie spasował, usuwa wszystkie widoczne na stole karty i staje się pierwszym graczem w kolejnej rundzie. Tak samo, jak pierwszy gracz na początku rozgrywki, może zagrać dowolną liczbę kart o tej samej, dowolnej wartości, rozpoczynając układ na stole.

KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast, gdy dowolny z graczy pozbędzie się wszystkich kart ze swojej ręki. Ten gracz zostaje zwycięzcą.

WARIANT EKSPERCKI

Wariant ten przeznaczony jest dla osób zaznajomionych z grą, gotowych grać trochę dłużej, dodając system punktowania na koniec każdej rozgrywki.

Zagrajcie pierwszą rozgrywkę, jak opisano powyżej.

Na koniec rozgrywki, gracz, który pozbył się wszystkich kart, otrzymuje 0 punktów, a pozostali gracze otrzymują 1 punkt za każdą kartę, która pozostała im na ręce (niezależnie od ich wartości). Zapiszcie swoje wyniki i rozegrajcie kolejną partię.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, gdy co najmniej jeden gracz będzie miał 20 lub więcej punktów. Gracz z najniższym wynikiem zostaje zwycięzcą.

Projekt gry: Masato Uesugi
Rozwój gry: Simone Luciani
Ilustracje: Elina Zhelyazkova
Kierownik graficzny:
Arianna Santini
Korekta: Giuliano Acquati

Edycja polska: Zespół Portal Games
Tłumaczenie: Damian Mazur
Skład: Radosław Dawid
Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do Karola Mandla.

**PORTAL
GAMES.**

Portal Games Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13,
44-190 Knurow
e-mail: portal@portalgames.pl

© 2025 Portal Games Sp. z o.o. (edycja polska)
Wszystkie prawa zastrzeżone.



Cranio Creations S.r.l.
Via Ettovre Romagnoli, 1
20146 Milan - Italy
www.craniocreations.it/en
© 2025 Cranio Creations S.r.l.