



gra na nerwach

 /NaszaKsiegarnia

 nasza_ksiegarnia_gry

Tu
znajdziesz
instrukcję
video:



Autor: Munetoshi Harigaya
Projekt graficzny okładki:
Małgorzata Wójcicka

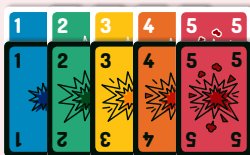
ELEMENTY GRY

50 kart z numerami 1-5:

15 kart jednostronnych
(numery z jednej strony kart)



35 kart dwustronnych
(numery z obu stron kart)



20 kart specjalnych:



6×
zmiana kierunku



6×
zagraj 2



6×
usuń ostatnią



2×
pułapka

24 żetony:



14 żetonów opanowania



10 żetonów nerwów

Ramki wokół kart

są **w 2 kolorach:**

- biała ramka = przód karty,
- czarna ramka = tył karty.



przód kart



tył kart

Uwaga! Karty w ręku trzymajcie **białą ramką w swoją stronę**.



CEL GRY

W każdej rundzie dokładacie karty do **rzędu kart** na środku stołu. Wartości niektórych kart w tym rzędzie będą widoczne, a inne niewidoczne. **Staracie się wyczuć moment, w którym suma wartości tych kart wyniesie 17 lub więcej.**

Gracz, któremu to się uda, zdobywa **żeton opanowania**, a gracz, który dołożył ostatnią kartę, dostaje **żeton nerwów**. Wygra osoba, która zdobędzie **3 żetony opanowania**.

W przemyślany sposób korzystajcie z kart specjalnych i trzymajcie nerwy na wodzy!



PRZYGOTOWANIE GRY

Na środku stołu zróbcie miejsce na karty układane podczas gry.

- 1 Potasujcie wszystkie karty i rozdajcie każdemu **po 3 karty** (trzymajcie je białą ramką do siebie).
- 2 Z pozostałych kart stwórzcie stos – karty leżą w nim czarnymi ramkami do góry. Będziemy nazywać go **stosem dobierania**. Obok zróbcie miejsce na **stos kart wykorzystanych**.
- 3 **Żetony opanowania** i **żetony nerwów** połóżcie z boku stołu. Będzie to **pula ogólna**.

2



Stos
dobierania



Stos kart
wykorzystanych

3



Pula ogólna

1

Gracz B



Miejsce
na wykładane karty

1

Gracz C



1



Gracz A

⚡ 4 ⚡



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio była zdenerwowana (lub gracz najstarszy). Wykonuje swoją turę, a po niej swoje tury wykonują kolejni gracze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W swojej turze gracz wykonuje **1 z poniższych działań**:

A. WYKŁADA KARTĘ

albo

B. MÓWI SPRAWDZAM!

A. GRACZ WYKŁADA KARTĘ

Gracz rozpoczynający rundę wybiera **1 kartę** spośród tych trzymanyh w ręku i kładzie ją na środku stołu – będzie to pierwsza karta w rzędzie. Kolejne karty należy dokładać do poprzednio wyłożonej, tak aby tworzyły rząd.

- Wartości kart **dwustronnych** zawsze będą widoczne (są z obu stron kart).
- Karty **jednostronne** możecie kłaść wartością do góry lub do dołu – decyzja należy do gracza.

Przykład: Gracjan zaczyna rundę – wyklada kartę 2 cyfrą do dołu. Gustaw dokłada kartę 3 cyfrą do góry. Następnie turę wykonuje Grażyna – dokłada kartę 4 (nie ma znaczenia, którą stroną do góry – to karta dwustronna).



Gracjan



Gustaw



Grażyna

Jeśli ktoś wyłoży **kartę specjalną** działaniem do góry, wykonuje jej działanie (patrz: KARTY SPECJALNE).

W tym momencie wszyscy rywale mają szansę powiedzieć **SPRAWDZAM!** na zasadzie kto pierwszy, ten lepszy (patrz: str. 7).
– Jeśli żaden z rywali tego nie powie, тура gracza kończy się. Swoją turę zaczyna gracz siedzący z lewej strony.

– Jeśli jednak któryś z rywali powie **SPRAWDZAM!**, **runda się kończy** (żaden z graczy nie wykonuje już swojej tury).

Uwaga! Jeśli **SPRAWDZAM!** powie jednocześnie więcej niż 1 rywal, wygrywa ten siedzący bliżej lewej strony gracza, który dołożył ostatnią kartę na środek stołu.

Gracz na koniec swojej tury bierze kartę z góry stosu dobierania i dodaje ją do kart trzymanyh w ręku. Jeśli w trakcie gry stos dobierania wyczerpie się, należy potasować karty leżące w stosie kart wykorzystanych i stworzyć z nich nowy stos dobierania.

B. GRACZ MÓWI SPRAWDZAM!

Na początku swojej tury gracz stara się oszacować, czy suma wartości kart leżących w rzędzie wynosi 17 lub więcej.

Gracz bierze pod uwagę wszystkie karty w rzędzie, również te leżące wartością do dołu!

Jeśli gracz podejrzewa, że suma wartości kart jest **równa lub większa niż 17**, mówi **SPRAWDZAM!** i **runda się kończy.**



KONIEC RUNDY

Runda kończy się, gdy któryś z graczy powie **SPRAWDZAM!**

Karty leżące **sercem do góry** należy odwrócić na drugą stronę.



Gracze liczą sumę wartości kart w rzędzie i wykonują poniższe działania (od 1 do 6):

**Jeśli suma wartości
wynosi 17 lub więcej:**

1 Gracz, który powiedział
SPRAWDZAM!, bierze **1 żeton**
opanowania **1** z puli ogólnej.

2 Gracz, który dołożył
ostatnią kartę do rzędu,
bierze **1 żeton nerwów** 
z puli ogólnej.

**Jeśli suma wartości
jest mniejsza niż 17:**

1 Gracz, który powiedział
SPRAWDZAM!, bierze **1 żeton**
nerwów  z puli ogólnej.

2 Gracz, który dołożył
ostatnią kartę do rzędu,
bierze **1 żeton opanowania** **1**
z puli ogólnej.

3

Jeśli któryś gracz ma **2 żetony nerwów**:
– odkłada je do puli ogólnej,
– dodatkowo odkłada tam też 1 żeton opanowania (jeśli ma).

3

4

Karty leżące w rzędzie
odkładane są na stos kart wykorzystanych.

4

5

Wszystkie karty trzymane w ręku
gracze **zatrzymują na następną rundę**.

5

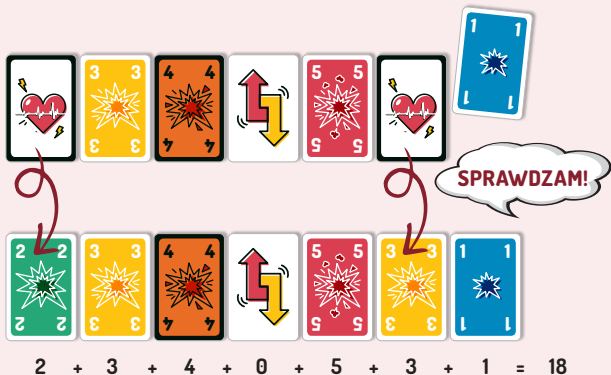
6

Gracz, który zdobył żeton opanowania,
rozpoczyna następną rundę.

6

Przykład:

Grażyna dokłada w swojej turze niebieską kartę 1. *Gracjan* podejrzewa, że wartość kart w rzędzie wynosi 17 lub więcej, mówi więc **SPRAW-DZAM!** Odwraca wszystkie serca na drugą stronę i liczy wartości wszystkich kart w rzędzie. Karty specjalne mają wartość 0. Suma wartości kart = 18, *Gracjan* zdobywa więc 1 żeton opanowania, a *Grażyna* musi wziąć 1 żeton nerwów.



UWAGA NA PUŁAPKI!



Jeśli po odwróceniu serc na drugą stronę w rzędzie pojawi się karta specjalna *Pułapka*, należy najpierw wykonać jej działanie (patrz: *KARTY SPECJALNE*), a dopiero potem policzyć sumę wartości kart w rzędzie.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy na koniec rundy (po wykonaniu wszystkich działań) któryś gracz ma **3 żetony opanowania**.



Gracz ten zostaje zwycięzcą.

W przypadku **remisu** wygrywa gracz z mniejszą liczbą **żetonów nerwów**. Jeśli wciąż jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

KARTY SPECJALNE

Karty te są jednostronne (rysunek przedstawiający ich działanie jest z jednej strony kart, a z drugiej jest rewers – serce). Każda karta specjalna ma **wartość 0** (podczas liczenia wartości kart na koniec rundy).



Zmiana kierunku

Jeśli gracz dołożył ją **działaniem karty do góry**, od razu po dołożeniu następuje zmiana kierunku tur graczy.



Zagraj 2 karty

Jeśli gracz dołożył ją **działaniem karty do góry**, następny gracz musi w swojej turze dołożyć 2 karty (zamiast 1 karty), a następnie bierze 2 karty (a nie 1) z góry stosu dobierania.



Usuń ostatnią

Jeśli gracz dołożył ją **działaniem karty do góry**, od razu po dołożeniu odkłada na stos kart wykorzystanych koszt i poprzecznio dołożoną* – bez patrzenia, co jest z jej drugiej strony.

* Jeśli poprzednio dołożona karta to *Zmiana kierunku*, obecny kierunek tur graczy pozostaje bez zmian.



Pułapka

Jeśli gracz dołożył ją **działaniem karty do góry**, nic się nie dzieje (co to za pułapka, którą wszyscy widzą).

Jeśli gracz „ukrył Pułapkę”, czyli dołożył ją **działaniem karty do dołu**, na koniec rundy – po jej odkryciu – bierze **1 żeton opanowania**, a gracz, który powiedział *SPRAWDZAM!*, bierze **1 żeton nerwów** (nawet jeśli było więcej Pułapek, bierze tylko 1 żeton).

Uwaga! Gracz może zdobyć tylko 1 żeton opanowania w rundzie. Jeśli zdobył żeton opanowania dzięki Pułapce, **nie może** zdobyć już kolejnego w tej rundzie.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

ul. Apteczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła

www.nk.com.pl, gpsr@nk.com.pl

© 2026 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

HEL
VETIQ

© HELVETIQ, Munetoshi Harigaya.

All rights reserved.

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga

Koordinacja produkcji:

Krystyna Michalak, Aleksandra Semla

Redakcja: Jakub Mann, Grzegorz Stawicki

Marketing: Zuzanna Makaruk, Sandra Ptasińska

Korekta: Marta Kania

Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki