

# Tyrannik



Od 9 lat



4 graczy



Zawartość: 60 kart, 4 karty statusu postaci



**Cel:** zakończ gre, jako “Czarnoksiężnik”



## Zasady gry:

Oddziel 4 karty postaci od pozostałych.

Każdy z uczestników losuje 1 kartę postaci.

## Karty postaci według rangi:



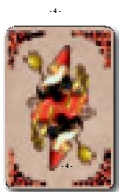
*Czarnoksiężnik*



*Magik*



*Uczeń*

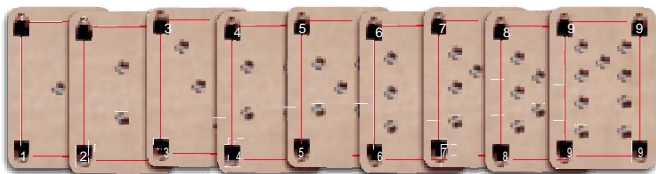


*Gnom*

Gracze siadają przy stole według rangi, w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara: pierwszy Czarnoksiężnik, następnie Magik, Uczeń i na końcu gnom. Gnom rozdaje wszystkie karty pomiędzy graczy.

Zanim gra się rozpocznie, Czarnoksiężnik daje swoje dwie najniższe karty Gnomowi, a Gnom oddaje Czarnoksiężnikowi dwie najwyższe karty. Magik daje jedną najniższą kartę Uczniowi, który oddaje Magikowi swoją najwyższą kartę.

## Karty w rosnącej kolejności:



Rozpoczyna Czarnoksiężnik:

Wykłada na środek jedną kartę, lub 2 do 3 kart o tej samej wartości. Następny gracz może:

- Wyłożyć tę samą liczbę kart, ale o wyższej wartości lub,
- Spasować

Gra kończy się, gdy 3 graczy pod rząd powie "pas".

Gracz, który wyłożył najwyższą kombinację wygrywa rozdanie i rozpoczyna następną turę

Joker: Joker może zastąpić każdą kartę.

Gracz, który jako pierwszy pozbedzie się kart zostaje Czarnoksiężnikiem.

Drugi Magikiem, trzeci Uczniem, a ostatni Gnomem.