



## Next!

Cena	<b>57,00 zł</b>
Dostępność	<b>Dostępny 3-5 dni</b>
Wiek	<b>8 +</b>
Liczba graczy	<b>2 - 6</b>
Czas gry	<b>10 - 20 minut</b>
Projektant	<b>Gil Druckman, Danny Hershkovits</b>
Wydanie	<b>międzynarodowe</b>
Instrukcja	<b>polska</b>
Wymiary pudełka	<b>125 x 125 x 125 mm</b>

## Opis produktu

Gra kościano-karciana.

*Każdy gracz rzuca kośćmi trzy razy w swojej kolejce; jeśli gracz wyrzuci układ wskazany na jednej z trzech kart bierze tę kartę, kładzie ją zakrytą przed sobą i jego kolejka się kończy. Niektóre karty mają większą wartość niż inne, lecz wymagają wyrzucenia trudniejszego układu. Grę wygrywa osoba, która na koniec gry posiada najwięcej punktów.*

**Pierwszy rzut:** gracz rzuca sześcioma kośćmi. Jeśli wyrzuci jeden z układów, może zakończyć swoją kolejkę i wziąć kartę. W tym momencie gracz kończy swoją kolejkę i ruch wykonuje następna osoba. Jeśli w pierwszym rzucie gracz nie wyrzucił danego układu lub chce wygrać inną kartę, może zatrzymać wybrane przez siebie kości i odłożyć je na bok. Jednak nie wolno ich odwracać w żaden sposób.

**Drugi rzut:** gracz rzuca tymi kośćmi, które pozostały na tacce wieży do kości. Jeśli wyrzuci jeden z układów, może zakończyć swoją kolejkę i wziąć kartę. Ruch wykonuje następna osoba. Jeśli w drugim rzucie gracz nie wyrzucił danego układu lub chce wygrać inną kartę, może zdecydować się zatrzymać wybrane kości i rzucać ponownie. Może również rzucać tymi, które wcześniej odłożył.

**Trzeci rzut:** gracz rzuca kośćmi, które nie zostały odłożone na bok.

### Czarne kości

Gdy czarne kości są rzucające razem i gracz wyrzuci na obu taki sam kolor, może zastąpić jedną kość (białą lub czarną) wybranym przez siebie kolorem i odłożyć ją na bok lub użyć jej do stworzenia danego układu.

### Karty akcji

Niektóre karty mają specjalne symbole akcji. Akcje te wykonuje się zaraz po wygraniu danej karty:

- *dotatkowy ruch* (trzy rzuty kośćmi)
- *weź kartę* (osoba, która wykonuje tę akcję zabiera kartę wygraną przez innego gracza; wybrany gracz rozkłada swoje karty zakryte, aby można było wybrać sobie kartę)
- *wymiana karty* (gracz wybiera sobie osobę, z którą wymieni karty; wybrana osoba rozkłada swoje karty (zakryte), a gracz wykonujący tę akcję bierze jedną kartę od wybranej osoby i następnie oddaje mu jedną ze swoich kart)
- *superwymiana* (zasada taka sama jak powyżej, lecz wymiana następuje z co drugim graczem)

## Zawartość pudełka

- 6 kolorowych kości
- wieża do kości

- 
- 45 kart
  - 3 tacki na karty
  - instrukcja