Dane aktualne na dzień: 23-11-2026 09:00

Link do produktu: https://www.moriongames.pl/nie-dziekuje-z-pamietnika-pechowca-p-13472.html



NIE, DZIĘKUJĘ Z Pamiętnika Pechowca

Cena	**45,00 zł.**
Dostępność	**Dostępny**
Czas wysyłki	**24 godziny**
Numer katalogowy	**619661**
Producent	**Rebel**

Opis produktu

Wszystkim nam czasem zdarza się wstać z łóżka lewą nogą i przez resztę dnia mieć pecha, prawda? To właśnie spotkało biedaka, którego losy zainspirowały tę grę. Obudziwszy się po wypełnionej koszmarami nocy, tuż przed nosem ujrzał siedzącego na poduszce pająka. Gdy podczas prowadzenia samochodu zobaczył, że wyprzedziło go jego własne tylne koło, zaczął podejrzewać, że to nie będzie dobry dzień...

Nie, dziękuję to prosta i emocjonująca gra karciana, w której starasz się za wszelką cenę unikać nieszczęść, rozsądnie gospodarując ograniczonymi zasobami żetonów. Zachowaj czujność, gdy widzisz, że karta na środku stołu przedstawia sytuację, w którą nie chcesz się wpakować. Możesz wydać żeton, by uniknąć nieszczęścia, albo zacisnąć zęby i położyć tę kartę przed sobą. Zebrane nieszczęścia dają punkty ujemne, a zachowane żetony – dodatnie. Zwycięży ten, kto na koniec gry będzie miał najmniej tych pierwszych. Udało mu się przeżyć dzień pełen nieszczęśliwych wypadków bez większych konsekwencji!

Na czym to polega?
Na początku zabawy każdy z uczestników otrzymuje taką samą liczbę żetonów. Od tej pory trzymamy je ukryte przed pozostałymi – jeśli przeciwnicy chcą wiedzieć, ile ich mamy, muszą bacznie obserwować sytuację przy stole i zapamiętywać podejmowane przez nas decyzje.
Pierwszy gracz odkrywa wierzchnią kartę ze stosu – przedstawia ona nieszczęście o określonej wartości punktów ujemnych. W tym momencie musi zdecydować: albo położy na karcie jeden ze swoich żetonów i w ten sposób uniknie nieszczęścia, albo weźmie kartę i zmierzy się z konsekwencjami.
Jeśli dana osoba zdecyduje się wydać jeden ze swoich żetonów, przed dylematem staje gracz po lewej. W ten sposób runda toczy się wokół stołu, dopóki ktoś nie zdecyduje się na wzięcie karty (dylemat może zatem do nas wrócić, nawet kilkukrotnie). Gdy któryś z graczy decyduje się wziąć kartę, zabiera również wszystkie znajdujące się na niej żetony. Następnie odkrywa następną kartę z talii i staje przed tym samym wyborem: użyć żetonu, żeby uniknąć nieszczęścia, czy wziąć nową kartę.
Każda karta, którą masz przed sobą, jest warta określoną na niej liczbę punktów ujemnych. Można ją jednak zredukować, zbierając wartości układające się w ciąg następujących po sobie liczb. W takim ciągu liczy się tylko karta o najniższej wartości!
Gra kończy się, gdy ktoś weźmie ostatnią kartę ze środka stołu. Uczestnicy podliczają punkty i porównują wyniki; zwycięża osoba, która zgromadziła najmniej punktów ujemnych.
Dlaczego pokochasz tę grę?
Ile żetonów musi się znaleźć na karcie, żeby łatwiej było przełknąć związane z nią punkty ujemne? A może to, co dla kogoś byłoby tragedią, dla Ciebie okaże się pozytywnym zbiegiem okoliczności? W tej prostej grze karcianej przyda Ci się zarówno odrobina szczęścia, jak i rozsądne gospodarowanie ograniczonymi zasobami.
Zapamiętywanie liczby żetonów w puli przeciwników nie jest łatwe, a do tego w każdej rozgrywce z talii usuwanych jest 9 losowych kart. W związku z tym nigdy nie możemy mieć pewności, że trafi do nas nieszczęście o konkretnej wartości – i w tym tkwi całe piękno tej gry!
Proste zasady i mechanizm oparty na kuszeniu losu to połączenie idealne. Zapewnia dynamiczną i emocjonującą rozgrywkę,

do której z łatwością zaprosimy nowe osoby, nawet takie, które na co dzień nie grają w nowoczesne planszówki.

Podstawowe informacje:
Ilość graczy 3-7
Wiek graczy 8+
Czas gry około 20 minut

Zawartość pudełka:
55 żetonów
33 karty
instrukcja

Informacje dot. bezpieczeństwa:
Posiada logo CE. Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy - ryzyko zadławienia.