



**BLANK** to szybka i zabawna gra karciana, którą możesz modyfikować po każdym zwycięstwie! Podczas gry stworzysz nowe zasady i efekty, sprawiając, że Twój egzemplarz **BLANKA** będzie unikalny.

## CEL GRY

Bądź pierwszym graczem, który pozbędzie się wszystkich kart. Uważaj na karty zasad, bo możesz ponieść karę. Zwracaj uwagę na efekty kart gry, które mogą zmienić przebieg rozgrywki. Zwycięzca może stworzyć nową kartę zasad albo zmodyfikować kartę gry. Wygrana oznacza, że zmieniasz grę na zawsze!

## JAK ZACZAĆ?

Przed rozpoczęciem gry podziel karty gry i karty zasad na 2 oddzielne stosy. Wyciągnij z talii wszystkie puste karty zasad i odłóż je na bok.

- 1. Potasuj karty zasad i połóż 3 odkryte w miejscu, w którym wszyscy gracze będą je widzieć.** Przeczytaj wszystkie zasady na głos, gdy je wykładasz. Upewnij się, że każdy gracz rozumie, jak karty zasad wpłyną na grę.
- 2. Z pozostałych kart zasad utwórz zakryty stos kart zasad.**
- 3. Potasuj 72 karty gry** (w tym te puste!) i rozdaj po 7 zakrytych każdemu z graczy. Z pozostałych kart gry utwórz zakryty stos dobierania.
- 4. Odwróć wierzchnią kartę ze stosu dobierania** i połóż ją obok stosu. To początek stosu kart odrzuconych.

Jesteście **gotowi do gry**. Najmłodszy z graczy zaczyna!

## BUDOWA KART



### 38 KART ZASAD

14 z podstawowymi zasadami,  
24 puste.



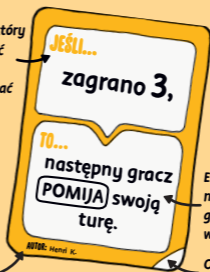
### 72 KARTY GRY

6 ilustrowanych z efektami,  
30 ilustrowanych,  
36 pustych.

## KARTY ZASAD

Karty zasad wpływają na grę i są **zawsze aktywne**.

Warunek, który musi zostać spełniony, aby wywołać efekt.



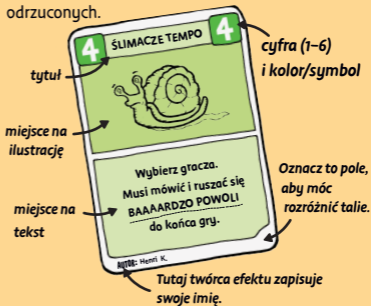
Efekt, który następuje zawsze, gdy spełni się warunek.

Tutaj twórca zasady zapisuje swoje imię.

Oznacz to pole, aby móc rozróżnić talie.

## KARTY GRY

Efekty kart gry działają **TYLKO** wtedy, gdy karta po zagranie znajduje się na **wierzchu** stosu kart odrzuconych.



cyfra (1-6) i kolor/symbol

tytuł

miejsce na ilustrację

miejsce na tekst

Oznacz to pole, aby móc rozróżnić talie.

Tutaj twórca efektu zapisuje swoje imię.

Kolory kart i symbole to:



SZEŚCIOKĄT



TRÓJKĄT



KWADRAT



KOŁO



ROMB



TARCZA

## ROZGRYWANIE SWOJEJ TURY

Po kolei, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy musi zagrać co najmniej 1 kartę z ręki na stos kart odrzuconych. Zagrane karty muszą:

### MIEĆ TEN SAM KOLOR

co karta na wierzchu stosu kart odrzuconych.



LUB

### MIEĆ TĘ SAMĄ CYFRĘ

co karta na wierzchu stosu kart odrzuconych.

123456

Możesz zagrać więcej niż 1 kartę naraz pod warunkiem, że karty, które zagrywasz, mają ten sam kolor LUB cyfrę. Jeśli zagrasz kilka kart jednocześnie, to TYLKO wierzchnia karta na stosie kart odrzuconych wywołuje efekt z kart zasad lub karty gry.

Musisz zastosować efekt z wierzchniej karty (jeśli jakiś wywołuje). Gdy wszystkie efekty wynikające z zagranej przez Ciebie karty (bądź kart) zostały rozpatrzone, Twoja tura się kończy.



**Przykład.** Jeśli na wierzchu stosu kart odrzuconych znajduje się **czerwone 4**, możesz zagrać tyle **czwórek** ALBO tyle **czerwonych** kart, ile masz na ręce.

Jeśli nie masz karty, która pasuje do koloru lub cyfry wierzchniej karty ze stosu kart odrzuconych, dobierz kartę na rękę. **Nazywamy to „karą”.**

**UWAGA!** Nie możesz od razu zagrać karty, która została dobrana jako kara. Za każdym razem, gdy dobierasz karę, Twoja tura natychmiast się kończy.

Kary ponosi się też w innych wypadkach, ale dojdziemy do nich za chwilę.

## KARTY ZASAD

Każda gra w BLANKA jest unikalna dzięki kartom zasad.

Wpływają na przebieg każdej rozgrywki. Każda gra zaczyna się z 3 kartami zasad. Jeśli karta zasady lub efekt karty gry wymaga odrzucenia karty zasady, odłóż ją zakrytą na spód stosu kart zasad.

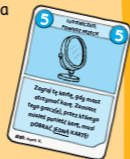
Podczas gry musisz obserwować karty zasad, by sprawdzać, czy zostały aktywowane. Jeśli karta została aktywowana, a gracz (bądź gracze), którego dotyczy zasada, nie wykonał polecenia poprawnie, musi dobrać kartę jako karę – ale TYLKO wtedy, gdy inny gracz zwróci na to uwagę.

**UWAGA!** Czasami zagrana karta aktywuje kilka kart zasad.

## EFEKTY KART GRY

Efekt karty gry zostaje aktywowany, gdy kartę wyłoży się na wierzch stosu kart odrzuconych. Tak jak w przypadku karty zasady, błędne wypełnienie zadania skutkuje karą.

Pamiętaj, że jeśli zagrzasz kilka kart naraz, TYLKO wierzchnia z nich może aktywować karty zasad lub inne efekty.



## KARY

Urok BLANKA w dużym stopniu wynika z... kar ponoszonych przez graczy. Karą kończą się poniższe sytuacje.

### KIEDY DOBIERASZ KARTĘ?

**JEŚLI...** zagrzasz kartę nie w swojej turze. Weź ją z powrotem na rękę. I ponieś karę.

**JEŚLI...** błędnie oskarżysz innego gracza o popełnienie błędu. Ponieś karę.

**JEŚLI...** zagrałeś kartę niepasującą kolorem albo cyfrą do ostatniej na stosie kart odrzuconych. Weź ją z powrotem na rękę. I ponieś karę.

**JEŚLI...** nie zastosowałeś się do efektu karty zasady lub karty gry, zanim zagrano następną kartę. Ponieś karę.

**JEŚLI...** zagrałeś naraz karty, które nie są tego samego koloru albo nie mają tej samej cyfry. Weź je WSZYSTKIE z powrotem na rękę. I ponieś karę.

Można ponieść kilka kar jednocześnie. Musisz dobrać kartę za każdą karę. (I pamiętaj, że Twoja tura kończy się w momencie poniesienia kary albo kar).

## STOS DOBIERANIA

Gdy stos dobierania się wyczerpie, należy przerwać grę. Odłóż na bok wierzchnią kartę ze stosu kart odrzuconych, aby zacząć tworzyć nowy stos kart odrzuconych. Potasuj resztę kart gry i ułóż z nich nowy stos dobierania. Wznówcie grę, zaczynając od gracza, który powinien dobrać kartę.

## KONIEC GRY

Gdy po rozpatrzeniu efektów kart zasad i karty gry gracz nie ma na ręce żadnej karty, wygrywa! Zwycięzca ma do wyboru 1 z 2 nagród: **stworzyć nową kartę zasady** albo **zmodyfikować kartę gry** (zob. na następnej stronie) i tym samym zmienić ten egzemplarz **BLANKA** już na zawsze!



## OPRACOWANIE

**PROJEKT GRY:** Henri Kermarrec

**ROZWÓJ PRODUKTU:**

Rory O'Connor, Michael Fox

**ORGANIZACJA TESTÓW:**

Patrick Nickell

**ZASADY:** Michael Fox, Pedro Pereira

**PROJEKT GRAFICZNY:** Winnie Shek

**ILUSTRACJE I OPRACOWANIE**

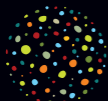
**GRAFICZNE:** Rob Dalton

**KIEROWNIK PROJEKTU:** Emma Goudie

**TŁUMACZENIE:** zespół Rebel

## SPECJALNE PODZIĘKOWANIA

*Dziękujemy wielu testerom, którzy pomogli wydobyć z BLANKA to, co najlepsze, i pokazali nam, że to tak naprawdę ICH gra! Dziękujemy również Connerowi Jonesowi za wspaniałą zasadę. Jeśli stworzyłeś własne zasady, odwiedź nas na [TheCreativityHub.com/BLANK](http://TheCreativityHub.com/) i się nimi pochwal!*



The Creativity Hub

Wszystkie prawa zastrzeżone. © 2017 The Creativity Hub Ltd. Blank (logotypy, logo i rysunki) i logo The Creativity Hub są znakami towarowymi The Creativity Hub Ltd.

PO Box 406, Belfast, Irlandia Północna, BT1 9PL  
[www.creativityhub.com](http://www.creativityhub.com)

## TWORZENIE NOWEJ KARTY ZASADY

Gdy stworzysz nową zasadę, będzie miała trwały (i czasem niespodziewany) wpływ na grę. Przed zapisaniem nowej zasady warto omówić pomysł z innymi graczami, aby wyjaśnić, jak karta będzie działać w przyszłych rozgrywkach. Właściciel gry decyduje, czy możesz stworzyć nową kartę zasady i dodać ją do jego egzemplarza BLANKA. Przed napisaniem nowej karty zasady zapoznaj się poradami dotyczącymi tworzenia zasad i efektów. Może to będzie jakaś inspiracja.



Użyj swoich nowych kart, żeby rozgrywka była jeszcze zabawniejsza, bardziej głupkowata albo wymagająca. Efekty mogą być naprawdę dowolne. Ogranicza Cię tylko Twoja wyobraźnia!

To jasne, że od razu zechcesz sprawdzić, jak nowe zasady działają w praktyce. Podczas nowej gry dobierz 2 karty zasad i dodaj swoją nową kartę, aby sprawdzić, jak się z nią gra!

## JAK ZMODYFIKOWAĆ KARTY GRY

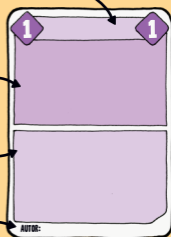
Wybierz ilustrowaną albo pustą kartę gry. Pomyśl o tym, co ma się wydarzyć i na kogo lub na co to wpłynie za każdym razem, gdy ta karta zostanie zagrana. Właściciel decyduje, czy możesz dodać nowy efekt karty gry do jego egzemplarza BLANKA. Przed napisaniem nowego efektu karty gry zapoznaj się poradami dotyczącymi tworzenia zasad i efektów.

*Nadaj swojej karcie niezapomniany tytuł.*

*Jeśli karta nie ma ilustracji, możesz dodać własną.*

*Zapisz EFEKT i na kogo ma on wpływ.*

*Podpisz swoje dzieło!*



## SPERSONALIZUJ SWOJĄ TALIE!

Wyróżnij swój egzemplarz BLANKA, dodając unikatowy symbol w prawym dolnym rogu każdej karty w talii. To pozwoli na mieszanie różnych talii i tworzenie nowych kombinacji. Sprawi, że każda rozgrywka w BLANKA będzie unikalna. Nadaj swojej talii nazwę i zapisz ją z boku pudełka!

# PORADY DOTYCZĄCE TWORZENIA ZASAD I EFEKTÓW

Podczas tworzenia zasad i efektów, które znajdziesz w *BLANKU*, stworzyliśmy schemat, który pozwoli na tworzenie nowych kart.

## ABY STWORZYĆ KARTĘ ZASAD

Jeśli [AKTYWATOR], to [CEL + EFEKT].

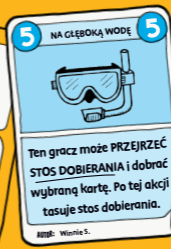
## ABY STWORZYĆ EFEKT KARTY GRY

Gdy ta karta jest zagrywana,  
to [CEL + EFEKT].

**UWAGA!** Zasady i efekty podstawowe są proste – nie chcieliśmy robić Wam pod górkę. Ale w *BLANKU* chodzi o personalizację talii. Spróbuj eksperymentować z nowymi zasadami i efektami. Podziel się swoimi najlepszymi pomysłami na [TheCreativityHub.com/BLANK](https://TheCreativityHub.com/BLANK)

Tabela pod spodem pokazuje kilka możliwych kombinacji.

AKTYWATOR <i>(tylko do kart zasad)</i>	CEL	EFEKT
zagrano kartę	KOLEJNY gracz	dobierz kartę
dobrano kartę	POPZEDNI gracz	weź kartę/y od gracza/y
odrzucono kartę	WSZYSCY gracze	odrzuć karty
wydarzenie spoza gry	karty w grze	zmień karty
akcja gracza	stos dobierania	powiedz coś
upłynął określony czas	stos kart odrzuconych	zrób coś



**AKTYWATOR** to coś, co aktywuje zasadę. Może to być karta konkretnego koloru albo z konkretną cyfrą, wydarzenie w grze albo akcja gracza. Jeśli możesz sobie wyobrazić, że dojdzie do tego podczas gry w **BLANKA**, to może zostać aktywatorem zasady.

**CELEM** jest ktoś albo coś, na kogo albo na co wpłynięta karta. Czy jest to kolejny gracz? A może wszyscy gracze? Możesz pomyśleć o wszystkich kartach – czy to na rękach graczy, czy w stosie kart odrzuconych. W **BLANKU** nawet zasady mogą zostać celem.

**EFEKT** to wydarzenie wpływające na cel. Może być niemal wszystkim: dobieraniem kart, wykonywaniem dziwnych akcji albo odpowiadaniem na pytania. Pomyśl o efektach, które rozbawią graczy, gdy natkną się na nie podczas gry.

To **TWOJA** gra i **TWOJE** doświadczenie. Twój egzemplarz **BLANKA** będzie się zmieniał w nieprzewidywalny sposób. To oznacza, że w tej instrukcji nie zostały opisane wszystkie możliwe sytuacje. Jeśli pojawią się jakieś pytania, zachęcamy graczy do dyskusji, aby znaleźć najlepsze rozwiązanie. To **TWOJA** gra i **TWOJE** doświadczenie.

Przykłady użycia kart.

