

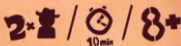
EYE 2 EYE DUEL

INSTRUKCJA

Błyskawiczna, pojedynkowa gra karciana, w której dwoje graczy wykorzystuje bluff, spryt i zręczność by pokonać przeciwnika.

Zawartość

- 12 kart strzału (3 głowy, 3 torsy, 3 ręce i 3 nogi)
- 2 karty popsutej broni
- 3 karty ran



PRZYGOTOWANIE

(gry lub rundy)

- 1) Trzy karty ran odłóżcie na bok (ten krok tylko na początku gry).
- 2) Obaj gracze otrzymują po jednej z dwóch występujących w talii kart popsutej broni.
- 3) Wszystkie pozostałe karty (karty strzału) należy przetasować a następnie cztery losowe karty ułożyć awerssem do góry w rzędzie pomiędzy graczami.
- 4) Pozostałe karty strzału należy rozdać równomiernie pomiędzy obu graczy.
- 5) Na początku gry wybierzcie pierwszego gracza, w kolejnych rundach zaczynacie na zmianę.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Pamiętajcie: podczas całej rozgrywki należy utrzymywać kontakt wzrokowy.

Gra podzielona jest na rundy kończące się Wymianą Ognia. Gra trwa do momentu gdy jeden z graczy otrzyma drugą ranę. Gracze przed rozpoczęciem rundy przeglądają otrzymane karty oraz układają je na ręku w sposób dla nich wygodny. Podczas rozgrywki gracze mogą mieć swoje karty w zasięgu wzroku, ale muszą nieustannie patrzeć sobie w oczy. Równocześnie powinni trzymać rękę zagrywającą możliwie blisko swojego ciała.

Gracze w swoich turach wykonują po jednej, wybranej akcji z trzech poniższych:

Zagranie karty

gracz wybiera kartę z ręki i kładzie ją zakrytą na wierzch jednego z czterech stosów.

UWAGA : *Każdy gracz w swojej pierwszej turze w nowej rundzie musi zagrać kartę.*



Przełożenie karty

gracz bierze wierzchnią, zakrytą kartę z jednego ze stosów i przekłada.



Oddanie tury

gracz puka dwukrotnie w stół, oddając turę.



WYMIANA OGNIA

(koniec rundy)

następuje gdy:

A) obaj gracze kolejno oddadzą turę lub



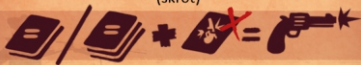
B) jeden gracz odda turę dwa razy z rzędu.



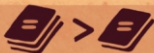
Podczas Wymiany Ognia każdy gracz jak najszybciej kładzie rękę ("pukającą" /zagrywającą) na wybranym stosie kart na stole. Gdy obaj gracze sięgną po ten sam stos, trafia on do gracza, którego ręka znajduje się niżej, drugi gracz zostaje z niczym. Rundę wygrywa gracz, który zada przeciwnikowi większe obrażenia. Gracz który przegrał daną rundę otrzymuje ranę (kartę rany).

ZADAWANIE OBRAZEN

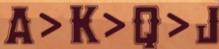
(skrót)



1.



2.



Po rozstrzygnięciu rundy jeśli nie nastąpił koniec gry, gracze rozpoczynają nową rundę.

ZADAWANIE OBRAZEN

Gracze odkrywają zdobyte stosy kart i sprawdzają ich zawartość. (Gracz który nie uzyskał kart, nie strzela). Aby zadać obrażenia przeciwnikowi, muszą zostać spełnione dwa warunki:

zdobyty stos musi w sobie zawierać przynajmniej 2 karty strzału tego samego rodzaju,



w stosie nie może się znajdować karta popsutej broni - jeśli ta karta jest w zebranych stosie oznacza to, że broń nie wypaliła, gracz nie oddaje strzału niezależnie od innych posiadanych kart.

Gdy tylko jeden gracz spełnia warunki- zadaje ranę przeciwnikowi- przeciwnik dobiera kartę rany.

W przypadku gdy w stosach obu graczy znajdują się pary lub trójki i nikt nie ma karty popsutej broni, ranę zadaje gracz, który ma większy set: trójka wygrywa z parą (trójka > pary). Jeśli obaj mają parę lub obaj trójkę, ranę zadaje gracz z setem mocniejszych kart (głowa > tors > ręka > noga). Przegrany dobiera kartę rany

Jeśli nikt nie zadał rany to nikt nie dostaje karty rany i rozpoczyna się nowa runda.

KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast w momencie gdy któryś z graczy otrzyma drugą ranę.