

# Gnav

Spróbuj zagrać w Gnav, tradycyjną grę, w którą grają całe pokolenie młodszych i starszych Norwegów. Trafiła ona do Norwegii poprzez duńskich kupców jeszcze w XIX wieku i stała się niezwykle popularna w krainie Fiordów.

Try playing Gnav, a traditional game played by a whole generation of younger and older Norwegians. It came to Norway through Danish merchants in the nineteenth century and became extremely popular in the land of the Fjords.

## Potrzebujesz:

- 21 kart lub 42 kart (2 talie)
- taką samą ilość żetonów dla wszystkich graczy

You need:

- 21 cards or 42 cards (2 sets)
- the same amount of tokens for all players

## Przygotowanie rozgrywki:

Podzielcie żetony w takiej samej ilości pomiędzy wszystkich graczy. Jeżeli braknie wam żetonów, możecie je dodrukować z końcówki instrukcji lub użyć zapalek, guzików albo karteczek. W zależności jak długo chcecie grać, możecie sobie wręczyć po 3-5 lub więcej żetonów. Najstarszy z graczy zostaje wyznaczony jako rozdający. Jego zadaniem jest potasowanie kart i wręczenie każdemu uczestnikowi, w tym sobie, jednej karty. Sprawdź swoją kartę, ale nie pokazuj jej nikomu innemu. Nierozdane karty zostaw z boku na kopczyku.

Setting up the game:

Divide the tokens in the same amount among all players. If you run out of tokens, you can use matches or pieces of paper. Depending on how long you want to play, you can give each other 3-5 or more tokens. The oldest player is designated as the dealer. Their task is to shuffle the cards and give each participant, including themselves, one card. Check your card, but don't show it to anyone else. Leave the undealt cards on the side on the mound.

## Karty (od najmocniejszej do najłabszej i ich charakterystyka):

Cards (from the strongest to the weakest and their special powers):



Kuku (przy próbie wymiany posiadacz mówi „Kuku”, tura się kończy i gracz z najłabszą kartą oddaje żeton).

Cuckoo (when an exchange is attempted, the holder says "Cuckoo", the turn ends and the player with the weakest card gives up the token).



Rycerz (przy próbie wymiany posiadacz mówi „Basta”, gracz chcący się wymienić oddaje żeton i zachowuje swoją kartę, a posiadacz rycerza traci kolejkę).

Knight (if someone wants to exchange it, the holder says "Hold on", the player who wanted to swap gives up the token and keeps his card. The knight holder loses his turn).



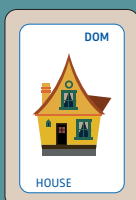
Kot (przy próbie wymiany posiadacz mówi „Miau”, gracz chcący się wymienić oddaje żeton, a wszystkie wymiany kart w tej turze zostają cofnięte).

Cat (if someone wants to exchange it, the holder says "Meow", the player who wanted to swap gives up the token, and all card exchanges in this turn are undone).



Koń (przy próbie wymiany posiadacz mówi „Odpuszczam”, gracz chcący się wymienić wymienia się kartą z kolejną osobą w kolejce).

Horse (if someone wants to exchange it, the holder says "I let go", the player who wants to swap, exchanges a card with the next person in the queue).



Dom (przy próbie wymiany posiadacz mówi „Odpuszczam”, gracz chcący się wymienić wymienia się kartą z kolejną osobą w kolejce).

House (if someone wants to exchange it, the holder says "I let go", the player who wants to swap, exchanges a card with the next person in the queue).



Dzban  
Pitcher



Sowa  
Owl



Błazen (jeśli otrzymasz tę kartę na początku gry, to musisz powiedzieć głośno „mam błazna”. W tej turze posiadacz błazna i kolejnej najsłabszej karty muszą oddać żeton).

Fool (if you get this card at the beginning of the game, then you have to say out loud "I have a fool". At the end of this turn, the holder of the fool and the next weakest card must give up the token).

## **Cel gry:**

Twoim celem jest posiadanie karty o jak najwyższej wartości w każdej turze i posiadanie żetonów na koniec rozgrywki. Osoba, która straci swój ostatni żeton odpada z gry.

Goal of the game:

Your goal is to have the highest value card each turn and have chips at the end of the game. The person who loses their last chip is out of the game.

## **Rozgrywka:**

Grę rozpoczyna osoba po lewej ręce rozdającego. Po zapoznaniu się ze swoją kartą może ona zdecydować, czy chce wymienić kartę z kolejnym graczem po lewej, czy zatrzymać swoją.

Jeżeli zdecydujesz się wymienić kartę z następnym graczem, to nie może on odmówić wymiany, chyba, że posiada jedną z pięciu najcenniejszych kart (Kuku, Rycerz, Kot, Koń, Dom). Jeżeli osoba z którą chcesz się wymienić posiada jedną z tych kart, musi wykonać przypisane do niej zadanie i ogłosić konsekwencje pozostałym graczom.

Po pozostawieniu karty lub dokonaniu wymiany, kolejny gracz po lewej ręce wykonuje ten sam ruch (pozostawienie lub wymiana karty z graczem po lewej). Kontynuujecie do momentu aż nadejdzie kolej rozdającego. Rozdający może pozostawić swoją kartę lub wymienić ją na pierwszą z kopczyku nierozdanych kart. Jeżeli rozdający miał Konia lub Dom, gracz po prawej stronie rozdającego, który próbuje zamienić się swoją kartą, będzie musiał zamienić się z pierwszą kartą z kopczyku nierozdanych kart. Jeśli rozdający w swojej turze dobierze Konia lub Dom z kopczyku nierozdanych kart, musi dobrać inną kartę w zamian.

Po tym, jak wszyscy mają swoją turę (lub pojawi się karta Kuku), wszyscy gracze pokazują, co mają. Gracz z najniższą kartą musi oddać jeden żeton do puli. Jeśli dwóch graczy posiada taką samą, najniższą kartę, to obaj muszą oddać żeton.

Gameplay:

The person to the left of the dealer's hand starts the game. After learning their card, they can decide whether they want to exchange a card with the next player on the left or keep theirs.

If you decide to trade a card with the next player, they cannot refuse to trade unless they have one of the five most valuable cards (Cuckoo, Knight, Cat, Horse, House). If the person you want to trade with has one of these cards, they must complete the task assigned to them and announce the consequences to the other players.

After holding on to a card or exchanging it, the next player on the left makes the same move (leaving or swapping a card with the player on the left). Continue until it is the dealer's turn. The dealer may keep his card or exchange it for the first of the undealt cards. If the dealer had a Horse or a House, the player to the right of the dealer who is trying to swap his card will have to swap with the first card from the mound of undealt cards. If the dealer draws a Horse or House on his turn from a mound of undealt cards, he must draw another card instead.

After everyone had their turn (or Cuckoo card appears), all players show what they have. The player with the lowest card must give up one token. If two players have the same lowest card, they must both give up a token.

Żetony:

Tokens:


Dodatkowa talia kart:

Extra deck of cards:



**Żetony:**

Tokens:


**Dodatkowa talia kart:**

Extra deck of cards:

