

SPRYTNA GRA PAMIĘCIOWA

Rudy



INSTRUKCJA

Rudy



ZAWARTOŚĆ



48 kart przedstawiających
4 różne krajobrazy
(wieś, sawannę, morze i las)



1 karta
Rudego Lisa



1 karta komiksu
(nieużywana
w rozgrywce)



1 arkusz
podsumowania



5 tabliczek



5
suchościeralnych
flamastrów



niniejsza
instrukcja

CEL ROZGRYWKI

Rudy to gra dla wszystkich, którzy lubią pamięciowe wyzwania. Zwracajcie uwagę na zwierzęta pojawiające się na odkrywanych kartach i zapamiętujcie, ile takich samych zwierząt widzieliście do tej pory. Czy będziecie sprytni jak lis?

PRZYGOTOWANIE

1. Rozdajcie każdemu graczowi tabliczkę i flamaster.
2. Odłóżcie kartę Rudego Lisa na bok i potasujcie wszystkie 48 kart. Następnie wybierzcie (bez podglądania) 19 kart, a pozostałe 29 schowajcie do pudełka. Do wybranych kart dołóżcie kartę Rudego Lisa i raz jeszcze potasujcie talię (teraz złożoną już z 20 kart), po czym połóżcie tak przygotowany stos (rewersiem do góry) pośrodku obszaru gry.
3. Połóżcie na stole arkusz podsumowania.



WYGLĄD KARTY: Każda karta przedstawia krajobraz, a na jego tle jedno lub dwa zwierzęta różnych gatunków (np. delfin i ośmiornica pojawią się na karcie morza, a kura i świnka na karcie wsi). Dodatkowo w każdym krajobrazie może się też pojawić kot.

ROZGRYWKA

1. W każdej turze odkryjcie kartę z góry stosu i połóżcie ją na środku stołu.
2. Następnie, **w tajemnicy przed innymi graczami**, każdy zapisuje na swojej tabliczce obstawiany wynik (patrz ramka poniżej). Wyniki zapisujemy w polu z numerem obecnej tury. Numer tury wyznaczany jest przez kolejne odkrywane karty. (Zachęcamy, aby jeden z graczy zawsze potwierdzał numer obecnej tury, wypowiadając go na głos – w ten sposób wszyscy będą mieli pewność, że nie pominęli żadnego pola / żadnej tury).
3. Gdy każdy gracz zapisze obstawiany wynik, odkryjcie kolejną kartę, która musi zostać **położona na poprzedniej karcie, tak by w całości ją zakryła**.
4. Rozgrywka trwa do chwili, gdy wszyscy gracze zapiszą obstawiany wynik przy ostatniej, tj. dwudziestej, odkrytej karcie.



OBSTAWIANIE WYNIKÓW W TURACH

Na każdej karcie znajduje się od 1 do 3 zwierząt. W każdej turze gracz musi obstawić, **ile zwierząt widocznych na bieżącej karcie** pojawiło się do tej pory. Na przykład: jeśli na bieżącej karcie znajdują się 2 zwierzęta, gracz próbuje sobie przypomnieć, ile takich samych zwierząt pojawiło się dotąd na wszystkich kartach. Liczbę tę zapisuje w polu z numerem obecnej tury. Każdy obstawiony wynik da graczowi punkty na koniec rozgrywki, o ile jest **równy liczbie zwierząt, które rzeczywiście pojawiły się na kartach, lub od niej mniejszy**.

Jeżeli nie masz pewności co do obstawionego przez siebie wyniku, możesz grać bezpiecznie i celowo zapisać mniejszą liczbę. Jednak im Twój wynik będzie bliższy rzeczywistej liczbie zwierząt, tym więcej punktów uzyskasz. Ale uważaj! Jeśli wynik będzie wyższy – nie dostaniesz punktów za tę turę.



PRZYKŁAD 1: W bieżącej turze odkryta została karta z niedźwiedziem i kotem. Musisz sobie przypomnieć, ile niedźwiedzi i kotów pojawiło się dotąd na kartach, łącznie z tą, którą właśnie widzisz. Jeśli wydaje Ci się, że dotąd pojawiły się 3 niedźwiedzie i 2 koty, zapisz liczbę 5 w polu bieżącej tury. Jeśli masz co do tego wątpliwości, możesz celowo zapisać niższą wartość.

7	5	8
---	---	---

KARTA RUDEGO LISA

Kiedy odkryta zostanie karta Rudego Lisa, gracze muszą przypomnieć sobie, **ile różnych zwierząt** widzieli do tej pory. Uwaga! **Lisa nie** należy uwzględniać w obstawianym wyniku!



PRZYKŁAD 2: W bieżącej turze odkryta została karta z lisem. Jeśli sądzisz, że pojawiło się dotąd 7 różnych gatunków zwierząt (nie licząc lisa), zapisz liczbę 7 w polu bieżącej tury. Jeśli masz co do tego wątpliwości, możesz na wszelki wypadek zapisać mniejszą liczbę.

18	7	19
----	---	----

ZAKAZANE AKCJE

- Graczom **nie wolno** podglądać kart znajdujących się pod ostatnią odkrytą kartą.
- Graczom **nie wolno** zapisywać informacji innych niż wynik bieżącej tury – nie można zapisywać na przykład obstawianego wyniku w postaci dodawania (5 + 3) ani wszelkich innych rzeczy, które mogłyby ułatwić graczowi zapamiętanie liczby zwierząt, które dotąd widział.

OBSTAWIANIE PEWNEGO WYNIKU

Raz w czasie rozgrywki gracz może **zakreślić w kółko** zapisany właśnie wynik. Podczas ostatecznego podliczania punktacji zdobędzie za niego **podwójną** liczbę punktów pod warunkiem, że wpisana wartość będzie równa liczbie zwierząt na danym etapie. **Jeśli będzie mniejsza lub większa, gracz nie otrzyma za ten wynik żadnych punktów.**

KONIEC ROZGRYWKI

Po odkryciu ostatniej, dwudziestej karty i zapisaniu wyników z wszystkich tur rozgrrywka dobiega końca. Aby podliczyć punkty, jeden z graczy bierze karty i odwraca je, nie zmieniając ich kolejności w stosie.

Następnie odkrywa je jedna po drugiej, sprawdzając, ile tych samych zwierząt pojawiło się dotąd na wszystkich kartach.

Aby ułatwić sobie to zadanie, gracz kładzie przed sobą arkusz podsumowania. Po odkryciu każdej karty wpisuje **X** w rzędach przypisanych do tych zwierząt, które są widoczne na karcie. W ten sposób gracze zawsze będą znali dokładną liczbę zwierząt, które pojawiły się do tej pory.

PRZYKŁAD 3: Na ostatniej odkrytej karcie znajdują się świnia, kot i kura. Gracz zapisuje **X** w rzędach przypisanych do każdego z tych trzech zwierząt. Następnie przelicza wszystkie symbole **X** w ich rzędach i tym sposobem określa poprawną wartość obstawianego wyniku. W tym przypadku wynosi ona **5**.



	1	X	2	X	3		4		5		6		7		8	
	1	X	2		3		4		5		6		7		8	
	1	X	2	X	3		4		5		6		7		8	

Po odkryciu każdej karty gracze sprawdzają swoje wyniki zapisane na tabliczkach w polach odpowiedniej tury.

- Jeśli obstawiony przez gracza wynik jest **równy** faktycznej liczbie zwierząt lub od niej **mniejszy**, zdobywa on liczbę punktów równą obstawionemu przez siebie wynikowi (im większy obstawiony wynik, tym więcej punktów zyskuje).
- Jeśli obstawiony wynik jest **wyższy** od faktycznej liczby zwierząt, gracz **nie zdobywa punktów** i przekreśla wynik na swojej tabliczce.
- Jeśli obstawiony wynik jest **zakreślony w kółku** i zgadza się z faktyczną liczbą zwierząt, gracz zdobywa liczbę punktów równą **podwójnej wartości obstawionego przez siebie wyniku** (każdy gracz może zrobić to tylko raz podczas całej rozgrywki). Jeżeli obstawiony wynik jest większy lub mniejszy od faktycznego – gracz nie dostaje żadnych punktów.

Na koniec gracze sumują zdobyte punkty – wygrywa ten, kto zgromadził ich najwięcej. Jeśli jest remis, wygrywa ten z graczy, który zdobył najwięcej punktów za wynik zakreślony w kółku (patrz „Obstawianie pewnego wyniku”). Jeśli remis się utrzymuje, wygrywa gracz, który przekreślił najmniej obstawionych wyników na swojej tabliczce.

PRZYKŁAD 4: W poprzednim przykładzie poprawna wartość obstawianego wyniku dla odkrytych dotąd kart wynosiła **5**.

- Jacek zapisał na tabliczce **3** – być może nie był pewien obstawianego wyniku i wołał nie ryzykować. Ponieważ jego wynik jest niższy od faktycznej liczby zwierząt, Jacek zdobywa **3** punkty.
- Małgorzata zapisała **5**, a ponieważ jej obstawiony wynik zgadza się z faktyczną liczbą zwierząt, zdobywa ona **5** punktów.
- Joanna zapisała **6**. Niestety, jej obstawiony wynik jest wyższy od faktycznej liczby zwierząt, więc Joanna nie zdobywa punktów i musi przekreślić swój wynik.
- Marian zapisał **4** i zakreślił swój wynik w kółku, licząc na podwójną liczbę punktów – ponieważ jednak jego wynik nie zgadza się z faktyczną liczbą zwierząt, nie zdobywa on punktów. Gdyby zapisał **5**, czyli właściwą wartość, zdobyłby dwa razy tyle punktów: **10**.

WARIANTY GRY

Gracze mogą urozmaicić rozgrywkę, stosując jeden z poniższych wariantów. Gdy odkryta zostanie karta Rudego Lisa, zamiast obstawiać liczbę różnych gatunków zwierząt, które pojawiły się dotąd na kartach, gracze muszą:

- 1.** Zastanowić się, które zwierzę pojawiało się najczęściej – i zapisać, ile razy. Na przykład: jeśli gracz sądzi, że widział dotąd 6 kotów, 6 niedźwiedzi, 4 delfiny i 3 świnie, jako obstawiany przez siebie wynik zapisuje 6.
- 2.** Ocenić, ile było kart z tylko jednym zwierzęciem. Na przykład: jeśli gracz sądzi, że widział dotąd 5 kart, na których widniało tylko jedno zwierzę, zapisuje 5 jako swój wynik tury.
- 3.** Określić, ile kotów widzieli (w tym przypadku odkrytego lisa traktujemy jak pojedynczego kota). Dodatkowo można wprowadzić dwa inne urozmaichenia:
 - 1.** Gracze zdobywają punkty wyłącznie wtedy, gdy obstawiany przez nich wynik zgadza się z faktyczną



liczbą zwierząt. Nie zdobywają punktów, jeśli obstawiany wynik jest niższy (trudna wersja).

2. W każdej turze gracz, który jako ostatni zapisze obstawiany wynik w polu bieżącej tury, musi wypowiedzieć tę liczbę na głos (łatwa wersja).

ROZGRYWKA W WIĘCEJ NIŻ 5 OSÓB I TRYB SOLO

Ponieważ w *Rudym* wszyscy grają jednocześnie, nie ma maksymalnego limitu liczby graczy, którzy mogą uczestniczyć w rozgrywce, o ile wszyscy dobrze widzą odkrywane karty (można to robić nawet zdalnie, np. za pomocą kamery internetowej). Jeżeli chcecie zagrać w więcej niż 5 osób, musicie zapewnić każdej dodatkowej osobie jej własną tabliczkę do zapisywania obstawianych wyników. Można wykorzystać do tego celu kolejne kopie gry albo wydrukować tabliczki dostępne na naszej stronie. Skorzystajcie z kodu QR lub pobierzcie je ze strony sklep.muduko.com.



W **trybie solo** gracz wygrywa, jeśli obstawiane przez niego wyniki nie różnią się o więcej niż **5 punktów** od faktycznej liczby wszystkich zwierząt.

Na przykład: jeśli gracz zapisał 5 jako obstawiany przez siebie wynik, a faktyczna liczba zwierząt dla tej tury wynosiła 7, traci on 2 punkty. Oznacza to, że w dalszym podliczaniu może stracić jeszcze maksymalnie 3 punkty; jeśli straci więcej – przegrywa.



muduko.com

Wydawnictwo Muduko

Podłężę 650, 32-003 Podłężę

Koordynator projektu: Roksana Hibner

Tłumacz: Łukasz Małecki

Skład: Zespół Muduko

Korekta: Ewa Popielarz

Autor: David Spada

Ilustrator: Stefano Tartarotti

Kierownik rozwoju: Christian Giove

Nadzór: Mario Cortese

Projekt graficzny: Margherita Cagnola



Foxy © 2023 Zerosem S.R.L.

© 2023 for the Polish edition Muduko/Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

GOO
GATEONGAMES