

RYKOWISKO!

Liczba graczy: 2-5 Wiek: 6+
Czas trwania: 20 minut

Gracze kolejno układają karty i szukają podobieństw. Gdy zauważą podobną kartę, muszą wydać odgłos zwierzęcia szybciej niż przeciwnicy.

Celem gry jest sprawne pozbycie się wszystkich swoich kart liczb. Zwycięzcą zostanie gracz, który zachowa czujność i robi to jako pierwszy.

ZAWARTOŚĆ



PRZYGOTOWANIE

- 1 Każdy gracz wybiera **kartę zwierzęcia** i kładzie ją przed sobą.
- 2 Gracze uzgadniają, jaki dźwięk wydaje każde z tych zwierząt.
- 3 Potasujcie **karty liczb** razem z **kartą zamieszania**.
- 4 Rozdajcie karty po równo pomiędzy graczy. Jeśli jakieś zostaną, odłóżcie je do pudełka. Upewnijcie się jednak, że wśród nich nie ma karty zamieszania. Jeśli się tam znajduje, rozdajcie karty na nowo.
- 5 Każdy gracz kładzie przed sobą poziomo stos otrzymanych kart (nazywany dalej **stosem dobierania**) bez podglądania ich.

Jesteście gotowi do gry! Rozgrywkę zaczyna gracz, który najlepiej imituje gdakanie kury (możecie też wybrać pierwszego gracza w dowolny inny sposób).

JAK GRAĆ

- Gracze kolejno odkrywają po jednej karcie ze swoich stosów dobierania i kładą je przed sobą tak, żeby były widoczne dla wszystkich graczy.
- Rozgrzywka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Jeżeli gracz ma już przed sobą kartę liczby, zakrywa ją nową kartą – tak tworzy się stos odkrytych kart.

Ważne! Kiedy odkrywasz kartę liczby, zrób to szybko i odkryj ją ruchem do zewnątrz (tj. w kierunku innych graczy). Choć taki sposób odkrywania kart może się wydawać dziwny, szybko się do niego przyzwyczaić. Chodzi o to, aby gracz, który odkrywa kartę, nie widział jej jako pierwszy, bo miałby wówczas przewagę.

POJEDYNEK

- Gdy na wierzchu stosów odkrytych kart 2 graczy pojawią się podobne karty (**ta sama liczba** lub **ten sam kolor**), ci gracze natychmiast rozpoczynają pojedynek.
- Muszą wydać odgłos zwierzęcia z karty przeciwnika! Gracz, który zrobi to szybciej, wygrywa.
- Zwycięzca pojedynku przekazuje cały swój stos odkrytych kart przegranemu, który musi wsunąć go na spód swojego stosu dobierania.

Po rozstrzygnięciu pojedynku gra jest kontynuowana zgodnie z powyższymi zasadami, poczynwszy od gracza siedzącego po lewej stronie zwycięzcy pojedynku.



Przykład. Ania szczeka, zanim Kasia zdąży zamoczyć! Ania wygrywa pojedynek i przekazuje Kasi swój stos odkrytych kart. Kasia wsuwa go na spód swojego stosu dobierania. Grę kontynuuje Michał.

KARTA ZAMIESZANIA

Kiedy odkryjesz kartę zamieszania, możesz pozbyć się swojego stosu odkrytych kart!

Rozpoczynając od karty zamieszania, rozdaj wszystkie karty ze swojego stosu kart odkrytych po równo przeciwnikom – zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Otrzymane karty gracze wkładają na spód swoich stosów dobierania.

Następnie grę kontynuuje gracz siedzący na lewo od osoby, która odkryła kartę zamieszania.

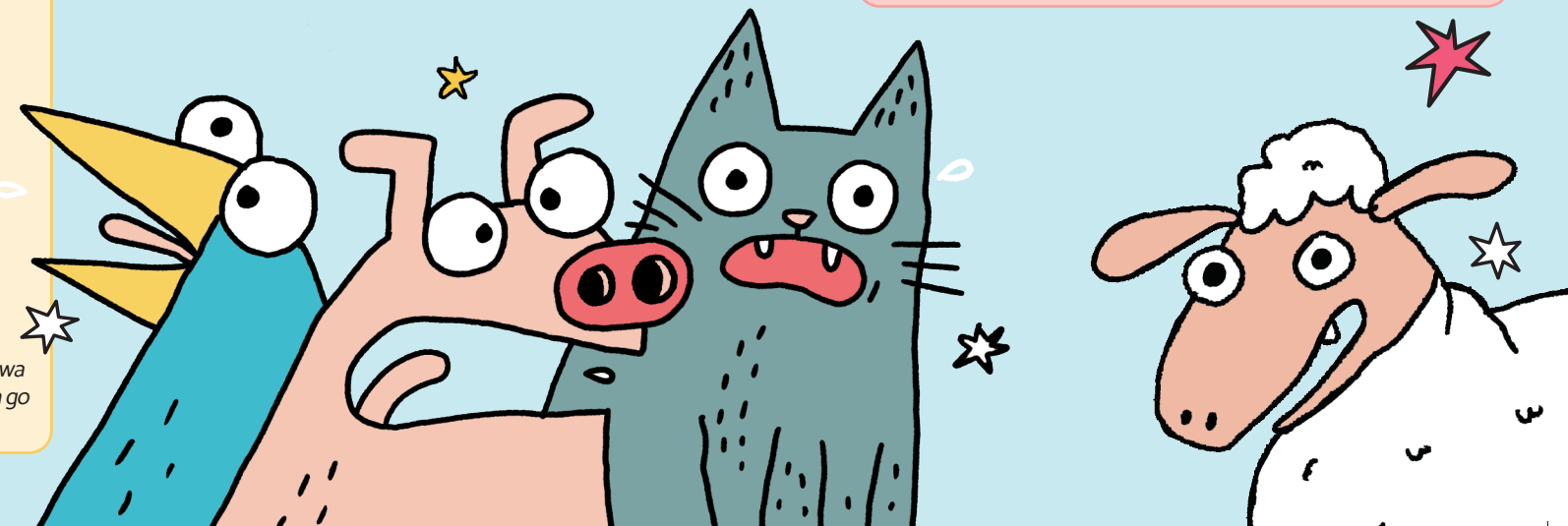
Ważne! Jeżeli gracze przegapią pojedynek i zauważą go dopiero później, np. po wykonaniu akcji związanej z kartą zamieszania, nie mogą już rozpocząć tego pojedynku. Muszą czekać na kolejny.

KONIEC ROZGRYWKI

Rozgrzywka może się skończyć na dwa sposoby:

- 1 Kiedy po raz trzeci zostanie odkryta karta zamieszania – rozgrzywka natychmiast się kończy. Wygrywa ten z graczy, który ma najmniej kart w swoim stosie dobierania (w przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem).
- 2 Kiedy dowolnemu graczowi skończą się karty – zarówno te w stosie dobierania, jak i na stosie kart odkrytych. Gracz ten zostaje zwycięzcą. Jeśli kilku graczy pozbędzie się wszystkich kart w tej samej chwili, dzielą się zwycięstwem.

Uwaga! Jeśli w stosie dobierania nie masz żadnych kart, a nadchodzi twoja kolej, żeby odkryć kartę, pomijasz swoją turę. Musisz to robić aż do momentu, gdy wygrasz pojedynek (i rozgrzywka się skończy) lub przegrasz pojedynek i otrzymasz karty od przeciwnika (rozgrzywka jest wówczas kontynuowana).



WYJĄTKOWE SYTUACJE

Fatalna pomyłka!

Podczas pojedynku liczy się **pierwszy wydany odgłos**. Jeśli popełnisz błąd, przegrywasz. Jeśli twój przeciwnik także wydał nieprawidłowy odgłos, ale zrobił to jako drugi, wciąż to ty przegrywasz. W takiej sytuacji otrzymujesz cały stos kart odkrytych przeciwnika i wsuwasz go na spód swojego stosu dobierania.

Przypływ adrenaliny!

Jeśli w trakcie rozgrywki **wydasz odgłos zwierzęcia, mimo że nie uczestniczysz w pojedynku**, musisz wziąć cały swój stos kart odkrytych i wsunąć go na spód swojego stosu dobierania. Gra jest kontynuowana zgodnie z normalnymi zasadami.

Panie sędzio!

Jeśli nie jest jasne, kto wygrał pojedynek, decydują o tym gracze, którzy nie brali w nim udziału. A jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia, zarządza się remis. Pojedynkujący się gracze muszą wtedy wymienić się swoimi stosami kart odkrytych i wsunąć je na spód swoich stosów dobierania.

Grę kontnuuje osoba siedząca po lewej stronie gracza, który jako ostatni odkrył kartę.

Podwójny pojedynek!

Jeśli odkryjesz kartę, która wywoła **dwa pojedynki** (na kolor i na liczbę), szybko wydaj odgłos zwierzęcia z karty dowolnego z przeciwników, którzy biorą udział w pojedynku. Jeżeli odgłosy wydadzą wszyscy trzej gracze, znaczenie ma tylko to, kto odezwał się jako pierwszy (drugi pojedynek jest pomijany). Pierwszy gracz, który wydał odgłos, wygrywa pojedynek (lub go przegrywa, jeśli był to nieprawidłowy odgłos).

Specjalny przypadek: jeśli w powyższej sytuacji sędziowie uznają, że gracze **wydali odgłos jednocześnie, rozstrzyga się obydwa pojedynki**. Jeśli dwaj twoi przeciwnicy jednocześnie wygrali z tobą pojedynek, otrzymujesz stosy kart odkrytych ich obu. Jeśli jeden pojedynek wygrasz, a drugi przegrasz, przekaż swój stos odkrytych kart przeciwnikowi, z którym udało ci się wygrać, i weź stos odkrytych kart od przeciwnika, który cię pokonał.

LICZBA GRACZY: 6-10

Jeśli chcecie zagrać w *Rykwisko* większą grupą, tj. od 6 do 10 osób, możecie połączyć ze sobą talie z 2 gier. Rozgrzywka przebiega zgodnie ze standardowymi zasadami. Ważne, żeby każdy gracz miał przed sobą inne zwierzę. Pamiętajcie, że karty zwierząt są dwustronne.

ZASADY DLA 2 GRACZY

PRZYGOTOWANIE

Każdy gracz wybiera 2 karty zwierząt zamiast 1. Połóżcie je przed sobą w taki sposób, żeby były wyraźnie rozdzielone. Do każdego zwierzęcia przyporządkowany jest odrębny stos odkrytych kart liczb.

JAK GRAĆ

W tym trybie obaj gracze działają jednocześnie. Odkrywają karty z wierzchu swojego stosu dobierania i odkładają je naprzemiennie na jeden z dwóch stosów kart odkrytych (najpierw po lewej, następnie po prawej, później znów po lewej... i tak dalej).

POJEDYNEK

W chwili, gdy dochodzi do pojedynku, musisz wydać odgłos zwierzęcia powiązanego z kartą liczby, która bierze udział w pojedynku.

Przegrany otrzymuje wyłącznie ten stos odkrytych kart, na którym leżała karta biorąca udział w pojedynku (a nie obydwa stosy przeciwnika).

KARTA ZAMIESZANIA

Gdy na stosie odkrytych kart położysz kartę zamieszania, usuń z rozgrywki wszystkie karty z tego stosu, a kartę zamieszania wsuń na spód stosu dobierania przeciwnika.

KONIEC ROZGRYWKI

Podobnie jak w standardowej rozgrywce gra może się skończyć na dwa sposoby:

- 1 Jeśli gracz **pozbedzie się całego stosu kart dobierania** – wygrywa (nawet jeśli wciąż ma jakieś karty na swoich stosach kart odkrytych!).
- 2 Jeśli karta **zamieszania zostanie odkryta po raz trzeci** – gra natychmiast się kończy. Wówczas wygrywa gracz, który ma mniej kart w swoim stosie dobierania.



Przykład. Kasia i Ania jednocześnie odkrywają po karcie i kładą je na swoje stosy odkrytych kart po lewej stronie. Kasia odkrywa różową 4, a Ania żółtą 4 – dochodzi do pojedynku! Jeśli Ania zaćwierka, zanim Kasia zabeczy, wygra pojedynek i Kasia będzie musiała wziąć stos odkrytych kart leżących przy owcy. Różowa 3 odkryta w kolejnej turze nie powoduje pojedynku z różową 4, ponieważ obie karty należą do tej samej osoby.

WARIANTY ROZGRYWKI

Wariant odwrócony

Kiedy przegrasz pojedynek, **odwróć swoją kartę zwierzęcia**. W ten sposób zmienia się odgłos, który twój przeciwnik będzie musiał wydać w kolejnym pojedynku.

Wariant szybki

Aby przyspieszyć rozgrywkę, możecie **zmniejszyć liczbę kart** rozdawanych graczom. Podczas przygotowania odłóżcie do pudełka wszystkie karty o wartości 7 i wszystkie karty jednego wybranego koloru.

Wariant ślepy

Podczas przygotowywania rozgrywki, po tym, gdy wszyscy wybiorą swoje zwierzę, każdy gracz dobiera **kartę liczby** i kładzie ją zakrytą **na karcie swojego zwierzęcia**. Jeśli ktoś dobierze na tym etapie kartę zamieszania, należy dobrać inną kartę, a kartę zamieszania wstawić z powrotem do talii. W tym wariantcie gracze muszą zapamiętać, jakie zwierzęta mają przeciwnicy, bo w czasie rozgrywki nie będą widzieć ich kart zwierząt!



mu
muduko.com

Wydawnictwo Muduko

Wydawnictwo Muduko jest marką wydawniczą Fabryki Kart Treffi-Kraków sp. z o.o.

© 2D10 Juegos © Bayard Edition / Laboludic 2024. All rights reserved
© 2024 for the Polish edition Fabryka Kart Treffi-Kraków sp. z o.o.

Projektant gry: Paz Navarro Moreno

Ilustrator: Elise Gravel

Redaktor nabywający: Michał Friedrich

Kordynator projektu: Roksana Hibner

Skład graficzny: Paweł Niziołek

Tłumaczenie: Łukasz Małecki

Korekta: Ewa Popielarz