



$1+4+8+0=7$  punktów

Przed rozpoczęciem nowego rozdania należy dokładnie potasować wszystkie karty, także te, które na początku gry zostały odłożone na bok. Nowym rozdającym zostaje gracz zasiadający na lewo od rozdającego z właśnie zakończonego rozdania. Należy przeprowadzić tyle rozdań, ilu jest graczy biorących udział w rozgrywce.

## ZWYCIĘSTWO

Na koniec gry każdy z uczestników oblicza sumę punktów otrzymanych we wszystkich rozdaniach. Wygrywa gracz, który uzyskał najniższą liczbę punktów.

**Tłumaczenie:** Aleksandra Zegarowska

**Redakcja i korekta:** Agnieszka Łotysz, Anna Maria Mazur

© Dr Reiner Knizia



© 2018 Asynchron Games

© 2020 for the Polish Edition Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.



muduko.com

Wydawnictwo Muduko

Podłęże 650, 32-003 Podłęże

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

# ZERO

Gra karciana autorstwa REINERA KNIZII  
dla 3 do 5 graczy w wieku od 8 lat.

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

56 kart podzielonych na 7 zestawów kolorystycznych, ponumerowanych od 1 do 8 w każdym zestawie.

Uwaga: Do każdego koloru przypisano symbol pozwalający na poprawną identyfikację kolorów graczom cierpiącym na daltonizm. Poniższa ilustracja przedstawia zestaw 8 kart w kolorze czerwonym, do których przypisano symbol „serce”.



## CEL GRY

Celem gry jest uzyskanie jak najniższej liczby punktów.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Wybrany uczestnik (rozdający) rozdaje po 9 kart każdemu z graczy, następnie kładzie 5 kart (stroną odkrytą) na środku stołu – karty te stanowią pulę. Pozostałe karty, odłożone na bok stroną zakrytą, nie będą używane w tym rozdaniu.

## PRZEBIEG GRY

Każda partia składa się z tylu rozdań, ilu graczy bierze udział w grze.

Pierwszy ruch należy do gracza zasiadającego na lewo od rozdającego, a następne rozgrywane są w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze każdy gracz musi wymienić kartę lub spasować.

## Wymiana karty

Gracz wybiera jedną z kart, które ma na ręce i dokłada ją, stroną odkrytą, do puli, zabierając w zamian jedną z 5 kart tworzących pulę.

## Pas

Jeżeli gracz nie chce wymienić karty, uderza pięścią w stół, informując tym samym pozostałych graczy, że pasuje. Pierwszy pas w grze nie ma konsekwencji – rozpoczyna się tura kolejnego gracza. Drugi pas w grze (ogłoszony przez tego samego lub innego gracza) ogłasza koniec tego rozdania. Pozostali gracze, poza tym który spasował po raz drugi, mają jeszcze jeden ruch.

## ZERO

Aby uzyskać ZERO, gracz musi posiadać komplet 5 kart tego samego koloru i komplet 5 kart tej samej wartości na ręce składającej się z 9 kart.

Jedna karta będzie więc wspólna dla obu kompletów.



Przy takim układzie gracz natychmiast odkrywa swoje karty i mówi „ZERO”! Rozdanie jest zakończone.

## PUNKTACJA

Po zakończeniu rozdania wszyscy gracze zliczają punkty w następujący sposób:

- ZERO oznacza 0 punktów,
- 5 lub więcej kart tego samego koloru oznacza 0 punktów,
- 5 lub więcej kart o tej samej wartości oznacza 0 punktów. Pozostałe karty: każda wartość jest liczona tylko jeden raz.

W praktyce:

Jedna, dwie, trzy lub cztery karty o wartości 7 oznaczają 7 punktów, ale pięć, sześć, siedem lub osiem kart o wartości 7 oznacza 0 punktów. Każdy z graczy zapisuje swoją liczbę punktów.

Przykład obliczeń:



$$2+5+0=7 \text{ punktów}$$