

Pechowa krowa

Zawartość pudełka:

- 99 kart
- **1** 72 karty zwierząt:
 - po 18 owiec, świń, koni, krów
- **2** 12 kart „To nie moje”:
 - po 3 dla każdego gatunku zwierząt
- **3** 15 kart punktów ujemnych:
 - 12 x 2 punkty
 - 3 x 4 punkty
- instrukcja

Liczba graczy: 3–6
Wiek graczy: 7+
Czas gry: 15–25 min



Punkty ujemne na kartach „To nie moje”



Punkty ujemne na kartach punktów ujemnych

Oznaczenia rund
••• 1. runda
••• 2. runda
••• 3. runda

Wprowadzenie

Co za zamieszanie! Stado krów wymknęło się z zagrody, a za nimi przez dziurę w płocie wydostało się też wiele koni, świń i owiec.

Większość zwierząt pozwoliła się na szczęście grzecznie zagonić z powrotem. I właściwie wystarczyłoby już tylko przydzielić je do ich właścicieli.

Niestety po 3 zwierzęta z każdego gatunku okazały się tak uparte, że najchętniej nikt by się do nich nie przyznawał – w tej sytuacji na pewno będziecie podrzucać sobie nie tylko świnię!

Cel gry

Gra obejmuje 3 rundy. Każdy z graczy stara się mieć na końcu każdej rundy możliwie jak najmniej punktów ujemnych. Wygrywa ten, kto ma ich najmniej na koniec gry.

Przygotowanie rozgrywki

- Podzielcie 15 kart punktów ujemnych na karty z „2” i karty z „4” i ułóżcie je w dwóch odkrytych stosach (liczbami do góry) na środku stołu.
- Posortujcie także 12 kart „To nie moje” według zwierząt i ułóżcie je w czterech odkrytych stosach, tak aby karty rundy pierwszej były na górze, a karty rundy trzeciej na dole każdego stosu (zob. ilustracja powyżej).
- Najstarszy z graczy tasuje wszystkie karty zwierząt i rozdaje każdemu po 9 zakrytych kart (zwierzętami do dołu). Gracze nie pokazują innym swoich kart na ręce.
- Pozostałe karty połączcie w zasięgu graczy jako zakryty stos do dobierania.



Przebieg gry

Gracze wykonują swoje tury kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Pierwszą rundę rozpoczyna gracz na lewo do rozdającego karty. W swojej turze gracz musi wybrać jedną z trzech akcji:

- [zagraniem jednej karty](#) albo
- [zagraniem dwóch kart \(pary\)](#) albo
- [pas](#).

• [Zagraniem jednej karty](#)

Gracz odkłada jedną kartę: owcę, świnię, konia albo krowę – obrazkiem zwierzęcia do góry obok stosu do dobierania. Leżące tu karty to stos kart odrzuconych.



Od razu po zagraniu karty należy rozpatrzyć jej efekt:

Owca: Nic się nie dzieje. Następuje tura kolejnego gracza.

Świnia: Gracz po lewej stronie musi wziąć na rękę albo kartę z góry stosu do dobierania, albo kartę ze stosu kart odrzuconych (czyli świnię).

Koń: Wszyscy gracze wybierają po jednej karcie z ręki i kładą ją zakrytą przed sobą. Następnie równocześnie przesuwają wyłożoną kartę przed gracza po swojej lewej stronie. Każdy bierze otrzymaną kartę na rękę.

Wyjątek: Jeśli gracz zagrywa konia jako swoją ostatnią kartę, akcję tej karty po prostu zignorujcie.

Krowa: Gracz, który ją zagrał, sam musi wziąć na rękę kartę z góry stosu do dobierania.

• Zagranie dwóch kart (pary)

Jeśli gracz odkłada z ręki dwie takie same karty, nie wykonuje żadnego z opisanych wyżej efektów kart! Do gry wchodzi za to odpowiednia karta „To nie moje” – a jeśli taka jest już w grze, zostaje przekazana dalej. Dla każdego gatunku zwierząt przypada po jednej takiej karcie na rundę (zob. wyżej).



1. Jeśli karta „To nie moje” zagranego gatunku przewidziana dla aktualnej rundy leży jeszcze na stosie, otrzymuje ją osoba siedząca po lewej stronie gracza, który zagrał parę. Otrzymałą kartę „To nie moje” kładzie się przed sobą – odkrytą.

Przykładowa sytuacja w rundzie 1:

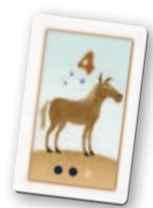
Majka odrzuciła 2 świnię. Dlatego siedzący po jej lewej stronie Marek musi wziąć kartę „To nie moje” ze stosu z kartami świni i położyć ją przed sobą rysunkiem świni do góry.



2. Jeśli karta „To nie moje” zagranego gatunku, przewidziana dla aktualnej rundy, znajduje się już przed którymś graczem, ten przekazuje ją sąsiadowi po swojej lewej stronie. Nie ma przy tym znaczenia, kto zagrał parę zwierząt.

Przykładowa sytuacja w rundzie 2:

Łukasz odrzucił z ręki 2 konie, a karta „To nie moje” dla tego gatunku przewidziana dla rundy 2 leży już przed Markiem. Marek przesuwa ją przed osobę siedzącą po jego lewej stronie. Uf, kłopot z głową!



• Pas

Gracz mówi: „Pasuję!” i bierze na rękę pierwszą kartę albo z góry stosu do dobierania, albo ze stosu kart odrzuconych. Na tym kończy się jego tura.

Po wykonaniu akcji przez gracza swoją turę rozpoczyna gracz po jego lewej stronie.

Ważne: Gdy wyczerpie się stos kart do dobierania, utwórzcie natychmiast nowy z przetasowanego stosu kart odrzuconych.

Koniec rundy + Podliczenie

Runda kończy się natychmiast, gdy któryś z graczy skończy swoją turę bez kart na ręce!

- Kto w tym momencie ma najwięcej kart na ręce, musi wziąć kartę punktów ujemnych o wartości 4.
- Gracz z kolejną największą liczbą kart na ręce musi wziąć kartę punktów ujemnych o wartości 2.

Jeśli na koniec rundy gracze remisują w posiadaniu największej liczby kart na ręce, wszyscy remisujący otrzymują – zamiast karty z 4 punktami ujemnymi – kartę z punktami ujemnymi o wartości 2. Gracz z kolejną największą liczbą kart kończy w tym przypadku rundę bez punktów ujemnych!

Jeśli na koniec rundy gracze remisują w posiadaniu kolejnej największej liczby kart na ręce, wszyscy remisujący otrzymują kartę z 2 punktami ujemnymi.

Karty „To nie moje” i karty punktów ujemnych, które musieliście wziąć, ułóżcie zakryte (liczbami do dołu) przed sobą i zachowajcie aż do końca gry.

Jeśli karta „To nie moje” przewidziana dla zakończonej właśnie rundy nie weszła do gry, odłóżcie ją do pudełka.

Po podliczeniu gracz, który zakończył rundę, zbiera i tasuje wszystkie karty zwierząt, po czym na nowo rozdaje każdemu po 9 zakrytych kart. Kolejną rundę rozpoczyna gracz siedzący na lewo od rozdającego.

Koniec gry i zwycięzca

Gra kończy się po podliczeniu trzeciej rundy.

Każdy z graczy sumuje teraz punkty na swoich kartach „To nie moje” oraz kartach punktów ujemnych.

Kto zebrał najmniej punktów ujemnych – wygrywa grę.

W przypadku remisu dzielcie się zwycięstwem.

Również gratulujemy!

A jeśli koniecznie chcecie sprawdzić, kto jest najbardziej przebiegły spośród Was... wystarczy zagrać kolejny raz!



Autor gry: Florian Racky
Autor ilustracji: Florian Biege
Kierownictwo projektu: Marek Chołostiakow
Tłumaczenie: Marcin Szrama
Skład: Paweł Niziołek
Korekta: Ewa Popielarz



© Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

© 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.