

# KARCIANY Knyf

**Klasyczna gra w kości zamieniona w grę karcianą, autorstwa Michaela Feldköttera, dla 2 do 5 graczy w wieku od 8 lat.**

## Zawartość

- 108 kart (po 18 kart o wartościach od 1 do 6)
- Notatnik punktacji
- Instrukcja

## Cel gry

Gracze próbują zebrać najwyższe punktowane kombinacje tak szybko, jak to możliwe. Muszą przy tym nieustannie decydować, czy dobrać dodatkowe karty, co grozi punktami karnymi, czy też uda im się grać bez dodatkowych kart, dzięki czemu unikną punktów ujemnych. Kiedy ktoś wykona wszystkie zadania, gra się kończy. Osoba z największą liczbą punktów na końcu gry wygrywa.

## Przygotowanie

Wszystkie karty dokładnie się tasuje i rozdaje każdemu z graczy po 5. Pozostałe karty układa się na środku stołu w formie zakrytego stosu do dobierania. Każdy gracz dostaje również kartę punktów z notatnika, na której wpisuje swoje imię.

## Przebieg gry

Rozpoczyna najmłodsza osoba, dalej gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz w swojej turze wykonuje **jedną z poniższych akcji**:

1. Odrzucenie karty z ręki i dobranie innej
2. Zagranie kart na stół, zdobycie punktów i dobranie nowych kart

### 1. Odrzucenie karty z ręki i dobranie nowej

Gracz może odrzucić z ręki **od 0 do 5** kart na stos odrzuconych, a następnie dobrać **tylko samo kart, ile odrzucił lub o jedną więcej**. Nie można mieć na ręce więcej niż **10 kart**.



**UWAGA:** Gracz nie może dobrać mniej kart, niż odrzucił.

**Przykład:** Stefan ma na ręce karty: 1, 3, 6, 6 i 6. Ponieważ chce mieć więcej kart o wartości 6 lub ewentualnie uzyskać jak najwyższą sumę wartości kart na ręce – odrzuca 1 i 3. Następnie dobiera trzy karty (zdecydował się dobrać jedną więcej, niż odrzucił, mógłby również dobrać tylko dwie karty).



### 2. Zagranie kart na stół, zdobycie punktów i dobranie nowych kart

Gracz może zagrać do **pięciu kart z ręki** i zapisać sumę zdobytych dzięki temu punktów w odpowiednim miejscu na swojej karcie punktów. Jeśli **przed zagranie kart** ma ich na ręce **więcej niż pięć**, dolicza sobie **2 punkty karne za każdą nadmiarową kartę**. Punkty karne zapisuje się w jasnoniebieskim polu, obok pola, w którym gracz zapisał punkty zdobyte w danej turze.

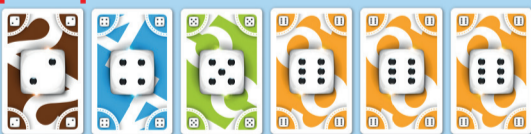


**UWAGA:** Zbieranie punktów karnych może okazać się korzystne, ponieważ gracz z większą liczbą kart, ma większy wybór i może szybciej zdobyć pożądaną kombinację.

Karta punktów jest podzielona na dwie części: górną i dolną. W części górnej znajduje się sześć pól na sześć następujących kombinacji: jedyńki, dwójki, trójki, czwórki, piątki i szóstki. Jeśli gracz zdecyduje się na zdobycie pola w górnej części, zapisuje tylko sumę wartości kart, które są takie same. W tym przypadku zagrywa tylko pasujące karty.

**Przykład:** Stefan po odrzuceniu dwóch kart i dobraniu trzech ma na ręce 2, 4, 5, 6, 6, 6 (jedna karta nadmiarowa). Jeśli zagra 3 szóstki, zdobędzie 18 punktów i wpisze je w górnej części karty punktów. Musi jednak dopisać również 2 punkty karne za jedną nadmiarową kartę na ręce. Na koniec, jako że zagrał trzy karty, musi uzupełnić rękę dwiema kartami, tak aby miał pięć kart.

#### Jedna nadmiarowa karta



szóstki 18 2

Jeśli gracz zagrywa układ z **dolnej części karty punktów**, musi **zawsze zagrać pięć kart**, za wyjątkiem małego strita (cztery karty).

W żadnym polu nie można wpisać „0”, każde zadanie musi zostać wykonane – każdy gracz musi zagrać wszystkie typy układów.

Po zagranie kart gracz zawsze **uzupełnia rękę do pięciu kart**, nawet jeśli zaczynał rundę z większą ich liczbą.

## Bonus

Aby otrzymać **35 bonusowych punktów** w górnej części karty punktów, suma punktów zdobytych przez gracza (bez punktów karnych) musi wynosić **co najmniej 63**. Jeśli gracz zdobył **mniej niż 43 punkty** w górnej części (również bez punktów karnych), musi wpisać sobie 20 punktów ujemnych.

## Wskazówka

Kombinacje w dolnej części karty punktów nie różnią się od klasycznej gry w kości (brakuje tylko kombinacji „szansa”). Jeśli gracze znają wszystkie kombinacje, mogą ominąć poniższe opisy i przejść od razu do przykładu.

## Objaśnienie kombinacji z dolnej części karty punktów

### Trzy takie same

Przy zagraniu pięciu kart przynajmniej trzy z nich muszą mieć tę samą wartość. Punkty liczy się, **sumując wartości wszystkich zagrzanych kart**. **Przykład: 4, 4, 4, 5 i 6 dają 23 punkty.**



trzy takie same	suma z pięciu kart	23	
-----------------	--------------------	----	--

### Cztery takie same

Przy zagraniu pięciu kart przynajmniej cztery z nich muszą mieć tę samą wartość. Punkty liczy się, **sumując wartości wszystkich zagrzanych kart**. **Przykład: 5, 5, 5, 5 i 2 dają 22 punkty.**



cztery takie same	suma z pięciu kart	22	
-------------------	--------------------	----	--

### Full

Przy zagraniu pięciu kart trzy z nich są takiej samej wartości i pozostałe dwie też mają taką samą wartość (trójka i para). Wartości muszą być różne! Full **zawsze daje 25 punktów**, bez względu na wartości kart. **Przykład: 3, 3, 3 i 1, 1 dają 25 punktów.**



full	25 punktów	25	
------	------------	----	--

### Mały strit

Zagrywa się cztery karty z kolejnymi wartościami, np. 1, 2, 3, 4 lub 2, 3, 4, 5 itp. Za małego strita **zawsze dostaje się 30 punktów**, bez względu na wartość zagrzanych kart. **Przykład: 2, 3, 4, 5 dają 30 punktów.**



mały strit	30 punktów	30	
------------	------------	----	--

### Duży strit

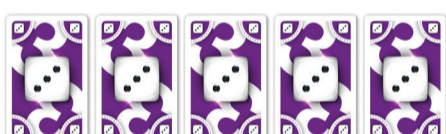
Zagrywa się pięć kart o kolejnych wartościach 1, 2, 3, 4, 5 lub 2, 3, 4, 5, 6. Za dużego strita **zawsze dostaje się 40 punktów**, bez względu na wartość zagrzanych kart. **Przykład: 2, 3, 4, 5, 6 dają 40 punktów.**



duży strit	40 punktów	40	
------------	------------	----	--

### Knyf

Pięć zagrzanych kart musi mieć taką samą wartość. Za knyfa **zawsze otrzymuje się 50 punktów**, bez względu na wartość zagrzanych kart. **Przykład: 3, 3, 3, 3, 3 daje 50 punktów.**



knyf	50 punktów	50	
------	------------	----	--



**UWAGA:** Za drugie zagranie knyfa nie dostaje się punktów!

**Przykład:** Stefan w ostatniej rundzie nie wpisał do tabelki szóstek i wybrał akcję odrzucenia karty z ręki i dobrania nowej, więc ma na ręku dwie nadmiarowe karty. Teraz może zagrać 3 szóstki i zebrać za nie 18 punktów w górnej części tabeli. Potem będzie musiał dobrać jedną kartę, tak aby mieć ich pięć na ręce.

### Dwie nadmiarowe karty



Decyduje się jednak zagrać pięć kart jako kombinację trzy takie same: 6, 6, 6, 5 i 3, co da mu 26 punktów. Dobiera trzy karty, aby mieć na ręce pięć. Ponieważ na początku rundy miał na ręce siedem kart, musi zapisać w odpowiednim polu 4 punkty karne (po 2 za każdą nadmiarową kartę). Punkty karne musiałyby również wprowadzić w górnej części tabeli, gdyby zagrał 3 szóstki.

trzy takie same	suma z pięciu kart	26	4
-----------------	--------------------	----	---

Kiedy skończy się stos do dobierania, tasuje się stos kart odrzuconych i tworzy nowy stos do dobierania.



Kiedy gracz zdobędzie przedostatnią kombinację, musi to ogłosić. Jeśli zapomni i nie ogłosi, otrzymuje 10 punktów karnych, które dodaje do sumy końcowej.

### Koniec gry

Gra kończy się, gdy któryś z graczy **zdobędzie wszystkie kombinacje**. Ostatnią rundę rozgrywa się do końca, tak aby każdy gracz wykonał taką samą liczbę tur. Następuje podliczenie punktów – sumuje się wszystkie punkty, ujemne również! Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!



Wydawca i dystrybutor:  
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k.  
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A  
www.g3poland.com

www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech. Wydanie 1. Rok 2016. Wersja 1.0

Polska instrukcja:  
Anna Mrzewa-Michalak

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21  
D - 12055 Berlin  
www.schmidtspiele.de

