

Carl Chudyk CRASH!

gra dla 2 do 6 graczy

ZASADY GRY

ELEMENTY GRY

56 kart pojazdów
1 notes punktacji
1 ołówek

CEL GRY

Zagrywaj karty pojazdów, tak by nie doprowadzić do stłuczki! Unikaj punktów karnych! Wygra gracz, który zbiera ich najmniej!

KARTY

W grze jest 55 kart pojazdów! Każdy pojazd ma swoją **nazwę** (na górze karty), **wartość** (w lewym, górnym narożniku) i **zestaw symboli** (po lewej stronie).



PRZEBIEG GRY

PRZYGOTOWANIE GRY

Potasujcie karty pojazdów i połóżcie po jednej, odkrytej, przed każdym graczem. Gracz, który otrzymał kartę pojazdu o **najwyższej wartości**, rozpocznie grę. Jeśli jest remis, rozdajcie remisującemu graczom kolejną, odkrytą kartę. Czynność tę powtarzajcie do momentu wybrania gracza rozpoczynającego. Po ustaleniu osoby rozpoczynającej gracie biorą leżące przed nimi karty do ręki. Następnie rozdajcie pozostałe karty zakryte tak by, każdy gracz miał ich 7. **Uwaga! W grze 6-osobowej gracze rozpoczynają grę z 5 kartami pojazdów!**

ROZGRYWKA

Gra składa się z kilku rund, w każdej gracze zagrywają karty na stos. Osoba, która zakończy rozdanie, rozpoczyna kolejne. Runda kończy się, kiedy któryś z graczy **zakończy trzy rozdania** albo po rozdaniu, po którym co najmniej jeden gracz **nie ma już kart na ręce**.

ROZDANIE

Gracz rozpoczynający rozdanie zagrywa z ręki odkrytą kartę na stół. Czyta nazwę karty pojazdu i **wybiera** gracza, który musi zagrać kartę jako następny. **Uwaga! Nie może wybrać siebie**. Wybrany gracz musi zagrać posiadaną przez siebie kartę (z ręki, lub ze stołu sprzed siebie), Karta ta musi spełniać dwa warunki. 1. Jej wartość musi być **równa** lub **wyższa** niż uprzednio zagranej karty. 2. Musi posiadać **pasujący symbol do uprzednio zagranej karty**.

Po zagranium karty gracz **wybiera**, kto ma zagrać kartę jako następny.

Gracze kontynuują w ten sposób rundę do momentu, kiedy wybrany gracz **nie może** zagrać karty spełniającej oba warunki. Dochodzi wtedy do "stłuczki". Osoba, która do niej doprowadziła, kładzie karty z ręki odkryte przed sobą na stole.

Gracz, który zagrał kartę jako ostatni, **kończy rozdanie** i bierze wszystkie karty leżące na stosie i umieszcza go przed sobą tak by widoczna była ostanía zagrana karta pojazdu. Następnie zagrywa kartę na stół, rozpoczynając kolejne rozdanie.

Uwaga! Do zagrania karty **nie można** wybrać gracza, który **nie ma żadnych** kart w ręce ani gracza, którego karty leżą odkryte na stole i **żadna nie spełnia** obu warunków.

Jeśli gracz **nie może nikogo wybrać lub zagrać kartę Meteoru o wartości 400**, wygrywa rozdanie, bierze wszystkie karty leżące na stosie i umieszcza go przed sobą.

WIELKI KOREK

Jeśli po rozdaniu, przed wszystkimi graczami leżą odkryte karty na stole, rozdajcie **każdemu po 4 karty pojazdów**. Karty te gracze biorą do ręki. Kiedy zostaną wybrani do zagrania karty, mogą zdecydować, czy zagrywają kartę ze stołu czy z ręki.

Jeśli gracz doprowadzi do "stłuczki", musi dołożyć karty z ręki do odkrytych, leżących przed nim na stole.



KONIEC RUNDY

Runda kończy się po rozdaniu, po którym:

1. przed jednym graczem leżą **3 stosy kart pojazdów** (trzykrotnie zakończył rozdanie) lub 2. gdy **tylko jeden lub żaden gracz** posiada karty pojazdów w ręce lub leżące odkryte przed nim lub 3. gdy gracz, który wygrał rozdanie, **nie posiada żadnej** karty pojazdów.

Każdy stos pojazdów symbolizuje wypadek, do którego doprowadził nierozważny gracz. **Ostatnio zagrana karta** pojazdu leżąca na stosie wskazuje, ile **punktów karnych** otrzyma posiadacz stosu. Wszyscy gracze sumują punkty karne, z wszystkich "zdobytych" stosów i zapisują je w notesie. Karta Meteoru o wartości 400, **nie przynosi punktów karnych**.

Uwaga! Gracz może zapobiec otrzymaniu punktów karnych poprzez wykupienie ubezpieczenia. By to zrobić, musi położyć na stosie kartę z ręki o **takiej samej bądź wyższej wartości** jak ostatnia leżąca na nim karta. Symbole na kartach **mogą się różnić**. Każdy ubezpieczony w ten sposób stos, **nie przynosi punktów karnych**.

Gracz, przed którym leżą **3 stosy kart pojazdów**, otrzymuje **dodatkowe 100 punktów** kary za bycie nieostrożnym (bez względu na to, czy są one ubezpieczone czy nie).

Po wykupieniu ubezpieczenia przez wszystkich graczy, każdy liczy, ile posiada **niezagrzanych kart o wartości niższej niż 10**. Gracz lub gracze, którzy mają ich najwięcej, otrzymują **dodatkowe 100 punktów** kary za spowalnianie ruchu za każdą taką kartę. Po podliczeniu punktów przejdźcie do rozegrania kolejnej rundy. Rozpoczyna ją gracz, który jako ostatni zakończył rozdanie w poprzedniej rundzie.

KONIEC GRY

Gra kończy się po rundzie, gdy któryś z graczy osiągnie (lub przekroczy) wynik 1000 punktów karnych. Zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadził w sumie najmniej punktów karnych. W przypadku remisu rozegrajcie jeszcze jedną rundę, by ustalić zwycięzcę.