

KOLEJNO ODLICZ

GRA KARCIANA



Elementy gry

- 60 kart *pingwina*: niebieskie (1-12), fioletowe (13-24), czerwone (25-36), pomarańczowe (37-48), żółte (49-60)
- 5 kart *koloru* (w 5 różnych kolorach)
- 5 kart *wartości* (+2, +1, 0, -1, -2)

Cel gry

Każdy gracz stara się przyciągnąć na swoją stronę najśodsze pingwiny – im mniejsze, tym słodsze. Problem w tym, że pingwiny zawsze podążają za większymi pingwinami. Aby wygrać, zbierzcie najwięcej punktów *słodkości*. Niebieski pingwin jest najmniejszy na świecie!

Przygotowanie

Ułóżcie 5 kart *koloru* odkryte na stole w następującej kolejności: niebieska, fioletowa, czerwona, pomarańczowa, żółta. Umieście karty *wartości* obok kart *koloru* w następującej kolejności: +2, +1, 0, -1, -2. Potasujcie karty *pingwina* (wszystkie kolory) i rozdajcie po 2 każdemu z graczy. Karty na rękę możecie podglądać, ale zostawcie zakryte przed innymi graczami. Z pozostałych kart *pingwina* stwórzcie stos dobierania i ułóżcie go na środku stołu. Wybierzcie losowo pierwszego gracza.



Przykład przygotowania gry

Rozgrywka

Rozgrywka odbywa się w turach, począwszy od pierwszego gracza, następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze gracz musi:

1. **Zagrać kartę pingwina** z ręki, odkrytą.
2. **Dobrać kartę pingwina** ze stosu dobierania, aby znów mieć 2 karty na rękę.

Na koniec rundy, po zagranie przez wszystkich karty *pingwina*, porównajcie numery na zagrzanych kartach. Gracz, który wyłożył kartę z najwyższym numerem, zbiera wszystkie wyłożone karty *pingwina* i kładzie je przed sobą zakryte, formując własny stos. Karty te będą punktować na koniec gry. Gracz, który wygrał rozdanie, zaczyna kolejną rundę.

Uwaga: Karty z najwyższymi numerami są najmocniejsze, ale dają ujemne punkty! Karty z najniższymi numerami są najslabsze, ale i najlepiej punktowane!



Przykład końca rundy z 4 graczami. Gracz u góry po lewej zagrał najwyższą kartę i wygrał rundę. Zgarnia wszystkie zagrane karty *pingwina* i rozpocznie kolejną rundę.

Koniec gry

Kiedy stos dobierania się wyczerpie i zagracie wszystkie karty jakie macie (włącznie z ostatnią), gra się kończy i podliczacie punkty *słodkości*.

Wasz wynik nie jest uzależniony od numerów na zebranych kartach, lecz od wartości przypisanych do poszczególnych kolorów (patrz: Przygotowanie gry) zebranych kart.

Aby ułatwić liczenie, pozbadźcie się kart o wartości 0 oraz odrzucajcie karty parami o przeciwstawnych wartościach [(+1/-1) lub (+2/-2)] i wreszcie dodajcie wartości pozostałych kart.

Pamiętajcie, łączny wynik wszystkich graczy powinien wynosić 0.

Wygrywa gracz z najwyższą liczbą punktów słodkości.

W przypadku remisu, wygrywają obaj gracze.

Wariant dwuosobowy

Zasady pozostają bez zmian. Jedyną różnicą jest to, że obaj gracze muszą wyłożyć po dwie karty pingwina (tak, by na stole były 4 karty).

Rundę rozgrywajcie następująco:

1. Pierwszy gracz: zagrywa i dobiera
2. Drugi gracz: zagrywa i dobiera
3. Pierwszy gracz: zagrywa i dobiera
4. Drugi gracz: zagrywa i dobiera

Runda się kończy i gracz, który zagrał kartę o najwyższej wartości, zbiera wszystkie 4 zagrane karty pingwina. Zwycięski gracz rozpoczyna kolejną rundę.

Wariant NA LODZIE

A co, jeśli słodkość pingwinów nie będzie zależała od ich rozmiaru?

Zasady pozostają bez zmian. Jedyną różnicą jest losowa dystrybucja kart wartości.

Umieście 5 kart koloru odkryte na stole, w zwyczajowej kolejności: niebieska, fioletowa, czerwona, pomarańczowa, żółta.

Potasujcie karty wartości i losowo umieście je obok kart koloru.

Następnie grajcie w zwykłym trybie, pamiętając o wartościach przypisanych poszczególnym kolorom.



2 przykłady przygotowania gry w wariantcie dla ekspertów. Karty wartości przypisane do kart koloru umieszczone zostały losowo.

Wariant PINGWIN SPRYCIARZ

Rozpoczynacie z 3 kartami na rękę (zamiast 2), co zapewnia wam więcej możliwości strategicznych. Kiedy zagrać kartę, natychmiast dobieracie jedną ze stosu, by zawsze mieć na rękę 3 karty (dopóki nie wyczerpie się stos dobierania). Reszta zasad pozostaje bez zmian.



© 2024 NAIVINA (original publisher)

© 2025, 2026 Atalia/HUCH!

www.atalia-jeux.com

www.hutter-trade.com

Autor: **Tobia Botta**

Ilustracje: **Lisa Vertuani**

Projekt: **Arianna Vertuani**

Dystrybutor:

Granna sp. z o.o.

ul. Edwarda Jelinka 48

01-646 Warszawa, Polska

www.granna.pl

service@granna.pl

HUCH!

GRANNA