



NAGRANI

KARCianKA W TATRACH

- INSTRUKCJA GRY KARCIANEJ -

- ZAWARTOŚĆ

120 kart:

19 kart czerwonych – od 0 do 9

19 kart zielonych – od 0 do 9

19 kart żółtych – od 0 do 9

19 kart niebieskich – od 0 do 9



0 – Krokus

1 – Gerlach

2 – Świstak

3 – Kruk

4 – Starorobociański Wierch

5 – Dolina Pięciu Stawów Polskich

6 – Kolejka na Kasprowy

7 – Dolina Gąsienicowa

8 – Morskie Oko

9 – Wielka Sikkawa

8 kart Schronisko – po 2 w kolorach czerwonym, zielonym, żółtym i niebieskim

8 kart Szlakowskaz – po 2 w kolorach czerwonym, zielonym, żółtym i niebieskim

8 kart Kozice – po 2 w kolorach czerwonym, zielonym, żółtym i niebieskim

4 karty Halny – po 1 w kolorach czerwonym, zielonym, żółtym i niebieskim

4 karty Widmo Brockenu – karta w kolorze czarnym

4 karty Niedźwiedź – karta w kolorze czarnym

4 karty Łańcuchy – po 1 w kolorach czerwonym, zielonym, żółtym i niebieskim

4 karty Barwy Tatr:

 Żółta Turnia – 1 karta w kolorze żółtym,

 Granaty – 1 karta w kolorze niebieskim,

 Czerwone Wierchy – 1 karta w kolorze czerwonym,

 Zielony Staw Gąsienicowy – 1 karta w kolorze zielonym.

- CEL GRY - ZDOBYWAJ I POKONUJ WYZWANIA

Celem gry jest jak najszybsze pozbycie się wszystkich swoich kart w każdej rundzie i zdobycie punktów za wszystkie karty, które pozostały w rękach innych graczy. Punkty zdobyte w kolejnych rundach są sumowane. Zwycięża gracz, który jako pierwszy zdobędzie 500 punktów.

- DOBRE PRZYGOTOWANIE DO WYPRAWY TO PODSTAWA!

1. Każdy gracz ciągnie kartę. Osobą rozdającą zostaje gracz, który wyciągnie najwyższą kartę (karty funkcyjne traktowane są jako zerowe).
2. Osoba rozdająca tasuje karty i rozdaje po 7 kart każdemu graczowi.
3. Pozostałe karty położone rewersem do góry tworzą stos losowania.
4. Pierwszą kartę ze stosu losowania odkrywacie i kładziecie na środku, by rozpocząć stos rozgrywki.

- WYRUSZAMY NA SZLAK!

1. Grę rozpoczyna pierwsza osoba na lewo od rozdającego.
2. Gracz ma za zadanie położyć na stosie rozgrywki kartę ze swojej puli kartę o tym samym numerze, kolorze bądź symbolu (symbolami oznaczone są karty akcji). Na przykład: Jeśli na stosie rozgrywki znajduje się zielona piątka, gracz musi wyłożyć dowolną zieloną kartę lub piątkę w dowolnym kolorze. Ewentualnie gracz może wyłożyć którąś z kart akcji „wybierz kolor”.
3. Jeśli gracz nie ma karty, którą mógłby położyć na stosie rozgrywki, musi wziąć kartę ze stosu losowania. Jeśli wylosowana karta pasuje do karty na stosie rozgrywki, to gracz może nią zagrać w tej samej kolejce. W przeciwnym przypadku kolejka przechodzi na następną osobę.
4. Gracz ma prawo nie zagrać żadną z kart ze swojej puli, nawet jeśli mógłby ją wyłożyć. W tym przypadku gracz pobiera kartę ze stosu losowania. Jeśli wylosowana karta pasuje, to gracz może ją wyłożyć w tej samej kolejce, jednak po wylosowaniu nie może zagrać inną kartą ze swojej puli.

- FUNKCJE KART AKCJI



Schronisko : postój

Czas na wypoczynek w klimatycznym Murowańcu...

Jeżeli gracz położy tę kartę, to następny gracz ma „postój” i traci kolejkę. Kartę tę można jedynie wyłożyć na kartę o takim samym kolorze lub inną kartę Schronisko. Jeśli karta Schronisko zostanie odwrócona na początku rozgrywki, to gracz znajdujący się na lewo od rozdającego zostaje pominięty, a grę rozpoczyna kolejna osoba po lewo od tego gracza.



Szlakowskaz : zmiana kierunku

Stajecie na rozstaju szlaków...

Po wyłożeniu tej karty zmienia się kierunek gry (np. jeśli dotychczas gra przebiegała w lewą stronę, to teraz będzie biegła w prawo). Kartę tę można jedynie wyłożyć na kartę o takim samym kolorze lub inną kartę Szlakowskaz. Jeśli karta Szlakowskaz zostanie odwrócona na początku rozgrywki, to grę rozpoczyna osoba rozdająca, a potem gra biegnie w prawo, a nie w lewo.



Kozice : weź dwie

Niezwykłe spotkanie na szlaku – kozica z małym...

Jeśli gracz położy tę kartę, to następny gracz musi wziąć dwie karty ze stosu losowania i traci swoją kolejkę. Kartę tę można jedynie wyłożyć na kartę o takim samym kolorze lub inną kartę Kozice. Jeśli karta Kozice zostanie odwrócona na początku rozgrywki, to gracz znajdujący się na lewo od rozdającego musi wziąć dwie karty ze stosu losowania i traci swoją kolejkę.



Halny : nowe rozdanie

Halny porwał Wasze karty, nie dość tego – zupełnie je pomieszał...

Po wyłożeniu tej karty wszystkie karty graczy zbieracie do jednej puli. Osoba rozdająca tasuje tę pulę i rozdaje graczom po tyle kart, ile mieli w rękę przed wyłożeniem karty Halny. Jeśli karta Halny zostanie odwrócona na początku rozgrywki, to osoba rozdająca tasuje wszystkie karty graczy i na nowo rozdaje po 7 kart każdemu graczowi.



Widmo Brockenu : wybierz kolor

Zobacz to mamidło górskie i zdobądź kolorową aureolę!

Gracz, który wykłada tę kartę, ustala kolor, od którego będzie kontynuowana rozgrywka (dowolny kolor, także ten, który poprzedzał wyłożenie karty Widmo Brockenu). Kartę tę można wyłożyć na kartę o dowolnym kolorze lub inną kartę Widmo Brockenu. Gracz może wyłożyć kartę Widmo Brockenu, nawet jeśli ma w swojej puli inną kartę, którą mógłby wyłożyć. Jeśli karta Widmo Brockenu zostanie wyłożona na początku rozgrywki, to gracz znajdujący się na lewo od osoby rozdającej ustala kolor, od którego będzie kontynuowana rozgrywka.



Niedźwiedź : wybierz kolor i weź cztery

Spotkanie go na szlaku zawsze gwarantuje wyjątkowo mocne wrażenia...

Karta ta pozwala graczowi, który nią zagra, wybrać kolor, od którego ma być kontynuowana rozgrywka. PONADTO powoduje, że następny gracz musi wziąć aż cztery karty ze stosu losowania i traci swoją kolejkę. Kartę tę można wyłożyć na kartę o dowolnym kolorze lub inną kartę Niedźwiedź. Jeśli karta Niedźwiedź zostanie odwrócona na początku rozgrywki, to gracz znajdujący się na lewo od rozdającego musi wziąć cztery karty ze stosu losowania i traci swoją kolejkę.



Łańcuchy : wymiana kart

Mijanka na podejściu z łańcuchami, zachwajcie strożność!

Jeśli gracz położy tę kartę, to wymienia się kartami z następnym graczem. Obaj gracze, którzy wymienili się kartami tracą szansę wyłożenia jakiejkolwiek karty w tej kolejce. Jeśli karta Łańcuchy zostanie odwrócona na początku rozgrywki, to osoba rozpoczynająca kolejkę wymienia się swoimi kartami z następnym graczem.

Barwy Tatr : wyłóż kolor

Gracz, który wyklada którąś z kart Barwy Tatr, może dodatkowo wyłożyć w swojej kolejce wszystkie swoje karty o danym kolorze. Jeśli któraś z kart Barwy Tatr zostanie odwrócona na początku rozgrywki, to gracz znajdujący się na lewo od rozdającego może wyłożyć w swojej kolejce wszystkie karty danego koloru. Karty Barwy Tatr mogą mieć następujące z czterech kolorów:

kolor zielony



Zielony Staw Gąsienicowy

kolor niebieski



Granaty

kolor czerwony



Czerwone Wierchy

kolor żółty



Żółta Turnia

- ZAKOŃCZENIE

1. Po wyłożeniu przedostatniej karty gracz musi krzyknąć TATRY! Jeśli gracz nie krzyknie TATRY, a inny gracz przyłapie go na tym przed rozpoczęciem kolejki następnej osoby, to przyłapany gracz musi wziąć dwie karty ze stosu losowania.
2. W momencie, gdy którykolwiek z graczy pozbędzie się wszystkich swoich kart, następuje koniec rundy. Po podliczeniu punktów, rozpoczyna się kolejna runda.
3. Ostatnia wyłożona karta nie skutkuje żadną akcją na kolejnym gracz.
4. Jeśli stos losowania zostanie wyczerpany zanim skończy się runda, to należy potasować karty ze stosu rozgrywki, pozostawiając jedynie jedną kartę z wierzchu stosu rozgrywki, po czym należy użyć potasowanych kart jako nowego stosu losowania.

- PUNKTACJA

1. Gracz, który jako pierwszy w danej rundzie pozbędzie się kart, uzyskuje punkty za wszystkie karty, które zostały w rękach przeciwników. Punkty oblicza się następująco:

Wszystkie karty z numerami 0-9.....liczba punktów zgodna z cyfrą na karcie
Schronisko, Szlakowskaz i Kozice.....po 20 punktów
Halny, Widmo Brockenu, Niedźwiedź, Łańcuchy i Barwy Tatr.....po 50 punktów

2. Jeżeli po zsumowaniu punktów w danej rundzie żaden z graczy nie uzyskał 500 punktów, należy potasować karty i rozpocząć nową rundę.
3. Zwycięża gracz, który jako pierwszy zdobędzie 500 punktów.
4. Uproszczona wersja, czyli pojedyncza runda bez naliczania punktów: Jeśli nie macie czasu na odegranie kilku rund i skrupulatne podliczanie punktów, polecamy szybką rozgrywkę do pierwszej wygranej.

UDANYCH ROZGRYWEK TATROMANIACY!