

# DO WINDY



LICZBA GRACZY: OD 2 DO 4  
CZAS ROZGRYWKI: 20 MINUT  
WIEK: 8-99 LAT

---

Przed windami w centrum handlowym zebrał się spory tłum. Czy wszystkim uda się dotrzeć na ulubione piętro? Chłopcy wpychają się przed mamy, dziadkowie próbują wyprzedzić dziewczynki, każdy chce wejść do środka poza kolejnością. Kiedy zaś przed windą spotyka się troje znajomych, idą razem do kawiarni na pogaduszki. Czy Twojej rodzinie uda się wcisnąć do zatłoczonej windy?



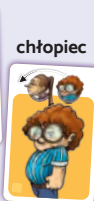
# KOMPONENTY GRY

49 kart, w tym:

35 kart osób, po 7 typów postaci w każdym z 5 kolorów (zielonym, czerwonym, fioletowym, żółtym i niebieskim – kolory widać także na rewersie)



dziewczynka



chłopiec



mama



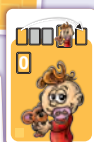
tata



babcia



dziadek



zagubione dziecko

rewers



5 kart rodzin, po 1 w każdym z 5 kolorów (zielonym, czerwonym, fioletowym, żółtym i niebieskim)



notes



9 kart wind



awers – dla 2 lub 4 graczy



rewers – dla 3 graczy



instrukcja



## CEL ROZGRYWKI

Twoim celem jest pomóc członkom Twojej rodziny dostać się do windy, ale uwaga! Raczej nie zmieszczą się w niej wszyscy. Za każdego członka rodziny, który wejdzie do windy, zdobywasz punkty, a jeśli będzie to winda zniżająca na jego ulubione piętro – punktujesz podwójnie. Rozgrzywka trwa 3 rundy, a punkty zlicza się na końcu każdej z nich. Zwycięzcą zostanie gracz, który po rozegraniu wszystkich rund uzyska najwyższy wynik.

## PRZYGOTOWANIE

### KARTY RODZIN



**Rozgrzywka 3- lub 4-osobowa:**  
każdy gracz bierze 1 kartę.

**Rozgrzywka 2-osobowa:**  
każdy gracz bierze 2 karty.

Karta rodziny określa, **za który kolor kart osób będziesz zdobywać punkty**. Połóż tę kartę przed sobą, tak by widzieli ją także pozostali gracze ①. Nieużywane karty rodzin odłóżcie do pudełka.



## KARTY WIND



Odwróćcie karty wind na stronę odpowiednią dla **liczby graczy biorących udział w rozgrywce**.

Podzielcie karty wind na 3 grupy według kolorów, a w każdej z tych grup ułóżcie karty w stosy zgodnie z ich numeracją (1, 2 i 3), z kartą 1 na wierzchu.

Rozłóżcie te stosy jeden nad drugim, w pojedynczej kolumnie i w dowolnej kolejności **2**.



## KARTY OSÓB

Wykonajcie poniższe kroki, żeby przygotować karty osób:

1. Liczba kart osób różni się w zależności od tego, ilu graczy bierze udział w grze.

### Rozgrywka 2- lub 4-osobowa:

Wszystkie 5 kolorów (35 kart)

### Rozgrywka 3-osobowa:

4 kolory (27 kart)

#### Ważne:

- Odłóżcie do pudełka wszystkie 7 kart osób w piątym, nieużywanym kolorze.
- Dodatkowo spośród 4 kolorów pozostałych w grze 1 nie będzie należeć do żadnego gracza. Wybierzcie losowo 1 kartę osoby w tym kolorze i odłóżcie ją bez podglądania do pudełka.

2. Potasujcie wszystkie używane karty osób. Każdy gracz kolejno przegląda talię (patrząc wyłącznie na rewersy) w poszukiwaniu **2 losowych kart w kolorze swojej karty rodziny** – jest to jego początkowa ręka **3**.

**Ważne:** W rozgrywce 2-osobowej każdy gracz bierze po 1 losowej karcie osoby **w kolorach obydwu swoich kart rodzin** (łącznie 2 karty w 2 różnych kolorach). Jeśli obydwoma wylosowanymi kartami są zagubione dzieci, wówczas gracz odrzuca jedną z tych kart i zastępuje ją inną losową kartą osoby w tym samym kolorze, a odrzuconą kartę wtasowuje z powrotem do talii.

3. Potasujcie pozostałe karty osób, by stworzyć zakrytą talię, i wyłóżcie z niej po 1 odkrytej karcie po prawej stronie każdej windy **4**.

**Ważne:** Wszystkie dobrane na tym etapie **zagubione dzieci** należy zastąpić innymi kartami; a jeśli wszystkie **3 dobrane osoby będą tego samego typu**, ostatnią z nich również zastępuje się inną kartą.

W trakcie rozgrywki w linii po prawej stronie każdej windy wykładane będą kolejne karty osób. Linie te nazywa się **kolejkami do wind**, w skrócie

**kolejkami.** Nie ma limitu liczby osób, które mogą stać w kolejce. Część kolejki znajdującą się najbliżej karty windy nazywa się **przodem** kolejki, a tę z przeciwnej strony – **tyłem** kolejki.

4. Talię pozostałych kart osób należy podzielić na **3 zakryte stosy** podobnej wielkości i położyć po jednym stosie z lewej strony każdej windy **5**.



Na tym kończy się przygotowanie, a rozgrywkę rozpoczyna gracz, który jako ostatni wszedł do windy bez czekania w kolejce.

# TURA GRACZA

W swojej turze wybierasz jedną kartę z ręki i kładziesz ją w kolejce do windy. Następnie dobierasz kartę osób z dowolnego stosu, po czym Twoja tura dobiega końca. Rozgrywka jest kontynuowana zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

## ZAGRYWANIE KARTY

Wybierz kartę z ręki i połóż ją w **1 z 3 kolejek** do wind. Przeważnie musisz położyć kartę z tyłu kolejki. Jednakże karty osób (7 typów w każdym z 5 kolorów) mają dwa rodzaje zdolności: **wpychania się do kolejki** lub **zagubionego dziecka**, co może wpłynąć na to, w którym miejscu kolejki zostaną umieszczone.

**Jeśli dana osoba może użyć swojej zdolności w wybranej kolejce, musi to zrobić, przesuwając odpowiednie karty.**

## WPYCHANIE SIĘ DO KOLEJKI

Następujące 6 typów osób ma zdolność **wpychania się do kolejki**: dziewczynki, chłopcy, mamy, tatowie, babcie i dziadkowie (szczegóły na następnej stronie).

Gdy już wybierzesz kartę z ręki i kolejkę, do której chcesz ją zagrać, sprawdź, przed kogo może się ona wepchnąć dzięki swojej zdolności. Jeśli w wybranej przez Ciebie kolejce znajduje się osoba, przed którą Twoja karta może się wepchnąć, wówczas musisz położyć kartę **przed tą osobą** (po jej lewej stronie),

a nie z tyłu kolejki. Jeśli w wybranej kolejce znajdują się dwie osoby, które możesz wyprzedzić, wypychasz się przed tą z nich, która stoi bliżej windy.

**Zdolność wypychania się zależy wyłącznie od typu karty; jej kolor nie ma znaczenia.**



Dziewczynka wypycha się przed chłopca.



Chłopiec wypycha się przed mamę.



Mama wypycha się przed tatę.



Tata wypycha się przed babcią.



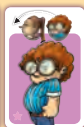
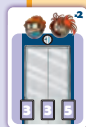
Babcia wypycha się przed dziadka.



Dziadek wypycha się przed dziewczynkę.

### Przykład zagrywania karty

Zagrywasz niebieskiego tatę do kolejki. W kolejce znajdują się dwie babcie – tata wypycha się przed tą z nich, która stoi **bliżej** windy.



## ZAGUBIONE DZIECKO



Zagubione dziecko ściąga na tył kolejki osobę w tym samym kolorze co ono. (Zagubione dziecko nigdy się przed nikogo nie wpycha).

Kiedy zagrywasz do kolejki zagubione dziecko, sprawdź, czy w tej kolejce znajduje się osoba tego samego koloru co ono. Jeśli tak, **przesuń kartę tej osoby na sam tył kolejki** (na miejsce po prawej stronie zagubionego dziecka).

Jeśli w kolejce znajduje się kilka osób tego samego koloru co zagubione dziecko, gracz, który je zagrał, **decyduje**, która z tych osób zostanie przesunięta na tył kolejki. Jeśli w kolejce nie ma żadnej osoby w tym samym kolorze, wówczas nikt się nie przesuwa. Po rozpatrzeniu zdolności zagubionego dziecka przesunij pozostałe osoby w lewo, by zapełnić puste miejsce.

**Zdolność zagubionego dziecka zależy wyłącznie od koloru kart; ich typ nie ma znaczenia.**



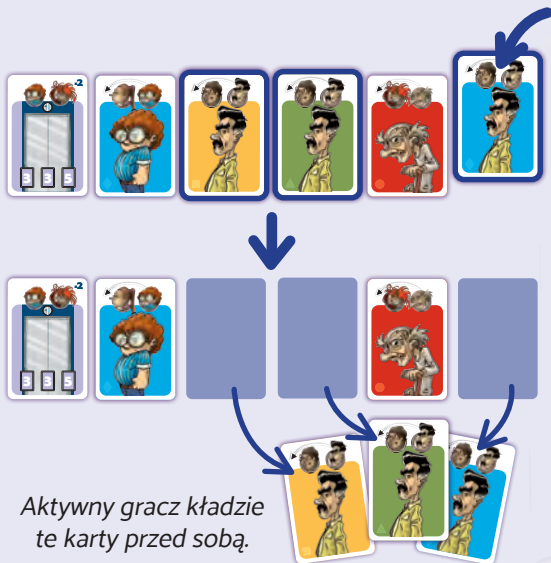
*Przesuń 1 osobę tego samego koloru co dziecko na tył kolejki.*

## ZASADA KAWIARNI

Jeśli zagrasz kartę, która spowoduje, że **w pojedynczej kolejce znajdą się 3 osoby tego samego typu** (niezależnie od koloru), zamiast do windy osoby te wybierają się razem do kawiarni na pogaduszki.

Jako aktywny gracz zastosuj **zasadę kawiarni** – zberz 3 karty tych samych osób i połóż je odkryte przed sobą (tak by było widać ich typ). Pozostałe karty w kolejce przesunij w lewo, by zapełnić puste miejsca.

**Zasada kawiarni bierze pod uwagę wyłącznie typ osób; ich kolor nie ma znaczenia.**



## Sytuacja wyjątkowa (zasada kawiarni i zagubione dziecko)

Kiedy zagrywasz do kolejki trzecie zagubione dziecko, zasada kawiarni także ma zastosowanie.

Jednakże najpierw zastosuj **zdolność zagubionego dziecka**, a dopiero później **zasadę kawiarni**.



## UZUPEŁNIANIE RĘKI

Aktywny gracz wybiera 1 stos (na początku w grze będą 3 takie stosy) i dobiera z niego kartę na rękę. Na tym kończy się jego tura, a rozgrywka jest kontynuowana zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W miarę postępu rundy kolejne stosy będą się wyczerpywać – w takiej sytuacji należy normalnie kontynuować grę.

## KONIEC RUNDY

Kiedy wszystkie stosy zostaną opróżnione z kart, aktywowany jest koniec rundy. Każdy gracz rozgrywa ostatnią turę (pomijając krok uzupełniania ręki), po czym podliczane są wyniki za daną rundę. (Każdemu graczowi zostanie na koniec rundy 1 niezagrana karta na ręce).

## PUNKTOWANIE RUNDY

Podliczcie wyniki za rundę zgodnie z poniższymi zasadami i zanotujcie je w notesie.

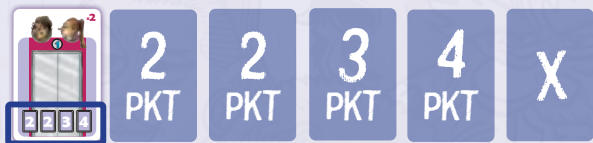
### PUNKTY ZA WINDY

W dolnej części każdej karty windy wskazany jest jej **udźwig** (liczba osób, które się w niej mieszczą). Do windy wsiadają kolejno osoby stojące z przodu kolejki, a karty pozostałych osób (przekraczające udźwig) **należy odrzucić**. Każda osoba, która wsiadła do windy, zapewnia punkty: ta, która stała najdalej w kolejce, zapewnia tyle punktów, ile jest wskazane na polu ze skrajnej prawej strony, itd. Kontynuujcie



przyznawanie punktów, rozpatrując kolejne karty zawsze **od prawej do lewej, nawet jeśli winda nie została zapełniona w całości**. Ostatnia osoba, która wchodzi do windy, zdobywa najwięcej punktów. Jak wiadomo jest to najlepsze miejsce, bo będzie mogła jako pierwsza opuścić windę!

Graczem, który otrzymuje punkty za daną kartę osoby, jest gracz, który **posiada kartę rodziny w tym samym kolorze**.



Liczba pól w dolnej części karty windy określa, ile maksymalnie kart osób będzie punktować za tę windę. **Do tej windy zmieszczą się maksymalnie 4 osoby.**

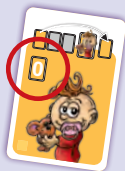
**Ważne:** Gdyby do powyższej windy wsiadły tylko 2 osoby, winda nie zostałaby zapełniona w całości. Zgodnie z zasadami rozpatrujemy punktację od prawej do lewej, więc karta dalej od windy warta by była 4 punkty, a karta bliżej windy – 3 punkty.

## ZASADA PODWÓJNEGO PUNKTOWANIA

Na każdej karcie windy widnieją wizerunki **2 typów postaci**. Kiedy do windy wsiadają przedstawione osoby, **punkty za nie należy podwoić**.

## ZAGUBIONE DZIECI NIE DAJĄ PUNKTÓW

Zagubione dzieci **wchodzą do windy**,  
**jednak niezależnie od pozycji karty**  
**nie dają one żadnych punktów.**



## PUNKTY ZA KAWIARNIĘ

Gracze otrzymują punkty za każdy stos kart osób, który odłożyli przed siebie wskutek działania zasady kawiarni.

**Dziewczynki, chłopcy, mamy,  
tatawie, babcie, dziadkowie:**  
**1 punkt** za każdy zestaw 3 kart osób.

**Zagubione dzieci:**  
**2 punkty** za każdy zestaw 3 kart osób.

### Przykład punktowania (rozgrywka 3-osobowa)





### Filip z zieloną kartą rodziny

1. **winda:** 6 punktów za dziadka (3 x 2)
  3. **winda:** 0 punktów za zagubione dziecko i 8 punktów za dziewczynkę (4 x 2)
- Łącznie: 14 punktów**



### Kasia z czerwoną kartą rodziny

1. **winda:** 4 punkty za mamę
  2. **winda:** 2 punkty za chłopca
  3. **winda:** 2 punkty za babcię
- Kawiarnia:** 2 punkty (2 stopy za 1 punkt każdy)
- Łącznie: 10 punktów**



### Magda z niebieską kartą rodziny

2. **winda:** 3 punkty za tatę i 10 punktów za mamę (5 x 2)
- Kawiarnia:** 2 punkty (1 stos kart zagubionych dzieci)
- Łącznie: 15 punktów**



Imiona graczy		Liczba punktów			
Numer rundy	<b>GRACZ</b>	FILIP	KASIA	MAGDA	
	1	14	10	15	
	2				

Zdobyte punkty zanotujcie w notesie.

# PRZYGOTOWANIE NOWEJ RUNDY

- **Odłóżcie do pudełka wierzchnią kartę windy z każdego stosu wind.**
- **Weźcie wszystkie karty osób używane w poprzedniej rundzie** (wraz z kartami osób, które zostały graczom na rękach) i potasujcie je dokładnie, a następnie przygotujcie kolejną rundę tak samo jak pierwszą. (W rozgrywce 3-osobowej usunięte wcześniej karty nie wracają do gry; rozgrywka jest kontynuowana z użyciem tych samych 27 kart).
- Gracze używają **tych samych kart rodzin.**
- **Nową rundę rozpoczyna gracz**, który w poprzedniej rundzie zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu rozpoczyna gracz siedzący najbliżej tego, który zaczynał poprzednią rundę, patrząc zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

**Po rozegraniu 3 rund** każdy gracz sumuje punkty zdobyte za wszystkie rundy. Wygrywa ten, kto zdobył najwięcej punktów, a w przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.



[muduko.com](http://muduko.com)

**Wydawnictwo Muduko**

Podłęże 650, 32-003 Podłęże  
[gry@muduko.com](mailto:gry@muduko.com)

Wydawnictwo Muduko jest marką wydawniczą

Fabryki Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

© for the Polish edition Muduko by Fabryka  
Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.



© SAASHI-AND INC. 2024

**Autor:** Saashi

**Ilustracje:** Hubert Ronek

**Koordynacja projektu:** Roksana Hibner

**Skład graficzny:** Paweł Niziołek,  
Tatsiana Puchkova

**Tłumaczenie:** Łukasz Małecki

**Koordinator ds. licencji:** Michał Friedrich

**Korekta:** Ewa Popielarz