DAY & NIGHT

Piatnik

VIENNA

DAY & NIGHT

D

Ein trickreiches Kartenspiel von Andrea Mezzotero
Für 3 bis 5 Spieler ab 8 Jahren

Tag oder Nacht? Je nachdem punkten die Karten entweder mit dem höchsten oder mit dem niedrigsten Wert. Dumm nur, dass sich die Tageszeit im Laufe einer Runde mehrmals ändern kann. Nur wer die Taktik seiner Mitspieler am besten einschätzt und im richtigen Moment die Zeitkarte umdreht, kann sich am Ende über die meisten Sterne freuen.

Spielinhalt:

108 Karten, (je 27 Karten mit den Zahlen 1 bis 13, in 4 verschiedenen Farben; einige Karten zeigen ein Zeit-Symbol, die anderen 1 bis 4 Sterne)

1 Zeitkarte, zur Angabe von Tag und Nacht

1 Spielanleitung

Piatnik Spiel Nr. 665196
© 2021 Piatnik, Wien • Printed in Austria

Piatnik • VIENNA •

piatnik.com

Spielziel:

Das Ziel ist es, am Spielende die meisten Sterne gesammelt zu haben, indem die *Gewinnerfarbe* in jeder Runde richtig eingeschätzt und die passenden Karten ausgespielt werden.

Spielvorbereitung:

- Die **Zeitkarte** wird mit der Sonnenseite nach oben in die Tischmitte gelegt.
- Die **108 Karten** werden gut gemischt.
  Abhängig von der Spieleranzahl werden

  bei **drei** Spielern **30 Karten**

  bei **vier** Spielern **16 Karten**

  bei **fünf** Spielern **6 Karten**

  ungesehen aus dem Spiel **entfernt** und zurück in die Schachtel gelegt. Die übrigen Karten bilden den verdeckten **Nachziehstapel**, der neben die Zeitkarte in die Tischmitte gelegt wird.
- Jeder Spieler erhält **7 Karten**, die verdeckt auf die Hand genommen werden.

Spielablauf:

Das Spiel wird solange in Runden gespielt, bis der Nachziehstapel aufgebraucht ist. Jede Runde folgt dabei demselben Ablauf:

1. **Eine Karte vom Stapel aufdecken**
2. **Karten ausspielen (2x)**
3. **Gewinnerfarbe ermitteln**
4. **Gewinnkarten kassieren**
5. **Aufräumen und Karten nachziehen**

1. Eine Karte vom Stapel aufdecken

Ein Spieler zieht die oberste Karte vom Nachziehstapel und legt sie offen neben die *Zeitkarte*.

Achtung: Zeigt die aufgedeckte Karte das Zeit-Symbol ,
muss die Zeitkarte sofort umgedreht werden!

2. Karten ausspielen (2x)

Nun legt jeder Spieler **eine** Karte aus seiner Hand verdeckt vor sich ab. Wenn alle bereit sind, decken alle Spieler gleichzeitig ihre Karte auf.

Zeigt eine Karte das Zeit-Symbol, wird die *Zeitkarte* umgedreht (bei mehreren ausgespielten Karten mit Zeit-Symbol wird die *Zeitkarte* entsprechend oft umgedreht!).

Diese Aktion wird ein **zweites Mal** wiederholt. Die zuvor ausgespielten Karten bleiben dabei offen auf dem Tisch liegen.

3. Gewinnerfarbe ermitteln

Haben alle Spieler zwei Karten ausgespielt, wird die ***Gewinnerfarbe*** ermittelt. Diese hängt von der Tageszeit ab, und betrifft **alle** aufgedeckten Karten:

Tag: Zeigt die *Zeitkarte* die **Sonne**, ist **jene Farbe die *Gewinnerfarbe*, deren Kartenwerte die <u>höchste</u> Gesamtsumme** bilden (inkl. der vom Stapel aufgedeckten Karte!).

Nacht: Zeigt die *Zeitkarte* den **Mond**, ist **jene Farbe die *Gewinnerfarbe*, deren Kartenwerte die niedrigste Gesamtsumme** bilden (inkl. der vom Stapel aufgedeckten Karte!).

Bei Gleichstand der höchsten bzw. niedrigsten Gesamtsumme gibt es keine *Gewinnerfarbe*. Die Runde ist sofort beendet und es wird mit Punkt 5 fortgefahren.

4. Gewinnkarten kassieren

Jeder Spieler, der mindestens **eine Karte** in der *Gewinnerfarbe* ausgespielt hat, darf sich nun **eine beliebige**, offen ausliegende Karte nehmen. Die Sterne auf einer Karte gelten dabei als Siegpunkte.

Die gewählte Karte legt jeder Spieler offen vor sich ab.

Das Nehmen einer Karte folgt dabei einer bestimmten Reihenfolge: Der Spieler, der die Karte mit dem **höchsten Wert bei Tag** bzw. die Karte mit dem **niedrigsten Wert bei Nacht** in der *Gewinnerfarbe* ausgespielt hat, darf als erster eine Karte wählen. Danach folgt der Spieler mit dem zweithöchsten bzw. zweitniedrigsten Kartenwert usw.

Anmerkung: Hat ein Spieler beide Karten in der „Gewinnerfarbe" ausgespielt, werden die Werte beider Karten zusammengezählt.

Bei Gleichstand darf jener Spieler als erster eine Karte aussuchen, der aktuell weniger Sterne auf seinen bereits gesammelten Karten hat. Herrscht auch hier Gleichstand, erhält keiner der beiden eine Karte.

Hinweis: Liegt keine Karte mit einem Stern mehr auf dem Tisch, muss der entsprechende Spieler trotzdem eine Karte wählen. Diese kann für den Sieg entscheidend sein (siehe „Spielende")!

Beispiel:

Je nachdem, ob es Tag oder Nacht ist, ergibt sich folgende Wertung der Runde:

Tag: *Zeigt die Zeitkarte die Sonne, ist* ***Orange*** *die Gewinnerfarbe (Gesamtsumme = 21). Matthias mit dem höchsten Kartenwert darf sich als erster eine Karte nehmen, gefolgt von Ursula.*

Nacht: *Zeigt die Zeitkarte den Mond, ist* ***Blau*** *die Gewinnerfarbe (Gesamtsumme = 6). Lediglich Irene darf sich eine Karte nehmen.*

5. Aufräumen und Karten nachziehen

Alle Karten, die jetzt noch offen auf dem Tisch liegen, kommen auf einen allgemeinen Ablagestapel. Jeder Spieler zieht **zwei Karten** vom Nachziehstapel nach.

Die *Zeitkarte* bleibt unverändert liegen. Die nächste Runde wird nun wie beschrieben mit Punkt 1 gestartet.

Spielende:

Sind alle Karten vom Nachziehstapel aufgebraucht, wird noch eine letzte Runde gespielt. Danach endet das Spiel. Jeder Spieler zählt die **Sterne** auf seinen gesammelten Karten zusammen. Der Spieler mit den meisten Sternen gewinnt.

Bei einem Gleichstand gewinnt jener Spieler, der mehr Karten gesammelt hat. Herrscht dann noch immer Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

Wenn Sie zu „Day & Night“
noch Fragen oder Anregungen haben,
wenden Sie sich bitte an:
Piatnik, Hütteldorferstraße 229-231,
1140 Wien, oder an **info@piatnik.com**

Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

Grafikdesign:
Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de

Du findest uns auf: **facebook.com/PiatnikSpiele**
instagram.com/piatnik_spiele

DAY & NIGHT

HU

Egy trükkös kártyajáték. A szerző: Andrea Mezzotero
3–5 játékos számára. 8 éves kortól.

Nappal vagy éjjel? Ettől függően a legmagasabb vagy a legalacsonyabb értékű kártyák számítanak. Figyelem, egy forduló folyamán a napszakok többször is megváltozhatnak! A játék végén a legtöbb csillagnak az örülhet, aki a legjobban mérte fel a játékostársai stratégiáját és a megfelelő pillanatban fordította át az időkártyát.

A játék tartalma:

108 kártya, 4 különböző színű kártya-szett, szettenként 27 kártya, 1-13 számokkal; egyes kártyákon időszimbólumok, más kártyákon pedig csillagok (1-4db) vannak

1 időkártya, a nappal és az éjjel jelzésére

1 játékszabály

Piatnik játékszám: 665196
© 2021 Piatnik, Wien • Printed in Austria

Piatnik • VIENNA •

piatnik.hu

A játék célja:

Az a célotok, hogy a játék végére a legtöbb csillagot gyűjtsétek össze azáltal, hogy minden körben helyesen saccoljátok meg az ütőszínt és a megfelelő kártyákat játsszátok ki.

Előkészületek:

- Helyezzétek az **időkártyát** a napos oldalával felfelé az asztal közepére.
- Keverjétek meg a 108 kártyát, majd a játékosok számától függően

  három játékos esetén 30 kártyát

  négy játékos esetén 16 kártyát

  öt játékos esetén 6 kártyát

  tegyetek ki a játékból anélkül, hogy megnéznétek.
  A megmaradt kártyákat lefordítva egy pakliba rendezve tegyétek az időkártya mellé, ez lesz a **húzópaklitok**.
- Végül osszatok minden játékosnak **7 lefordított lapot** a kezébe.

A játék menete:

A játékot annyi fordulón át játsszátok, amíg el nem fogynak a húzópakli lapjai. Minden fordulóban ugyanazokat a lépéseket teszitek:

1. **Felfordítotok egy kártyát a húzópakliról**
2. **Kijátszotok egy kártyát a kezetekből (2x)**
3. **Meghatározzátok az ütőszínt**
4. **Elveszitek az ütőszínért a lapokat**
5. **Elteszitek a lapokat, és húztok**

1. Felfordítotok egy kártyát a húzópakliról

Egy játékos felhúzza a húzópakli legfelső lapját és felfordítva a pakli mellé teszi.

Figyelem! Ha a felfordított kártyán időszimbólumot láttok, akkor át kell fordítanotok az időkártyát!

2. Kijátszotok egy kártyát a kezetekből (2x)

Tegyetek le a kezetekből magatok elé egy lapot lefordítva. Miután mindenki letett egy lapot, egyszerre fordítsátok fel a letett lapjaitokat.

Ha egy felfordított kártyán időszimbólumot láttok, akkor át kell fordítanotok az időkártyát (több időszimbólumos kártya esetén az időkártyát annyiszor kell átfordítanotok, ahány időszimbólumos kártyát játszottatok ki).

A 2. pontban írt lépéseket egy **második alkalommal** is megcsináljátok, közben a már kijátszott lapokat felfordítva az asztalon hagyjátok.

3. Meghatározzátok az ütőszínt

Miután kijátszottatok 2 lapot, meghatározzátok a fordulóban az ütőszínt. Ez a napszaktól függően változó, és minden felfordított kártyát érint:

Nappal: Amikor az időkártya a **Napot** mutatja, akkor a forduló **ütőszíne** az lesz, amelyben a **legnagyobb összértékben játszottatok ki** lapokat (beleértve azt a lapot is, amit a pakliról fordítottatok fel).

Éjjel: Amikor az időkártya a **Holdat** mutatja, akkor a forduló **ütőszíne** az lesz, amelyben a **legkisebb összértékben játszottatok ki** lapokat (beleértve azt a lapot is, amit a pakliról fordítottatok fel).

Ha a legkisebb vagy a legnagyobb értékben egyezőség van, akkor nincsen „ütőszín”. A forduló ilyen esetben azonnal véget ér. Az 5. pontban írt lépésekkel folytatjátok a játékot.

4. Elveszitek az ütőszínért a lapokat

Minden olyan játékos, aki az ütőszínben kijátszott legalább egy kártyát, az kiválaszthat egyet a felfordítva fekvő lapokból. A kártyákon lévő csillagok jelentik a pontokat.

A kiválasztott kártyát felfordítva fektessétek magatok elé.

A kiválasztás és a lapok elvétele a következő sorrendben történhet: **nappal** az választ elsőként, aki a **legmagasabb** értékű lapot játszotta ki, éjjel esetén az választ elsőként, aki a **legalacsonyabb** értékű lapot tette ki **a forduló ütőszínében**. Utána választ a második és így tovább.

Megjegyzés: Ha egy játékos mindkét lapja „ütőszínű”, akkor a két lap értékét össze kell adni.

Egyezőség esetén az a játékos választhat elsőként, akinek a már összegyűjtött lapjain kevesebb csillag van.
Ha az egyezőségben érintetteknek egyformán sok csillagjuk van, akkor közülük senki sem vehet el kártyát.

Megjegyzés: Abban az esetben is el kell venni kártyát a felfordított lapokból, ha nincsen csillag egyik felfordítva fekvő kártyán sem. Minden elvett lap döntő fontosságú lehet a játék végén.

Nézzünk egy példát egy körben kijátszott lapokra:

Béla

Cintia

Dániel

középen

Attól függően, hogy a körben nappal vagy éjjel van, a következők szerint alakul a pontozás:

Nappal: *Az időkártya Napot mutat.* **Narancs** *az ütőszín – összértéke 21. Dániel játszotta ki az ütőszínben a legmagasabb értékű lapot, ezért ő választ elsőként, majd Béla is választ és vesz el lapot.*

Éjjel: *Az időkártya Holdat mutat.* **Kék** *az ütőszín – összértéke 6. Egyedül Cintia választhat és vehet el lapot.*

5. Elteszitek a lapokat, és húztok

Tegyetek minden felfordítva fekvő kártyát egy közös lerakópakliba. **Húzzatok** a kezetekbe fejenként **2 lapot** a húzópakliról. Az időkártyát hagyjátok változatlanul. Kezdjétek el az új fordulót az 1. pontban írt lépésekkel.

A játék vége:

Amikor elfogynak a húzópakli lapjai, akkor még játszotok egy utolsó fordulót. A játéknak azután vége. Számoljátok össze a megszerzett lapjaitokon a csillagokat. Akinek a legtöbb csillagja lett, ő a játék győztese. Egyezőség esetén az érintettek közül az győz, aki több kártyát gyűjtött. Ha még így is egyezőség mutatkozik, akkor a játéknak több győztese lett.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft., 1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu, www.piatnik.hu

Grafikai tervezés: Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de

Kedvelj minket a **facebook.com/PiatnikBudapest**
instagram.com/piatnikhungary/

DAY & NIGHT

CZ

Karetní hra pro bystré hlavy od Andrei Mezzotero
pro 2 až 5 hráčů od 8 let

Je den anebo noc? V závislosti na denní době získáváte body buďza karty s nejvyšší, nebo s nejnižší hodnotou. Je však nepříjemné, že se denní doba může v průběhu jednoho kola několikrát změnit. Pouze ti hráči, kteří dokáží nejlépe posoudit strategii svých spoluhráčů a ve správný okamžik otočit kartu s časem, se mohou na konci hry těšit z největšího počtu hvězd.

Obsah hry:

108 karet, (po 27 kartách s čísly 1 až 13, ve 4 různých barvách; na některých kartách je symbol s časem, na dalších kartách jsou 1 až 4 hvězdy).

1 časová karta, která udává, zda je den nebo noc

1 pravidla hry

Piatnik hra č. 665196
© 2021 Piatnik, Wien • Printed in Austria

Piatnik • VIENNA •

piatnik.cz

Cíl hry:

Cílem hry je v každém kole správně odhadnout *vítěznou barvu*, vynášet správné karty a nasbírat tak na konci hry nejvíce hvězd.

Příprava hry:

- **Časovou kartu** položte doprostřed stolu a otočte ji stranou se sluncem směrem nahoru.
- Dobře zamíchejte **108 karet**. V závislosti na počtu hráčů odstraňte karty ze hry, aniž byste se na ně podívali a vložte je zpátky do krabice:

  ve **třech** hráčích **30 karet**

  ve **čtyřech** hráčích **16 karet**

  v **pěti** hráčích **6 karty**

  Ze zbylých karet vytvořte **balíček na lízání**, karty položte lícovou stranou směrem dolů. Balíček s kartami na lízání umístěte vedle časové karty doprostřed stolu.
- Každý hráč obdrží **7 karet**, které si vezme do ruky, otočené lícovou stranou směrem k sobě.

Průběh hry:

Hra se hraje na kola až do vypotřebování všech karet z balíčku. Každé kolo probíhá stejně:

1. **Otočení jedné karty z balíčku.**
2. **Vynesení karet (2x).**
3. **Určení *vítězné barvy.***
4. **Zisk vítězných karet.**
5. **Úklid a lízání karet.**

1. Otočení jedné karty z balíčku

Hráč si vezme vrchní kartu z balíčku a položí ji vedle časové karty lícovou stranou směrem nahoru.

Pozor: pokud je na otočené kartě znázorněný symbol času ☾☼, musí se časová karta ihned otočit na druhou stranu!

2. Vynesení karet (2x)

Nyní každý hráč položí **jednu** kartu z ruky před sebe lícovou stranou směrem dolů. Když jsou všichni připraveni, otočí najednou všichni hráči svoji kartu.

Pokud je na jedné kartě zobrazený symbol času, časová karta se otočí (pokud hráči vynesou více karet se symbolem času, otáčí se *časová karta* odpovídajícím způsobem!).

Tento krok se zopakuje **podruhé**. Dříve vynesené karty zůstávají ležet na stole lícovou stranou směrem nahoru.

3. Určení vítězné barvy

Když všichni hráči vynesou dvě karty, určí se ***vítězná barva***. Ta je závislá na denní době a ovlivňuje všechny vynesené karty:

Den: ukazuje-li *časová karta* **slunce**, je **vítěznou barvou taková, jejíž hodnoty na kartě** tvoří **<u>nejvyšší</u> celkový součet** (včetně karet otočených z balíčku na lízání!).

Noc: ukazuje-li *časová karta* **měsíc**, je **vítěznou barvou taková, jejíž hodnoty na kartě** tvoří **<u>nejnižší</u> celkový součet** (včetně karet otočených z balíčku na lízání!).

Při shodném nejvyšším nebo nejnižším celkovém součtu nevyhrává žádná barva. Toto kolo se ihned ukončí a pokračuje se tak, jak je popsáno v bodě 5.

4. Zisk vítězných karet

Každý hráč, který vynesl alespoň **jednu kartu** ve *vítězné barvě*, si může vzít **jednu libovolnou** vyloženou kartu. Hvězdy na kartě znamenají vítězné body.

Vybranou kartu položí každý hráč před sebe lícovou stranou směrem nahoru.

Hráč si může vzít kartu podle určitého pořadí: hráč, který vynesl kartu s **nejvyšší hodnotou ve dne** nebo kartu s **nejnižší hodnotou v noci** ve *vítězné barvě*, si může vybrat kartu jako první. Poté následuje hráč s druhou nejvyšší nebo druhou nejnižší hodnotou karty atd.

Poznámka: pokud hráč vynesl obě karty ve „vítězné barvě", hodnoty obou karet se sčítají dohromady.

V případě shody si jako první vybírá kartu hráč, který má aktuálně méně hvězdiček na svých již nasbíraných kartách. Pokud oba hráči nasbírali doposud stejný počet hvězd, ani jeden z nich neobdrží kartu.

Upozornění: není-li na stole k dispozici žádná další karta s hvězdou, musí si příslušný hráč přesto jednu kartu vybrat. To může být rozhodující pro vítězství (viz "Konec hry ")!

Příklad: hráči vynesli následující karty:

V závislosti na tom, zda je den nebo noc, je kolo vyhodnoceno následovně:

Den: ukazuje-li časová karta slunce, je vítěznou barvou **oranžová** – celkový součet=21. Matouš s nejvyšší hodnotou si může vzít jako první jednu kartu, následuje Uršula.

Noc: ukazuje-li časová karta měsíc, je vítěznou barvou **modrá** – celkový součet=6. Pouze Irena si může vzít jednu kartu.

5. Úklid a lízání karet

Všechny karty, které jsou ještě vyložené na stole, se dají na odkládací hromádku. Každý hráč si vytáhne **dvě karty**.

Časová karta zůstává ležet beze změn. Nyní začíná další kolo tak, jak je popsáno v bodě 1.

Konec hry:

Pokud se všechny karty z balíčku spotřebovaly, hraje se ještě jedno poslední kolo. Poté hra končí. Každý hráč si spočítá hvězdy na svých nasbíraných kartách. Hráč s nejvyšším počtem hvězd vyhrává.

Při shodném nejvyšším počtu hvězd vyhrává hráč, který nasbíral nejvíce karet. Pokud i nadále mají hráči shodný počet nasbíraných karet, hra má vítězů více.

Pokud máte dotazy nebo připomínky ke hře „Day & Night“, prosím, kontaktujte nás:
Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087,
CZ-252 19 Rudná,
www.piatnik.cz, info@piatnik.cz

Z důvodu lepší srozumitelnosti se vyhýbáme současnému používání mužských a ženských jazykových tvarů. Veškerá označení osob platí stejně pro obě pohlaví.

Grafikdesign:
Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de

Najdete nás na **Facebook.com/PiatnikCZ**
Instagram.com/piatnikcz

DAY & NIGHT

SK

Kartová hra pre bystré hlavy od Andrei Mezzotero
pre 2 až 5 hráčov od 8 rokov

Je deň alebo noc? V závislosti na dennej dobe získavate body buďza karty s najvyššou, alebo s najnižšou hodnotou. Je však nepríjemné, že sa denná doba môže v priebehu jedného kola niekolkokrát zmeniť. Iba tí hráči, ktorý dokážu najviac posúdiť stratégiu svojich spoluhráčov a v správny moment otočiť kartu s časom, sa môžu na konci hry tešiť z najväčšieho počtu hviezd.

Obsah hry:

108 kariet, (po 27 kartách s číslami 1 až 13, v 4 rôznych farbách; na niektorých kartách je symbol s časom, na ďalších kartách sú 1 až 4 hviezdy).

1 časová karta, ktorá udáva, či je deň alebo noc

1 pravidlá hry

Piatnik hra č. 665196
© 2021 Piatnik, Wien • Printed in Austria

Piatnik • VIENNA •

piatnik.cz

Cieľ hry:

Cieľom hry je v každom kole správne odhadnúť *víťaznú farbu*, vynášať správne karty a nazbierať tak na konci hry najviac hviezd.

Príprava hry:

- **Časovú kartu** položte doprostred stola a otočte ju bokom so slnkom smerom nahor.
- Dobre zamiešajte **108 kariet**. V závislosti na počte hráčov odstráňte karty z hry, bez toho aby ste sa na ne pozreli a vložte ich späť do krabice:

  v **troch** hráčoch **30 kariet**

  v **štyroch** hráčoch **16 kariet**

  v **piatich** hráčoch **6 karty**

  Zo zvyšných kariet vytvorte **balíček na lízanie**, karty položte lícovou stranou smerom dolu. Balíček s kartami na lízanie umiestnite vedľa časovej karty doprostred stola.
- Každý hráč dostane **7 kariet**, ktoré si vezme do ruky, otočené lícovou stranou smerom k sobe.

Priebeh hry:

Hra sa hrá na kolá až do minutie všetkých kariet na lízanie. Každe kolo prebieha rovnako:

1. **Otočenie jednej karty z balíčku.**
2. **Vyloženie kariet (2x).**
3. **Určenie víťaznej farby.**
4. **Zisk víťazných kariet.**
5. **Upratanie a lízanie kariet.**

1. Otočenie jednej karty z balíčku

Hráč si zoberie vrchnú kartu z balíčku na lízanie a položí ju vedľa časovej karty lícovou stranou smerom hore.

Pozor: Ak je na otočenej karte znázornený symbol času obrázok , musí sa časová karta ihneď otočiť na druhú stranu!

2. Vyloženie kariet (2x)

Terakz každý hráč položí **jednu** kartu z ruky pred seba lícovou stranou smerom dolu. Keď sú všetci pripravený, otočia naraz všetci hráči svoju kartu.

Ak je na jednej karte zobrazený symbol času, *časová karta* sa otočí (ak hráči vyložia viac kariet so symbolom času, otočí sa časová karta zodpovedajúcim spôsobom!).

Tento krok sa zopakuje **druhýkrát**. Predtým vyložené karty zostávajú ležať na stole lícovou stranou smerom hore.

3. Určenie víťaznej farby

Keď všetci hráči vyložia dve karty, určí sa ***víťazná farba***. Tá je závislá na dennej dobe a ovplyvňuje všetky vynesené karty:

Deň: ak ukazuje *časová karta* **slnko**, je **víťaznou farbou taká, ktorej hodnoty na karte** tvoria **najvyšší celkový súčet** (vrátane kariet otočených z balíčku na lízanie!).

Noc: ak ukazuje *časová karta* **mesiac**, je **víťznou farbou taká, ktorej hodnoty na karte** tvoria **najnižší celkový súčet** (vrátane kariet otočených z balíčku na lízanie!).

Pri rovnakom najvyššom alebo najnižšom celkovom súčte nevyhráva žiadna farba. Toto kolo sa ihnď ukončí a pokračuje sa tak, ako je popísané v bode 5.

4. Zisk víťazných kariet

Každý hráč, ktorý vyložil aspoň **jednu kartu** vo *víťznej farbe*, si môže zobrať **jednu ľubovoľnú** vyloženú kartu. Hviezdy na karte znamenajú víťzné body.

Vybranú kartu položí každý hráč pred seba lícovou stranou smerom hore.

Hráč si môže zobrať kartu podľa určitého poradia: hráč, ktorý vyložil kartu s **najvyššou hodnotou v dni** alebo kartu s **najnižšou hodnotou v noci** vo *víťaznej farbe*, si môže vybrať kartu ako prvý. Potom pokračuje hráčs druhou najvyššou hodnotou karty atď.

Poznámka: ak hráč vyložil obe karty vo „víťaznej farbe", hodnoty oboch kariet sa sčítajú dohromady.

V prípade zhody si ako prvý vyberá kartu hráč, ktorý má aktuálne menej hviezdičiek na svojích už nazbieraných kartách. Ak obaja hráči nazbierali doteraz rovnaký počet, ani jeden z nich neobdrží kartu.

Upozornenie: ak nieje na stole k dispozícii žiadna ďalšia karta s hviezdou, musí si príslušný hráč napriek tomu jednu kartu vybrať. To môže byť rozhodujúce pre víťzstvo (viz "Koniec hry ")!

Príklad: hráči vyložili nasledujúce karty:

V závislosti na tom, či je deň alebo noc, je kolo vyhodnotené naskladovne:

Deň: *ak ukazuje časová karta slnko, je víťznou farbou* ***oranžová*** *– celkový súčet=21. Matúš s najvyššou hodnotou si môže vziať ako prvý jednu kartu, nasleduje Uršula.*

Noc: *ak ukazuje časová karta mesiac, je víťznou farbou* ***modrá*** *– celkový súčet=6.Iba Irena si môže vziať jednu kartu.*

5. Upratanie a lízanie kariet

Všetky karty, ktoré sú ešte vyložené na stole, sa dajú na odkladaciu hromadu. Každý hráč si vytiahne **dve karty**.

Časová karta zostáva ležať bez zmeny. Teraz začína ďalšie kolo tak, ako je popísané v bode 1.

Koniec hry:

Ak sa všetky karty z balíčku na lízanie spotrebovali, hrá sa ešte jedno posledné kolo. Potom hra končí. Každý hráč si spočíta hviezdy na svojích nazbieraných kartách. Hráč s najvyšším počtom hviezd vyhráva.

Pri zhode najvyšším počtom hviezd vyhráva hráč, ktorý nazbieral najviac kariet. Ak aj naďalej majú hráči rovnaký počet nazbieraných kariet, hra má viac víťazov.

Ak máte dotazy alebo pripomienky k hre „Day & Night“, prosím, kontaktujte nás:
Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087,
CZ-252 19 Rudná,
www.piatnik.cz, info@piatnik.cz

Z dôvodu lepšej zrozumiteľnosti sa vyhýbame súčasnému používaniu mužských a ženských jazykových tvarov. Všetky označenia osôb platia rovnako pre obe pohlavia.

Grafikdesign: Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de

Nájdete nás na **Facebook.com/PiatnikCZ**
Instagram.com/piatnik_sk

DAY & NIGHT

PL

Gra karciana dla 3 do 5 osób od 8 lat
Autor gry: Andrea Mezzotero

Dzień czy noc? Od tego zależy, czy punktują karty o najwyższej czy o najniższej wartości. Ale trzeba pamiętać o tym, że w jednej rundzie pory dnia mogą zmieniać się wiele razy. Ten, kto najlepiej rozszyfruje taktykę innych graczy i w odpowiednim momencie odwróci Kartę Czasu, będzie się cieszył ze zdobycia największej liczby gwiazdek.

Zawartość:

108 kart, (po 27 kart z liczbami od 1 do 13, w 4 różnych kolorach; część kart zawiera symbole czasu, na innych można znaleźć od 1 do 4 gwiazdek)

1 Karta Czasu, do określenia, czy jest dzień czy noc

1 instrukcja

Gra Piatnika nr 665196
© 2021 Piatnik, Wiedeń • Wydrukowano w Austrii

Piatnik • VIENNA •

piatnik.pl

Cel gry:

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby gwiazdek. Gwiazdki zdobywa się odgadując, który kolor będzie w danej rundzie *kolorem zwycięskim* i wykładając odpowiednie karty.

Przygotowanie gry:

- **Kartę Czasu** kładzie się na środku stołu stroną ze Słońcem do góry.
- **108 kart** należy dobrze potasować. Zależnie od liczby graczy usuwa się z gry

  dla **trzech** graczy: **30 karty**

  dla **czterech** graczy: **16 kart**

  dla **pięciu** graczy: **6 karty**

  i bez oglądania odkłada do pudełka. Pozostałe karty układa się obrazkami do dołu w formie talii obok Karty Czasu.
- Każdy gracz bierze z talii do ręki **7 kart**, nie pokazując ich innym graczom.

Przebieg gry:

Gra składa się z rund i trwa do chwili, gdy skończą się karty w talii. Każda runda ma następujący przebieg:

1. **Odkrywa się pierwszą kartę z talii**
2. **Gracze zagrywają karty z ręki (2x)**
3. **Wyznacza się zwycięski kolor**
4. **Gracze zabierają ze stołu wygrane karty**
5. **Usuwa się ze stołu resztę kart, a gracze dobierają z talii po dwie karty**

1. Odkrycie karty z talii

Jeden z graczy odkrywa wierzchnią kartę z talii i kładzie ją obok Karty Czasu.

Uwaga: Jeżeli na odkrytej karcie jest symbol czasu , Kartę Czasu należy odwrócić!

2. Zagrywanie kart (2x)

Każdy z graczy wybiera jedną kartę z ręki i kładzie ją przed sobą obrazkiem do dołu. Następnie wszyscy jednocześnie odkrywają wyłożone karty.

Jeżeli na wyłożonej karcie jest symbol czasu, odwraca się *Kartę Czasu* (jeżeli symbol czasu jest na większej liczbie kart, *Kartę Czasu* odwraca się tyle razy, ile jest takich kart!).

Akcja zagrywania kart wykonywana jest **dwukrotnie**. Zagrane karty pozostają na stole.

3. Wyznaczenie zwycięskiego koloru

Gdy wszyscy gracze zagrają po dwie karty, wyznacza się ***zwycięski kolor***. Zależy on od pory dnia i dotyczy wszystkich odkrytych kart:

Dzień: Jeżeli na *Karcie Czasu* jest **Słońce, *kolorem zwycięskim* jest ten, w którym suma wartości kart jest najwyższa** (liczy się do tego również kartę, odkrytą z talii!).

Noc: Jeżeli na *Karcie Czasu* jest **Księżyc, *kolorem zwycięskim* jest ten, w którym suma wartości kart jest najniższa** (liczy się do tego również kartę, odkrytą z talii!).

Jeżeli dwa kolory mają taką samą najwyższą (względnie najniższą) sumę, nie ma w tej rundzie żadnego zwycięskiego koloru. Od razu należy przejść do punktu 5.

4. Zabieranie wygranych kart

Każdy gracz, który zagrał **co najmniej jedną kartę** w *zwycięskim kolorze*, może wziąć ze stołu **dowolną** kartę. Gwiazdki na karcie oznaczają punkty zwycięstwa.

Wziętą kartę gracz kładzie przed sobą obrazkiem do góry.

Kolejność brania kart jest następująca: jako pierwszy bierze kartę gracz, który zagrał w *zwycięskim kolorze* kartę o **najwyższej wartości, gdy Karta Czasu pokazuje Słońce** względnie kartę **o najniższej wartości, gdy Karta Czasu pokazuje Księżyc**. Następnie bierze kartę gracz, który zagrał drugą najwyższą względnie drugą najniższą kartę itd.

Uwaga: Jeżeli gracz zagrał obie karty w zwycięskim kolorze, sumuje się ich wartości.

Przy remisie jako pierwszy bierze kartę ten gracz, który ma aktualnie mniej gwiazdek na zdobytych wcześniej kartach. Jeżeli dalej jest remis, żaden nie zdobywa karty.

Uwaga: Jeżeli na stole nie ma żadnej karty z gwiazdką, gracz bierze jakąś kartę bez gwiazdki. Może mieć ona znaczenie przy rozstrzyganiu remisu na końcu gry!

Przykład: Zostały zagrane następujące karty:

Urszula

Irena

Maciek

Z talii

Zależnie od tego, czy na Karcie Czasu jest dzień czy noc, wynik rundy jest następujący:

Dzień: *Jeżeli na Karcie Czasu jest Słońce, zwycięskim kolorem jest* **Pomarańczowy** *- suma wartości kart=21. Maciek, który zagrał najwyższą kartę w kolorze pomarańczowym, jako pierwszy wybiera kartę ze stołu. Po nim robi to Urszula.*

Noc: *Jeżeli na Karcie Czasu jest Księżyc, zwycięskim kolorem jest* **Niebieski** *- suma wartości=6. Tylko Irena bierze kartę ze stołu.*

5. Usunięcie kart ze stołu i dobranie nowych

Wszystkie karty, które nie zostały zabrane ze stołu, odkłada się na stos kart zagranych.

Każdy gracz bierze z talii **dwie karty**. Karta Czasu pozostaje niezmieniona. Następną rundę zaczyna się od punktu 1.

Zakończenie gry:

Jeżeli w talii skończą się karty, rozgrywa się jeszcze ostatnią rundę. Następnie gra kończy się. Każdy gracz liczy gwiazdki na zebranych kartach. Zwycięża gracz, który ma na swoich kartach najwięcej gwiazdek.

Przy remisie rozstrzyga większa liczba zebranych kart. Jeżeli nadal jest remis, gra ma więcej zwycięzców.

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:
Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno
www.piatnik.pl

Grafika: Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de

Polub nas: **facebook.com/PiatnikPolska**

EB 21/22-00xxx
P00216 45