

A Kysz!

AUTOR: ADRIAN DINU

ZASADY GRY



1-8
graczy



8-108
lat



20
min



Cel gry

A **Kysz!** to gra karciana, której celem jest zdobycie jak największej liczby punktów. Gracze otrzymują punkt za każde zwierzę, które na koniec gry pozostanie na stole i będzie pasowało do kart sekretnych celów danego gracza.



Zawartość pudełka

* 32 KARTY ZWIERZĄT



* 4 KARTY CELEU Z KOLORAMI ZWIERZĄT



* 4 KARTY CELEU Z GATUNKAMI ZWIERZĄT



* INSTRUKCJA

Przygotowanie do gry

Przetasujcie talię zwierząt. Następnie rozłóżcie losowo wszystkie karty na środku stołu – tak, aby utworzyły prostokąt o wymiarach 8x4 karty.

PRZYKŁADOWE UŁOŻENIE KART



Uwaga: Jeśli gracze w 2, 3 lub 4 osoby, zastosujcie się do tego ułożenia oraz do reguł przedstawionych poniżej. Jeśli gracze w gronie od 5 do 8 graczy, wariant drużynowy lub wybieracie wariant dla jednego gracza, po przeczytaniu poniższych zasad zajrzyjcie jeszcze na koniec instrukcji. Znajdziecie tam szczegółowy opis innych wariantów gry.

Rozdajcie każdemu z graczy po jednej losowej karcie celu z **kolorami** zwierząt oraz po jednej losowej karcie celu z **gatunkami** zwierząt. Każdy uczestnik rozgrywki ogląda swoje karty celu, ale nie pokazuje ich innym graczom.

Grę rozpoczyna ten z graczy, który najbardziej was przeraża. Jeśli nie możecie zdecydować, kogo boicie się najbardziej, gracza startowego wybieracie drogą losową. Teraz jesteście gotowi do gry.



Rozgrywka

Rozpoczynając od gracza startowego, gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara. W swojej turze gracz wybiera jedną z kart zwierząt leżących na stole. Za jej pomocą, przestrzegając **zasady straszenia**, musi wystraszyć inne zwierzę – to, którego karta znajduje się w bezpośrednim sąsiedztwie, tj. obok wybranej karty, nad nią lub pod nią. Niedozwolone jest straszenie po skosie. Karta przestraszonego zwierzęcia usuwana jest z gry. Zwierzę, którego gracz użył do straszenia, **może** pozostać na swoim miejscu lub przesunąć się na miejsce wystraszonego zwierzęcia. Jeśli – w wyniku akcji straszenia – w prostokącie powstanie luka, to należy przesunąć w dół wszystkie karty, które znajdują się powyżej tej luki.

Zasada straszenia

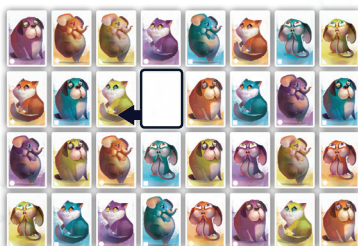
Zasada straszenia jest bardzo prosta: słoń straszy psa, pies straszy kota, kot straszy mysz, a mysz straszy słonia. Dane zwierzę może przestraszyć tylko jeden inny, ściśle określony gatunek zwierzęcia. Oznacza to np., że pies straszy kota, ale nie będzie w stanie przestraszyć myszy.



**PRZYKŁAD
GRY**



- 1) Gracz decyduje się użyć żółtego kota i wystraszyć fioletową mysz po jego lewej stronie.
- 2) Fioletowa mysz jest usuwana z prostokąta kart i trafia do pudełka.



- 3) Gracz decyduje się przesunąć żółtego kota na miejsce, w którym stała fioletowa mysz.



- 4) Następnie – w celu wypełnienia powstałej luki – fioletowy kot przesuwa się na dół.

Nie mogą oni jednak ujawnić swojemu partnerowi z drużyny, co znajduje się na ich karcie. Gracze, zajmując miejsca, ustalają kolejność ruchów w grze: Drużyna 1, Drużyna 2, Drużyna 3, Drużyna 4, Drużyna 4, Drużyna 3, Drużyna 2, Drużyna 1.

Gracze wygrywają jako drużyna. Reszta zasad pozostaje bez zmian.

WIELKIE STRASZENIE

W tym wariantcie bierze udział do 8 graczy, ale każdy z nich gra indywidualnie. Karty celów rozdaje się naprzemiennie, tj. pierwszy w kolejności gracz otrzymuje kartę celu z kolorem, drugi gracz – kartę celu z gatunkiem, trzeci – z kolorem itd. W tym wariantcie każdy gracz posiada po jednej karcie celu. Pozostałe zasady rozgrywki pozostają bez zmian. Koniec gry następuje w momencie, gdy **dwie** kolumny zostaną puste (tj. kiedy na stole zostanie 6 kolumn z przynajmniej jedną kartą) lub kiedy gracz nie jest już w stanie wykonać ruchu (przestraszyć zwierzęcia). Kiedy w pierwszej pustej kolumnie skończą się karty, zsuńcie ze sobą pozostałe kolumny – tak, aby zapełnić powstałą lukę. Na koniec rozgrywki gracze, którzy dysponują kartami celów z kolorami zwierząt, otrzymują po 1 punkcie za każde zwierzę w tym kolorze, które pozostało na stole. Gracze, którzy dysponują kartami celów z gatunkami zwierząt, otrzymują po 1 punkcie za każde zwierzę tego gatunku, które pozostało na stole.

WIELKIE STRASZENIE DLA NAJMŁODSZYCH

Zasady wyglądają tak, jak w przypadku **Wielkiego straszenia** – z tą różnicą, że gra kończy się, gdy zawartość **pierwszej** z kolumn wyczerpie się. Ten wariant gry polecamy do wspólnej zabawy z dziećmi lub z początkującymi graczami.

ROZGRYWKA EKSPERCKA

Ta gra toczy się do momentu, gdy żaden z graczy nie będzie już mógł wykonać ruchu (przestraszyć innego zwierzęcia). Rozgrzywka w tej wersji potrwa zatem dłużej. Wariant ekspercki może być połączony z dowolnym z powyższych rodzajów rozgrywki. W momencie, kiedy zawartość kolumny wyczerpie się, pozostałe kolumny należy ze sobą zsunąć – tak, aby zapełnić powstałą lukę.

ROZGRYWKA DLA JEDNEGO GRACZA

WARIANT I

Rozłóż grę tak, jak przy rozgrywce wieloosobowej. W tym wariantcie rozgrywka nie kończy się po wyczerpaniu zawartości kolumny. Podobnie jak w wariantach przedstawionych powyżej, kolumny należy wówczas zsunąć – tak, aby zapełnić powstałą lukę. Zarówno te zasady, jak i zasady dotyczące zakończenia gry dotyczą obu wariantów gry jednoosobowej.

Twoim zadaniem będzie wystraszenie tylu zwierząt, by na stole pozostało tylko jedno z nich (jedna karta, a nie jeden gatunek). Jeśli chcesz utrudnić sobie zadanie, to przed rozpoczęciem zabawy wylosuj dwie karty: kartę celu z kolorem i kartę celu z gatunkiem. Zwierzę, które na koniec rozgrywki pozostanie na stole, musi pasować i do gatunku, i do koloru.

WARIANT II

Wylosuj kartę celu z kolorem oraz kartę celu z gatunkiem. W tym wariantcie gry masz za zadanie wystraszyć jak najwięcej zwierząt. Gdy gra się skończy, otrzymasz po 1 punkcie za każde zwierzę, którego karta pozostała na stole. Dodatkowo otrzymasz po 1 dodatkowym punkcie za każde zwierzę, które jest w tym samym kolorze lub tego samego gatunku, co karta celu. Twoim zadaniem jest zdobycie jak najmniejszej liczby punktów.

Autor: Adrian Dinu
Rozwój gry: Andrei Novac
Ilustracje i grafika: Magdalena Markowska
Grafika instrukcji i pudełka: Agnieszka Kopera

Wydawca: Wojciech Rzadek
Redakcja: Michał Herman
Koordynacja produkcji: Alicja Arcimowicz



© 2018 Grupa Wydawnicza Foksal
ul. Domaniewska 48
02-672 Warszawa
www.foxgames.pl



© 2017 Strawberry Studio

