

Reiner Knizia PIATEKA Z KOSMOSU

GRACZE: 1-4 WIEK: 7-99 LAT CZAS GRY: 20 MINUT

Przed tobą perspektywa dalekiej podróży kosmicznej. Już niedługo będziesz mieć okazję poznać najdziwniejsze stworzenia z różnych planet! Jeśli będziesz pilnie się uczyć i pomożesz im stworzyć najlepsze kosmiczne połączenia, zostaniesz zwycięzcą!

Gracze próbują pozbyć się kart kosmitów ze swoich rąk. Wygrywa ten z nich, który zrobi to jako pierwszy.

ELEMENTY GRY



100 kart z wizerunkami 5 różnych kosmitów, każdy kosmita przedstawiony jest na 5 różnych tłach



PRZYGOTOWANIE

- ◆ Potasujcie wszystkie karty. Jedną z nich połóżcie pośrodku stołu – jest to pierwsza karta układu – a pozostałe rozdajcie po równo wszystkim graczom. W grze na 2 i 4 osoby zostaną wam niepotrzebne karty. Odłóżcie je bez podglądania do pudełka.
- ◆ Każdy gracz bierze swój stos kart i kładzie go obok siebie rewersem do góry, po czym dobiera z niego 5 kart na rękę. Karty na ręce są niejawne – nie pokazują się innym graczom.



Przykład przygotowania rozgrywki dla 3 graczy.

ROZGRYWKA

Rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, a rozpoczyna ją najmłodszy gracz. W swojej turze aktywny gracz ma dwie możliwości:

- ◆ **ZAGRANIE KART**
- LUB
- ◆ **WYMIANA KART.**

Kiedy wykona jedną z tych dwóch akcji, kolejka przechodzi na następnego gracza.

ZAGRYWANIE KART

Gracz może zagrywać karty z ręki do układu pośrodku stołu. Robiąc to, musi przestrzegać trzech zasad:

- 1. ZASADA:** Karty zagrywa się do układu jako **pionową** lub **poziomą** grupę, w taki sposób, aby powiększały one już istniejące grupy (graczowi nie wolno dołożyć kart do kilku grup w jednej turze).
- 2. ZASADA:** **Co najmniej jedna karta** powiększanej grupy musi się znajdować w układzie jeszcze przed zagranie nowej karty przez gracza.
- 3. ZASADA:** Grupę mogą tworzyć **wyłącznie** identyczni kosmici na różnych tłach albo różni kosmici na identycznym tle. Grupa może się składać z maksymalnie 5 kart.

Uwaga! Jeśli dokładana karta styka się z dwiema grupami – jedną pionowo, a drugą poziomo – musi pasować do obydwu tych grup.

Na koniec tury aktywny gracz uzupełnia rękę do 5 kart, dobierając je ze swojego stosu. Jeśli jego stos jest pusty, nie dobiera kart.



PRZYKŁAD POPRAWNEGO RUCHU



Michał zagrywa 2 karty różnych kosmitów na tym samym zielonym tle.



Roksana zagrywa 2 karty z tymi samymi kosmitami na różnych tłach.

PRZYKŁAD POPRAWNEGO RUCHU



Kamila zagrywa 2 karty z różnymi kosmitami na tym samym tle. Może zagrać w ten sposób żółtego kosmitę, ponieważ pasuje on także do pionowej grupy tych kosmitów.



PRZYKŁAD NIEPOPRAWNEGO RUCHU



Michał zagrywa 3 karty z różnymi kosmitami na tym samym niebieskim tle. Choć tworzą one grupę, żadna karta tej grupy nie znajdowała się w układzie przed zagranie przez niego kart, przez co ruch nie jest zgodny z 2. zasadą.

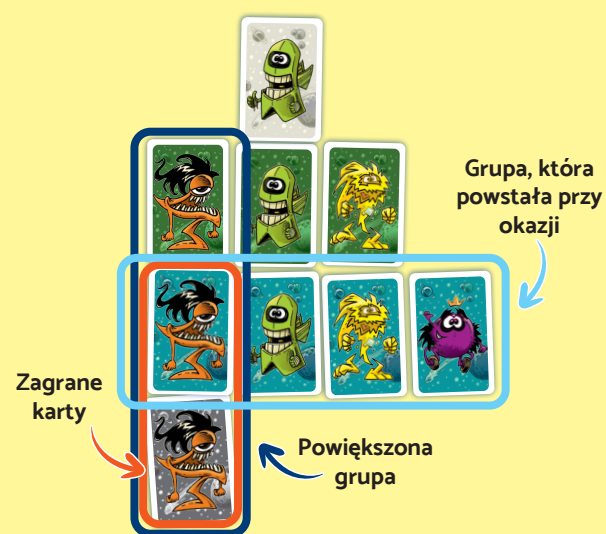
BONUSY ZA DUŻE GRUPY

Gracz otrzymuje bonus, jeśli dołoży karty do układu w taki sposób, że stworzy grupę 4 lub 5 kart (grupa może powstać dodatkowo, przy okazji – patrz przykład obok). Jeśli dołoży czwartą kartę do grupy, może **odrzuć do pudełka 1 kartę z ręki lub z wierzchu swojego stosu (bez podglądania)**; a jeśli dołoży piątą (i ostatnią) kartę do grupy, tworząc Piątkę z kosmosu, może odrzucić 2 karty z ręki i/lub ze swojego stosu.

Uwaga! Jeśli gracz dołoży do grupy zarówno czwartą, jak i piątą kartę, może odrzucić łącznie 3 karty do pudełka.

Możliwe jest zdobycie kilku bonusów w jednym ruchu, jeśli gracz powiększy kilka grup jednocześnie.

PRZYKŁAD RUCHU ZAPEWNIĄCEGO BONUS



Michał zagrywa 2 takich samych pomarańczowych kosmitów na różnych tłach i tworzy w ten sposób grupę 3 kart. Dodatkowo przy okazji powstaje grupa 4 różnych kosmitów na niebieskim tle, za którą otrzymuje bonus w postaci możliwości odrzucenia 1 karty do pudełka.



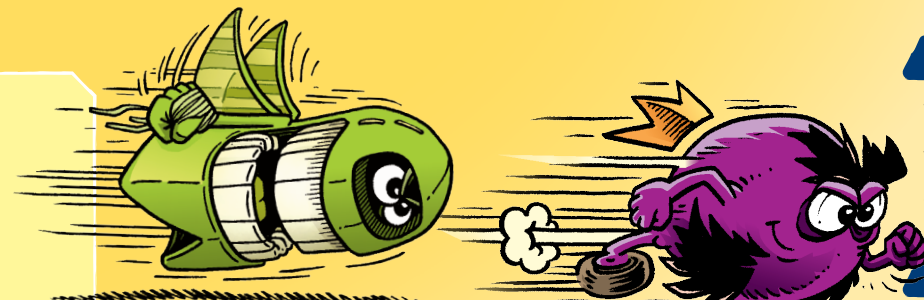
PRZYKŁAD RUCHU ZAPEWNIĄCEGO BONUS



Roksana zagrywa 4 szare karty. Jako bonus może odrzucić 4 karty: 3 za czwartą oraz piątą kartę w szarej grupie, i dodatkowo 1 za czwartą kartę w grupie zielonych kosmitów.

WYMIANA KART

Zamiast zagrywać karty z ręki gracz może wymienić do 5 kart. Po wybraniu z ręki kart, które chce wymienić, **tasuje je i odkłada na spód swojego stosu**, a następnie dobiera z wierzchu tyle samo kart.



KONIEC ROZGRYWKI

Gdy jednemu z graczy skończą się karty – zarówno na ręce, jak i w stosie, w wyniku zagrania ich do układu albo odrzucenia w ramach bonusu – zostaje on zwycięzcą. Gra może się też skończyć w sytuacji, kiedy po wymianie kart żaden z graczy nie będzie w stanie zagrać kart do układu. W takiej sytuacji zwycięzcą zostaje gracz, którego suma kart na ręce i kart w stosie jest najmniejsza.

ROZGRYWKA ZŁOŻONA Z KILKU PARTII

Rozgrzywka w **Piątkę z kosmosu** może się składać z kilku partii. Przed grą gracze uzgadniają, ile partii chcą rozegrać. Po każdej z nich należy zapisać na kartce wynik poszczególnych graczy, czyli liczbę kart, które zostały na ręce oraz w zakrytym stosie. **Grę wygrywa ten z graczy, który po zakończeniu ostatniej partii będzie mieć najmniej punktów.**

PIĄTKA Z KOSMOSU Z MŁODSZYMI GRACZAMI

W rozgrywkach z młodszymi graczami rozdaje się mniej kart – każdy gracz otrzymuje 15 kart. Pozostałe zasady się nie zmieniają.

WYRÓWNYWANIE SZANS

W rozgrywkach, w których biorą udział zarówno bardziej, jak i mniej zaawansowani gracze, szanse można wyrównywać poprzez rozdanie mniejszej liczby kart mniej zaawansowanym graczom.

ROZGRYWKA JEDNOSOBOWA W PIĄTKĘ Z KOSMOSU

Do układu pośrodku stołu wyklada się jedną kartę, a pozostałe tworzą zakryty stos. Gracz dobiera z niego 5 kart na ręce.

Gracz musi w każdej turze dołożyć do układu co najmniej 3 karty. Jeśli nie może tego zrobić, odrzuca karty z ręki na stos kart odrzuconych, tak by zostały mu na ręce 2 karty, a następnie uzupełnia rękę do 5 kart, dobierając je ze stosu.

Jeśli w trakcie rozgrywki otrzyma bonus, może odrzucać do pudełka karty także ze swojego stosu kart odrzuconych.

Rozgrzywka kończy się natychmiast w chwili, gdy gracz nie będzie w stanie uzupełnić ręki do 5 kart. Te, które wciąż ma na ręce, odrzuca do pudełka.

Wynikiem rozgrywki jest liczba kart, które zostały mu na stosie kart odrzuconych. Im niższy wynik, tym lepiej.



muduko.com

Wydawnictwo Muduko

Wydawnictwo Muduko jest marką wydawniczą Fabryki Kart Treffl-Kraków sp. z o.o.
© Dr. Reiner Knizia, 2024. All rights reserved
© for the Polish edition Fabryka Kart Treffl-Kraków sp. z o.o.

Autor: Reiner Knizia

Ilustracje: Hubert Ronek

Kordynator projektu: Roksana Hibner

Opracowanie wersji polskiej: Roksana Hibner

Redaktor nabywający: Michał Friedrich

Tłumaczenie: Łukasz Małecki

Korekta: Ewa Popielarz

Skład graficzny: Paweł Niziołek