

ROZRYWKOWE GOŁĘBIE

Instrukcja



KOMPONENTY GRY



88 kart
Poszukiwań



30 kart
Wybuchów



20 kart
Gołębi



2 karty
pomocy

PRZYGOTOWANIE DO GRY


- 1 Rozdzielcie karty na oddzielne talie zgodnie z ich rodzajem, a następnie potasujcie każdą talię (**Poszukiwań**, **Wybuchów** i **Gołębi**) i połóżcie je zakryte pośrodku stołu.
- 2 Każdy gracz dobiera **1 kartę Gołębia** i kładzie ją przed sobą odkrytą.
- 3 Każdy gracz dobiera **4 karty Poszukiwań** i trzyma je zakryte na ręce.
- 4 **Pierwszym graczem** zostaje osoba, na którą ostatnio narobił gołąb. Jeśli nie ma wśród was takiego szczęśliwca, wybierzcie pierwszego gracza w dowolny sposób.

OMÓWIENIE RODZAJÓW KART



Karty Gołębi to ptaki, które gracze muszą w trakcie gry dokarmiać lub chronić. Leżą one odkryte przed graczami. Każdy Gołąb zapewnia **zdolność specjalną**. Kiedy Gołąb zostanie uszczęśliwiony lub wybuchnie, jego kartę odwraca się rewersem do góry, a gracz, do którego on należał, dobiera nowego Gołębia, by kontynuować rozgrywkę.

Talie Poszukiwań i Wybuchów zawierają **karty Jedzenia** i **karty Akcji**.

Karty Jedzenia – te karty zagrywa się obok Gołębi (własnego albo tych należących do przeciwników) od strony lewej do prawej. Leżą one odkryte obok Gołębi lub innych, zagranych wcześniej kart Jedzenia. Każda karta Jedzenia ma wartość **X**, która pomaga uszczęśliwić Gołębia; a dodatkowo może także mieć symbol .

Karty Akcji – po zagraniu takiej karty od razu zastosuj jej efekt, a następnie ją odrzuć.



Karty Jedzenia



Karty Akcji

CEL GRY

Wygra ten gracz, który jako pierwszy zdobędzie:

- **2 szczęśliwe Gołębie** w rozgrywkach cztero- i pięciosobowych;
- **3 szczęśliwe Gołębie** w rozgrywkach dwu- i trzysobowych;

lub ten, który jako jedyny przetrwa, podczas gdy wszyscy inni zostaną wyeliminowani z gry!



ROZGRYWANIE TURY

Rozgrzywka dzieli się na tury, następujące po sobie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara aż do chwili zakończenia gry. W swojej turze wybierz i wykonaj **jedną** z dwóch akcji:

- **Poszukiwanie** – dobierz 2 karty z talii Poszukiwań. Jeśli talia jest pusta, przetasuj stos kart odrzuconych, aby stworzyć nową talię Poszukiwań.

ALBO

- **Karmienie** – zagraj maksymalnie 2 karty z ręki, wybierając dowolnie spośród kart Akcji i Jedzenia. Wolno ci zagrać tylko 1 kartę Jedzenia na Gołębie przeciwników.

Możliwe kombinacje zagrywania kart podczas akcji Karmienia to:

2 karty Jedzenia zagrane na własnego Gołębia.

1 karta Jedzenia zagrana na własnego Gołębia **oraz 1 karta Jedzenia** zagrana na Gołębia przeciwnika.

1 karta Jedzenia zagrana na dowolnego Gołębia **oraz 1 karta Akcji**.

2 karty Akcji.

1 karta Jedzenia zagrana na dowolnego Gołębia.

1 karta Akcji.

Wolno ci zagrywać karty w dowolnej kolejności, ale **zawsze musisz w całości rozpatrzyć efekt jednej karty**, zanim zagrasz następną. Na koniec twojej tury kolejka przechodzi na gracza, który siedzi po twojej lewej stronie.

WAŻNE! Karty Akcji z wykrzyknikiem są **kartami natychmiastowymi**.



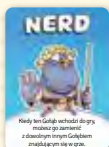
Nie liczą się one do limitu 2 kart zagrywanych w turze podczas akcji Karmienia; ponadto mogą być zagrywane bez żadnych ograniczeń nawet w trakcie tur innych graczy.

W rzadkich przypadkach, gdy kilku graczy jednocześnie będzie chciało zagrać natychmiastową kartę Akcji, należy je rozpatrywać zgodnie z ustaloną kolejnością graczy (zaczynając od aktywnego gracza i podążając zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).



Przykład 1

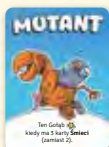
Filip



Roksana



Karol



1.1: Tak wygląda sytuacja na stole po kilku turach rozgrywki.

Filip ma Nerda z kartami Jedzenia o łącznej wartości 5.

Roksana ma Łobuza z kartami Jedzenia o łącznej wartości 7; kolejna karta Śmieci doprowadzi do jego wybuchu, ale za to kolejna karta Ziarna go uszczęśliwi!

Karol ma Mutanta z kartami Jedzenia o łącznej wartości 3 (z efektu kart Okruchów).



1.2: Karol zagrywa kartę Przymaku na Gołębia Roksany (Łobuza). Rozpatruje jej efekt, odrzucając z Łobuza wszystkie pozostałe karty Jedzenia. Karolowi nie będzie wolno zagrać w tej turze kolejnej karty Jedzenia na Gołębie przeciwników.



1.3: Karol postanawia zagrać Okruchy na własnego Gołębia. Filip zagrywa Nurkowanie, żeby ukraść kartę Okruchów, ale Karol zagrywa w odpowiedzi Gruuu! Gruuu! i anuluje efekt Nurkowania, dzięki czemu chroni swoje Okruchy.

SZCZĘŚLIWY GOŁĄB

Gołąb staje się szczęśliwy w chwili, gdy łączna wartość jego kart Jedzenia wynosi co najmniej 10, lub w wyniku działania efektów kart Jedzenia i Akcji.

Kiedy twój Gołąb stanie się szczęśliwy:

- 1 Odwróć jego kartę rewersem do góry i zatrzymaj ją przed sobą.
- 2 Odrzuć wszystkie karty Jedzenia zagrane na tego Gołębia.
- 3 Dobierz nową kartę Gołębia i połóż ją na odwróconej karcie, zakrywając w ten sposób ilustrację wybuchającego Gołębia (aby widoczna pozostała wyłącznie ilustracja szczęśliwego Gołębia).
- 4 Każdy gracz, który ma na ręce więcej niż 4 karty, musi odrzucić ich tyle, aby pozostały mu dokładnie 4 karty (każdy gracz sam decyduje, które karty odrzucić).

WAŻNE! Gdy twój Gołąb stanie się szczęśliwy, twoja tura natychmiast dobiega końca.

WYBUCHAJĄCY GOŁĄB

Gołąb wybuchają, gdy znajdują się przy nim karty Jedzenia w co najmniej 4 różnych kolorach lub w wyniku działania efektów kart Jedzenia lub Akcji.

Kiedy twój Gołąb wybuchnie:

- 1 Odwróć jego kartę rewersem do góry i zatrzymaj ją przed sobą.
- 2 Odrzuć wszystkie karty Jedzenia zagrane na tego Gołębia.
- 3 Dobierz nową kartę Gołębia i połóż ją na odwróconej karcie, zakrywając w ten sposób ilustrację szczęśliwego Gołębia (aby widoczna pozostała wyłącznie ilustracja wybuchającego Gołębia).
- 4 Dobierz 2 karty Wybuchów.
Każdy z pozostałych graczy dobiera po 1 karcie Wybuchów.

Następnie możesz dokończyć swoją turę z nowym Gołębiem, jeśli pozostała ci do zagrania jeszcze jedna karta podczas akcji Karmienia.

Uwaga! Kiedy w rozgrywce dwu- lub trzysobowej twój drugi Gołąb zostanie uszczęśliwiony albo wybuchnie, odwróć jego kartę zgodnie z normalnymi zasadami. Upewnij się jednak, że nowa karta aktywnego Gołębia zastania właściwe części wcześniej odwróconych kart, tak by widoczna była poprawna liczba szczęśliwych i/lub wybuchających gołębi.

WAŻNE! Jeśli dowolny Gołąb miałby jednocześnie stać się szczęśliwy i wybuchnąć (spełnione zostaną warunki obydwu sytuacji), Gołąb **wybuchal**!

ELIMINACJA GRACZA Z ROZGRYWKI

Gracz zostaje wyeliminowany z rozgrywki, gdy ma:

- **2 wybuchające Gołębie** w rozgrywce cztero- i pięciosobowej;
- **3 wybuchające Gołębie** w rozgrywce dwu- i trzysobowej.

KONIEC GRY

Rozgrywka kończy się w chwili, gdy nastąpi jedna z dwóch sytuacji:

- w rozgrywce pozostanie tylko jeden gracz (wszyscy inni zostaną wyeliminowani);
- jeden z graczy będzie mieć:
 - **2 szczęśliwe Gołębie** (w rozgrywce cztero- i pięciosobowej);
 - **3 szczęśliwe Gołębie** (w rozgrywce dwu- i trzysobowej).

W obydwu przypadkach gracz ten wygrywa!

Przykład 2. Szczęśliwy Gołąb



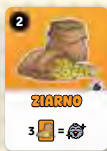
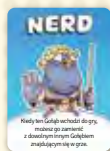
2.1: Filip zagrywa Fast Food na swojego Gołębia (Nerda) i rozpatruje jego efekt, dobierając kartę z wierzchu talii Poszukiwań. Jest to karta Ziarno, którą Filip **MUSI** zagrać na Nerda. Wartość leżących obok niego kart Jedzenia wzrasta do 11, co oznacza, że staje się on szczęśliwym Gołębiem!





2.2: Filip **odrzuca** wszystkie karty Jedzenia leżące obok jego szczęśliwego Gołębia. **Odwraca** kartę rewersem do góry i **dobiera** nowego Gołębia, którego kładzie na poprzednim w taki sposób, aby widoczna pozostała wyłącznie część z ilustracją szczęśliwego Gołębia. Dodatkowo każdy gracz, który ma na ręce więcej niż 4 karty, musi odrzucić ich tyle, aby pozostały mu dokładnie 4 karty.

Przykład 3. Wybuchający Gołąb



3.1: Filip zagrywa Fast Food na swojego Gołębia (Nerda) i rozpatruje jego efekt, dobierając kartę z wierzchu talii Poszukiwań. Okazuje się nią karta Okruchów, którą Filip **MUSI** zagrać na Nerda. Wartość leżących obok niego kart Jedzenia wzrasta do 10. Niestety są to karty w 4 różnych kolorach, co oznacza, że Nerd wybuchają!



3.2: Filip **odrzuca** wszystkie karty Jedzenia leżące obok jego wybuchającego Gołębia. **Odwraca** kartę rewersem do góry i **dobiera** nowego Gołębia, którego kładzie na poprzednim w taki sposób, aby widoczna pozostała wyłącznie część z ilustracją wybuchającego Gołębia. Dodatkowo dobiera 2 karty Wybuchów, a pozostali gracze dobierają po jednej takiej karcie.



muduko.com

Wydawnictwo Muduko
Podtęże 650, 32-003 Podtęże
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.

Autor gry: Roberto Pelli
Rozwój gry: Simone Luciani
Ilustracje: Studio Moko Ko
Koordynacja projektu: Roksana Hibner
Koordinator ds. licencji: Michał Friedrich
Tłumaczenie: Łukasz Małecki
Korekta: Ewa Popielarz
Skład polskiej wersji: Karol Bilski

OBJAŚNIENIA DO KART

Doładowanie: Po zakończeniu tury, w której zagrywasz tę kartę, rozegraj kolejną turę.

Fast Food: Wartość 2. Kiedy Fast Food jest zagrywany na Gołębia, jego właściciel dobiera kartę z wierzchu talii Poszukiwań. Jeśli jest nią karta Jedzenia, MUSI ją zagrać na tego Gołębia; a jeśli karta Akcji, odrzuca ją. Jeśli Fast Food jest kartą w czwartym kolorze, rozpatrz najpierw jego efekt. Następnie sprawdź, czy Gołąb wybucha.

Gołębie nóżki: Wartość od 1 do 4. Ta karta nie liczy się do limitu 2 kart zagrywanych w ramach akcji Karmienia (tak jakby była kartą natychmiastową). Nie można jej jednak zagrać w turze innego gracza. Jeśli zagrasz tę kartę na Gołębia przeciwnika, to nie możesz zagrać kolejnej karty Jedzenia na Gołębie przeciwników w tej turze.

Gruuu! Gruuu!: Natychmiastowa. Anuluj efekt karty Jedzenia/Akcji zagranej na twojego Gołębia lub karty zagranej przez ciebie i odrzuć tę kartę.

Uwaga: Jeśli przeciwnik zagra Gruuu! Gruuu!, aby anulować zagrana przez ciebie kartę, możesz zagrać własną kopię Gruuu! Gruuu!, aby anulować efekt Gruuu! Gruuu! przeciwnika.


Jastrząb: Wybierz Gołębia – ten Gołąb wybucha! Jego kartę należy jednak odrzucić (nie liczy się on jako wybuchający Gołąb do warunku eliminacji z gry).

Kamienie: Wartość 0. Jeśli ta karta leży obok Gołębia, nie wolno zagrywać na niego kart Kupy.

Kot: Natychmiastowa. Anuluj efekt zagranej karty Jedzenia/Akcji i odrzuć tę kartę. Kota nie może anulować inny Kot ani Gruuu! Gruuu!.

Kradzież: Weź kartę Jedzenia leżącą obok dowolnego Gołębia i zagraj ją na innego Gołębia (może to być – ale nie musi – twój

własny Gołąb). Rozpatrz jej efekt.

Kupa: Gdy Kupa jest zagrywana na Gołębia, należy z niego odrzucić wszystkie karty Jedzenia z symbolem . Jeśli zostanie w ten sposób odrzucona co najmniej 1 karta, dobierz 1 kartę Wybuchów. Dobraną kartę można zagrać w tej turze, jeśli jest to druga karta gracza podczas akcji Karmienia.

Nurkowanie: Natychmiastowa. Weź kartę Jedzenia, którą zagrywa przeciwnik (gracz ten nie rozpatruje jej efektu), i zagraj ją na swojego Gołębia (rozpatrując jej efekt tak, jakby była zagrana przez ciebie).

Uwaga: Jeśli zagrasz Nurkowanie, żeby skrócić kartę Jedzenia, inny gracz może zagrać Nurkowanie na ciebie, by ukraść ją tobie.

Objedzony: Jeśli przy twoim Gołębiu leżą karty Jedzenia o łącznej wartości co najmniej 8, możesz zagrać na niego tę kartę, aby go natychmiast uszczęśliwić.

Okruchy: Jedna karta Okruchów leżąca obok Gołębia ma wartość 1; dwie takie karty mają wartość 3; trzy takie karty mają wartość 6; a cztery karty Okruchów uszczęśliwiają Gołębia!

Przysmak: Wartość 4. Po zagraniu Przysmaku na Gołębia odrzuć wszystkie inne karty Jedzenia leżące obok tego Gołębia (zostaje przy nim wyłącznie karta Przysmaku).

Robaki: Wartość tej karty wynosi 1 za każdy symbol kupy widoczny na kartach leżących obok tego Gołębia.

Sadysta: Jeśli w tej turze udało ci się sprawić, że Gołąb przeciwnika wybuchnął, twój Gołąb staje się szczęśliwy.

Śmieci: Wartość 3. Dwie karty Śmieci leżące obok Gołębia sprawiają, że ten Gołąb wybucha!

Ziarno: Wartość 2. Trzy karty Ziarna leżące obok Gołębia uszczęśliwiają go!

WAŻNE! Najpierw w całości rozpatrz efekt zagranej karty. Następnie sprawdź, czy Gołąb wybucha / staje się szczęśliwy.