

Miecz

Dodajesz 3 do sumy zagranych kart.

Przykład: Zagrałeś 2 piątki ($5 + 5 + 3 = 13$).

+3



Miotła

Możesz zagrać dowolną liczbę kart o wartościach 1–5.

Przykład: Zagrałeś karty o wartościach 2, 2, 4, 5 (suma 13).

1-5



Tarcza

Na koniec rundy dzielisz liczbę karnych punktów na pół (zaokrąglasz w górę).

Przykład: Na koniec rundy masz w swoim stosie 13 kart. Zapisujesz tylko 7 punktów karnych.

1/2



Fujarka

Karty z Łamignatem (wartość 7) liczą się podwójnie (wartość 14). Hegemon 1–7, jeśli przebierze się za Łamignata, też będzie mieć wartość 14.

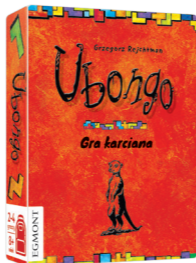
Przykład: Zagrałeś 2 karty z Łamignatem oraz Hegemona ($14 + 14 + 14 = 42$).

7→14





- Nowa seria gier rodzinnych!
- Karciane wersje hitów Egmontu!



EGMONT.pl



EGMONT Polska Sp. z o.o., ul. Dzielnia 60, 01-029 Warszawa, WydawnictwoEgmont.pl, © 2020 Egmont Polska Sp. z o.o.
Autor: Reiner Knizia; Wydawca: Tomasz Kołodziejczak; Redakcja: Patryk Blok; Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk;
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl

Gra karciana dla 2–6 graczy od 7. roku życia

KAKKO i KOKOSZ

Szkota latania

Cel gry

Wygra gracz, który na koniec gry będzie mieć najmniej punktów karnych.

Elementy gry

- 55 kart postaci
- 7 kafelków przedmiotów
- 2 żetony maści latania



Przygotowanie gry

Potasuj wszystkie karty i rozdaj każdemu graczowi po 6. Gracze trzymają karty w ręku, tak by przeciwnicy nie widzieli, co się na nich znajduje.

Pozostałe karty połóż w zakrytym stosie na środku stołu.

W wariantcie podstawowym nie używa się kafelków przedmiotów i żetonów maści – odłóż je do pudełka.

Przebieg gry

Rozpoczyna gracz, który ostatnio czytał Kajko i Kokosza. Następnie gra przebiega w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze gracz zagrywa ze swojej ręki 1 lub więcej kart na odkryty stos i mówi na głos ich łączną wartość. Następnie uzupełnia swoją rękę do 6 kart, dobierając nowe karty z zakrytego stosu.

- Gracz może zagrać kilka kart, ale wszystkie muszą mieć tę samą wartość (np. 3 dwójki).
- Zagrane karty muszą mieć w sumie większą wartość od kart zagranych przez poprzedniego gracza.
- Jeśli gracz nie może lub nie chce zagrać kart, musi wziąć wszystkie karty ze środka stołu. Kładzie je obok siebie w zakrytym stosie – będą się liczyć jako karne punkty na koniec gry. Gracz, który wziął karty, wznawia grę, zagrywając kartę lub kilka kart o takiej samej wartości.
- Hegemon (1–7) może przybrać dowolną wartość w tym zakresie (np. 5).

Przykład: Ania rozpoczyna, zagrywając piątkę. Filip przebija, zagrywając 2 trójki ($3 + 3 = 6$). Następnie Agnieszka zagrywa ósemkę. Teraz znowu kolejka Ani, która zagrywa 2 piątki oraz Hegemona 1–7 ($5 + 5 + 5 = 15$). Filip nie ma możliwości przebić, więc musi wziąć wszystkie karty ze środka stołu. Umieszcza je w stosie obok siebie i wznawia grę, zagrywając 2 dwójki z ręki.

Koniec gry

Gdy stos kart się wyczerpie, gracze jedynie zagrywają karty (bez dobierania). Gra kończy się natychmiast, gdy jeden z graczy zagra swoją ostatnią kartę z ręki. Karty, które pozostały graczom w rękach, są dokładane do ich karnych stosów. Gracz, który zebrał najmniej kart (punktów karnych), wygrywa.

Dłuższa gra

Zagrajcie tyle rund, ilu jest graczy. Po każdej rundzie zapiszcie karne punkty. Po rozegraniu wszystkich rund zsumujcie punkty karne. Wygrywa gracz, który zdobył ich najmniej.

Wariant zaawansowany

Przed rozpoczęciem gry potasuj kafelki przedmiotów i rozdaj po 1 każdemu graczowi. Gra przebiega tak jak zwykle, ale gracze mogą używać teraz zdolności przedmiotów. Są one wielorazowe i można z nich korzystać do końca rundy.

Zaczyna gracz z przedmiotem „maść latania”. Jeśli nikt jej nie wylosował, wybierzcie gracza startowego i dajcie mu żeton maści, który będzie stanowił tylko znacznik gracza startowego. Zagrajcie tyle rund, ilu jest graczy. Po każdej rundzie zapiszcie punkty karne.

Na początku każdej rundy przekazcie swój przedmiot sąsiadowi po lewej. Nową rundę zaczyna gracz z maścią latania. Jeśli gracie bez tego przedmiotu, rozpoczyna gracz na lewo od poprzednio rozpoczynającego (przekaż znacznik).

Zdolności przedmiotów

Maść latania Jesteś graczem startowym. Dodatkowo przed rozpoczęciem rundy weź 2 żetony maści. Zamiast zagrywać karty, możesz zużyć 1 żeton. Odwróć żeton maści na drugą stronę i ogłosz taką samą wartość co poprzedni gracz.



Przykład: Poprzedni gracz zagrał karty o wartości 18. Zużywasz 1 żeton maści (zamiast zagrywania kart) i ogłaszasz sumę 18. Kolejka przechodzi na gracza po twojej lewej stronie, który teraz musi przebić 18 lub wziąć karty ze stołu.

Maczuga



Para takich samych kart jest warta tyle co 3 karty.

Przykład: Zagrałeś 2 piątki ($5 + 5 + 5 = 15$).

Latający kufer Możesz zagrać 3 karty o kolejnych wartościach.

1 2 3



Przykład: Zagrałeś karty o wartościach 6, 7, 8 (suma 21).

