





gra roku

instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



 /NaszaKsiegarnia
 nasza_ksiegarnia_gry

Autor: Reiner Knizia
Projekt graficzny okładki:
Małgorzata Wójcicka

ELEMENTY GRY

72 karty:

18 kart wiosny



18 kart lata



18 kart jesieni



18 kart zimy



* CEL GRY

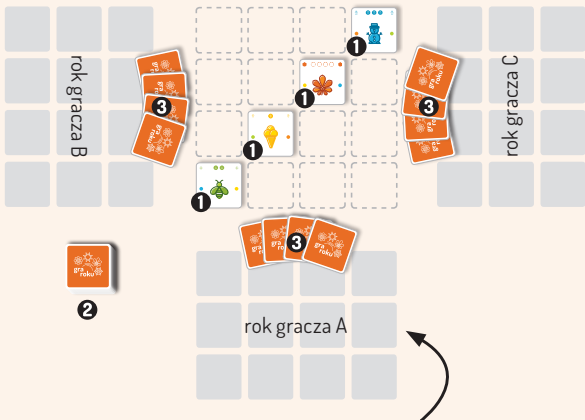
W trakcie gry **każdy z was tworzy swój rok** składający się z maksymalnie 12 kart (symbolizujących 12 miesięcy). Staracie się, aby w waszym roku znajdowały się karty dające jak najwięcej punktów.

Musicie jednak być ostrożni, bo – jak wiadomo – nic dwa razy się nie zdarza, więc **każda karta w roku musi mieć inny symbol!** Za każdą kartę z symbolem, który macie już w swoim roku, dostaniecie **punkt ujemny!** Wygra osoba, która stworzy **rok z największą liczbą punktów.**

* PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Najmłodszy gracz wybiera **4 karty: po 1 karcie z każdej pory roku.** Kładzie je na środku stołu, tak jak na rysunku obok (w kolejności: **wiosna**, **lato**, **jesień**, **zima**). Karty te wyznaczą kwadrat 4 × 4. W dalszej części instrukcji kwadrat ten będziemy nazywać **środkiem stołu**.
- 2 Pozostałe karty gracze tasują i tworzą z nich **stos** (karty leżą obrazkiem do dołu).

3 Każdy gracz otrzymuje **4 karty** z góry stosu i nie ujawnia ich rywalom.



Miejsce na 12 kart, z których gracz tworzy swój **rok**.

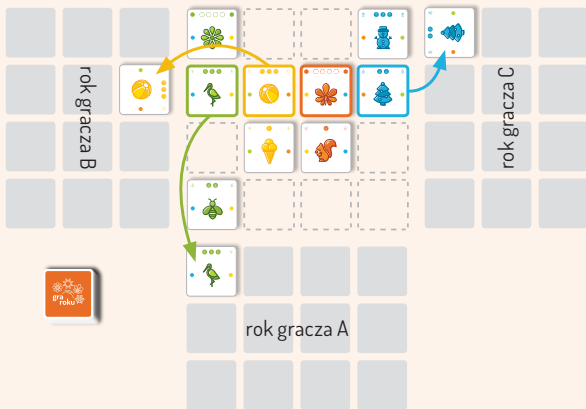
OGÓLNY PRZEBIEG ROZGRYWKI

Zanim przejdziemy do szczegółowych zasad, poznajcie ogólny przebieg rozgrywki:

- Gracze wybierają **po 1 karcie** spośród kart trzymanyh w ręce i kolejno **dokładają je na środek stołu**.
- Dokładają karty w taki sposób do momentu, gdy któryś **rząd zostanie zapełniony**:



- Następnie gracze **zdobywają karty** z wypełnionego rzędu. Zdobyte karty kładą przed sobą, **tworząc swój rok**:



Uwaga! Pamiętajcie, że w całej instrukcji **środek pola** pokazujemy z przerywanymi liniami, a **rok gracza** z szarymi polami. To ułatwi wam zrozumienie zasad gry.

🌸 OPIS KART

liczba punktów (od 0 do 5)

kolorowe kropki wykorzystywane są w trudniejszym wariantcie gry



symbol pory roku

🌸 PRZEBIEG ROZGRYWKI

DOKŁADANIE KART NA ŚRODEK STOŁU

- Każdy gracz **wybiera 1 kartę** spośród tych trzymanyh w rękę. Kładzie ją przed sobą obrazkiem do dołu.
- Następnie wszyscy równocześnie odkrywają wybraną przez siebie kartę.
- Gracz, który wybrał **kartę z największą liczbą punktów**, dokłada ją na środek stołu jako pierwszy. Następnie gracz siedzący z jego lewej strony dokłada swoją kartę na środek stołu, a po nim robią to kolejni gracze.

Jeśli jest **remis** w liczbie punktów na wybranych kartach, jako pierwszy kartę dołoży gracz, który wybrał **późniejszą porę roku** (licząc od

wiosny). Jeśli wciąż jest remis, jako pierwszy kartę dołoży gracz, który wybrał **kartę z większym symbolem**:

- **WIOSNA**: bocian jest większy niż kwiat, a kwiat jest większy niż pszczoła,
- **LATO**: słońce jest większe niż piłka, a piłka jest większa niż lody,
- **JESIEŃ**: dynia jest większa niż wiewiórka, a wiewiórka jest większa niż liść,
- **ZIMA**: choinka jest większa niż bałwan, a bałwan jest większy niż płatek śniegu.

Zasady dokładania kart na środek stołu:

- **Każda pora roku ma swoją kolumnę**. Karty poszczególnych pór roku należy dokładać w odpowiednich kolumnach, np. **karty zimy** w **kolumnie zimy** (patrz: przykład na str. 8).
- Kartę można dołożyć na **dowolne puste pole** odpowiedniej kolumny.

Uwaga! Jeśli gracz nie może dołożyć wybranej karty, musi ją odłożyć (obrazkiem do dołu) obok siebie. Każda odłożona karta na koniec gry = **1 punkt ujemny!**

- Następnie gracz **bierze nową kartę z góry stosu** i dodaje ją do kart trzymanyh w ręce.



Przykład: Dokładanie kart rozpoczyna gracz **1**, ponieważ na jego karcie jest więcej punktów (☀️☀️☀️☀️☀️) niż na kartach rywali.

Gracz **1** dokłada **kartę lata** w **kolumnie lata**.

Gracz **2** dokłada **kartę zimy** w **kolumnie zimy**.

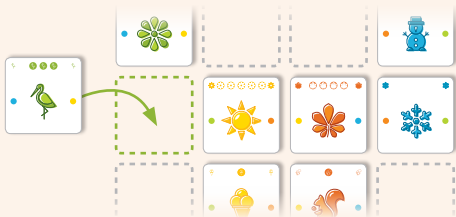
Gracz **3** dokłada **kartę lata** w **kolumnie lata**.

Gracz **4** dokłada **kartę wiosny** w **kolumnie wiosny**.

Każdy gracz po dołożeniu karty bierze nową kartę z góry stosu i dodaje ją do kart trzymany w ręce.



Dokładanie kart w opisany wcześniej sposób odbywa się do momentu, gdy **w którymś rzędzie dołożona zostanie czwarta karta**. W takiej sytuacji należy wstrzymać dalsze dokładanie kart i przejść do **TWORZENIA SWOJEGO ROKU**. Dokładanie kart należy wznowić po wykonaniu działań opisanych poniżej.

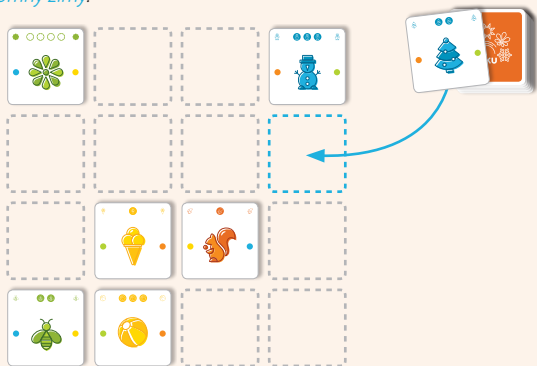


TWORZENIE SWOJEGO ROKU

- Gracz, który **dołożył czwartą kartę w rzędzie**, jako pierwszy zdobywa kartę z tego rzędu. **Wybiera jedną z nich i kładzie przed sobą, tworząc swój rok**. Następnie gracz siedzący z jego lewej strony zdobywa kartę z tego rzędu i kładzie przed sobą, a po nim robią to kolejni gracze (patrz: przykład na str. 5).

- Jeśli graczy jest mniej niż 4, karty, które zostaną w rzędzie, odkładane są do pudełka.
- Następnie **do pustego rzędu gracze dokładają kartę z góry stosu** – w odpowiedniej kolumnie, zgodnie z porą roku na karcie.

Przykład: Po zdobyciu kart gracze dokładają do pustego rzędu kartę z góry stosu. Jest to *karta zimy*, kładą więc ją na polu należącym do *kolumny zimy*.



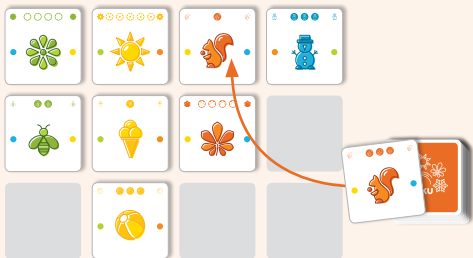
Zasady tworzenia swojego roku:

- Rok składa się z maksymalnie 12 kart ułożonych w **4 kolumny – każda z nich to inna pora roku**.
- **Każda karta musi mieć inny symbol**. Każda pora roku może więc składać się z maksymalnie 3 kart (ponieważ na kartach każda pora roku ma 3 symbole).
- Jeśli gracz zdobędzie **kartę z symbolem, który już ma w swoim roku**, może:
 - zamienić obie karty (jeśli ta nowa ma więcej punktów) – kartę usuwaną z roku odkłada obok siebie (obrazkiem do dołu),
 - odłożyć ją obok siebie (obrazkiem do dołu).Każda odłożona karta na koniec gry = **1 punkt ujemny!**

Uwaga! Gdy gracz zbierze **komplet symboli którejs pory roku** (czyli 3 różne symbole pory roku), w nagrodę **zdobywa dodatkową kartę!** Bierze ją z góry stosu i może wykorzystać w poniższy sposób:

- dołożyć do swojego roku (jeśli nie ma karty z takim symbolem),
- zamienić z kartą znajdującą się już w jego roku (jeśli obie mają taki sam symbol, a ta nowa ma więcej punktów) – kartę usuwaną z roku należy odłożyć do pudełka,
- odłożyć do pudełka (jeśli nie chce z niej skorzystać).

Przykład: Gracz dołożył trzecią kartę *lata* do swojego roku, ma więc komplet symboli *lata*. W nagrodę bierze kartę z góry stołu. Jest to *wiewiórka* z 3 punktami, gracz dokłada ją więc do swojego roku w miejsce *wiewiórki* z 1 punktem, którą odkłada do pudełka.



Po dołożeniu zdobytych kart do swojego roku gracze kontynuują **DOKŁADANIE KART NA ŚRODEK STOŁU.**

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy:

- któryś gracz dołoży 12. kartę do swojego roku (pozostali gracze nie mają już tej szansy)
lub
- gracz nie może dobrać karty ze stosu.

Karty trzymane w ręku gracze odkładają do pudełka, nie są brane pod uwagę podczas liczenia punktów.

Sposób liczenia punktów:

- Gracze liczą punkty **za każdy ukończony rząd w swoim roku** (czyli za 4 karty leżące w rzędzie: **wiosna**, **lato**, **jesień**, **zima**). Sumują wartość punktów na tych kartach.

Uwaga! Zanim gracze przystąpią do liczenia punktów, **mają okazję przebudować swój rok**. Jeśli w nieukończonym rzędzie znajdują się karty mające więcej punktów niż któraś z kart w tej samej porze roku, mogą zamienić je miejscami (patrz: przykład na następnej stronie).

- Następnie od liczby zdobytych punktów należy **odjąć 1 punkt** za każdą kartę odłożoną obok gracza podczas rozgrywki.

Wygrywa osoba z największą liczbą punktów. W przypadku **remisu** wygrywa gracz, który odłożył mniej kart. Jeśli wciąż jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

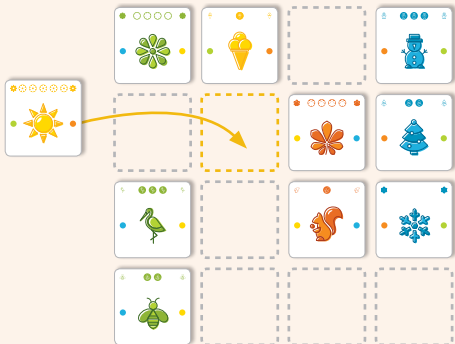
Przykład: Gracz ma w swoim roku 2 ukończone rzędy. Zanim policzy punkty, zamienia *lody* (1 punkt) na *piłkę* (3 punkty). Następnie liczy punkty za karty w obu ukończonych rzędach – zdobywa za nie 24 punkty. **Odejmuje** od nich 2 punkty za 2 odłożone karty. Wynik gracza to 22 punkty.

				✓ ukończony rząd = 13 pkt
				✓ ukończony rząd = 11 pkt
				-1 pkt -1 pkt

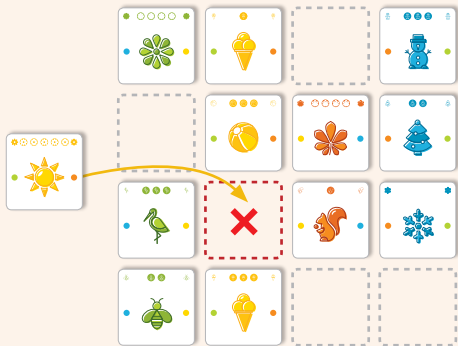
WARIANT DWUOSOBOWY

Rozgrywka toczy się zgodnie z zasadami podstawowej wersji gry, z poniższymi zmianami.

Podczas **DOKŁADANIA KART NA ŚRODEK STOŁU**, zanim gracz wybiera kartę z ręki, należy wziąć **kartę z góry stołu** i dołożyć ją na środek stołu. Dokłada się ją na pierwsze dozwolone pole, zaczynając od górnego rzędu:



Uwaga! Karta ta **nie może** być dołożona jako ostatnia w rzędzie:



Jeżeli karty nie można dołożyć, gracze odkładają ją do pudełka.

WARIANT TRUDNIEJSZY

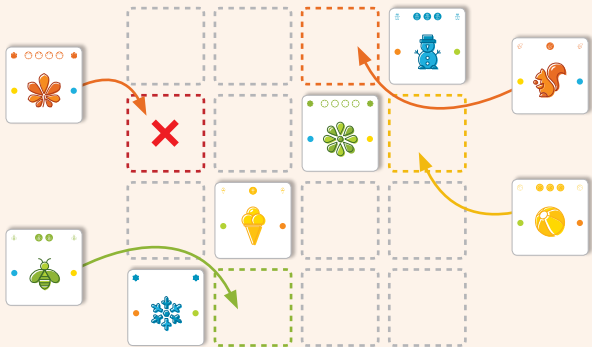
Gra toczy się zgodnie z zasadami podstawowej wersji gry, z poniższymi zmianami.

Zasady dokładania kart na środek stołu:

- **Pory roku nie mają swoich kolumn.** Karty poszczególnych pór roku można kłaść **w dowolnych kolumnach.**
- Dokładana karta **musi sąsiadować lewym lub prawym bokiem z inną kartą** leżącą już na środku stołu.
- **Kolorowe kropki** z lewej i prawej strony kart wskazują, jakie karty mogą z nimi sąsiadować (np. z kartą **lata** z lewej strony może sąsiadować **wiosna**, a z prawej **jesień**).



Przykład: Karty dołożone zgodnie z zasadami: *wiewiórka*, *piłka*, *pszczoła*. *Liście* nie można dołożyć w taki sposób, ponieważ dokładana karta musi sąsiadować lewym lub prawym bokiem z inną kartą.



Po zdobyciu kart ze środka stołu należy **dołożyć do pustego rzędu kartę z góry stosu** (podobnie jak w podstawowej wersji gry). Robi to gracz, który jako ostatni zdobył kartę z tego rzędu. Kartę wziętą z góry stosu dokłada na dowolne pole tego rzędu.



POZNAJ NASZE GRY PLANSZOWE!

gry.nk.com.pl • [f/NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia) • [ig nasza_ksiegarnia_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)



Wydawnictwo **NASZA KSIĘGARNIA**

ul. Aptečna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła

www.nk.com.pl

© 2023 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

© Dr Reiner Knizia, 2023. All rights reserved

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordinacja produkcji:
Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Redakcja: Jakub Mann, Grzegorz Stawicki

Marketing:
Patrycja Jaworska, Magdalena Małachowska
Korekta: Zuzanna Hertig
Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki