

Gra dla 2–6 graczy w wieku od 7 lat autorstwa Reiner Knizia

LATO Z KOMARAMI

Elementy gry

55 kart

po 8 z wartościami 1–6

7 kart

bzzz

70 karnych żetonów

20 czarnych
o wartości 10

50 żółtych
o wartości 1



Cel gry

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

Przygotowanie rundy

Gra trwa kilka rund. W pierwszej rundzie rozdającym jest gracz, który jako ostatni został ugryziony przez komara. W kolejnych rundach rozdający zmienia się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Rozdający wykonuje następujące czynności:

1. Tasuje wszystkie karty i rozdaje każdemu po **6 kart**. Gracze nie pokazują innym swoich kart.
2. Pozostałe karty kładzie na stole w zakrytym stosie. Odkrywa wierzchnią kartę i kładzie ją na środku stołu, tworząc odkryty stos do zagrywania kart.

Przebieg rundy

Rozpoczyna gracz siedzący na lewo od rozdającego. Następnie gra przebiega w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze gracz może wykonać tylko 1 z poniższych działań:

1. Zagrać kartę;
2. Dobrać kartę;
3. Spasować.

1. Zagranie karty

Gracz zagrywa kartę z ręki na wierzch odkrytego stosu. Można zagrać kartę o takiej samej wartości lub o 1 większą od tej na wierzchu stosu.

Karta specjalna **bzzz** jest większa od 6 i mniejsza od 1.

| Karta na wierzchu stosu | Co można zagrać? |
|-------------------------|-------------------|
| 1 | 1 lub 2 |
| 2 | 2 lub 3 |
| 3 | 3 lub 4 |
| 4 | 4 lub 5 |
| 5 | 5 lub 6 |
| 6 | 6 lub bzzz |
| bzzz | bzzz lub 1 |

2. Dobranie karty

Jeśli gracz nie może lub nie chce zagrać karty, może dobrać 1 kartę z zakrytego stosu. Jeśli karty w stosie się wyczerpią, nie można więcej dobierać kart.

3. Spasowanie

Gracz kładzie swoje karty zakryte przed sobą na stole. Do końca bieżącej rundy gracz nie uczestniczy już w grze (nie może zagrywać ani dobierać kart).

Koniec rundy

Runda kończy się:

1. Natychmiast, gdy któryś gracz zagra swoją ostatnią kartę z ręki;
2. Gdy spasują wszyscy oprócz jednego gracza. Ten ostatni gracz może jeszcze zagrać 1 kartę z ręki, ale nie może już dobrać karty.

Punktacja

Gracze odkrywają swoje karty w rękach lub te odłożone przed sobą.

- Gracze otrzymują karne punkty za każdy **rodzaj kart** (a nie ich liczbę) – zgodnie z wartością na karcie.
Na przykład 3 karty o wartości 4 dają 4 punkty karne.
- Każda karta **bzzz** daje **10 karnych punktów**.
- Gracz, który zagrał w tej rundzie wszystkie swoje karty, w nagrodę odkłada swój 1 wcześniej zdobyty karny żeton. Gracz może w ten sposób pozbyć się czarnego żetonu o wartości 10 lub żetonu o wartości 1 (mniej opłacalne).

Gracze biorą odpowiednią liczbę żetonów i kładą je przed sobą. Gdy gracz zbierze 10 żółtych żetonów, natychmiast wymienia je na czarny żeton o wartości 10.

Przykład punktacji:



$$3 + 2 \times 10 = 23 \text{ pkt karnych}$$



$$2 + 5 = 7 \text{ pkt karnych}$$



$$4 + 6 + 10 = 20 \text{ pkt karnych}$$

Nowa runda

Gracze sumują, ile mają punktów karnych ze wszystkich rund. Jeśli żaden z graczy nie zdobył co najmniej 40 punktów karnych, rozgrywana jest kolejna runda.

Koniec gry

Gra kończy się, gdy jeden z graczy na koniec rundy będzie mieć co najmniej 40 punktów karnych. Wygrywa gracz, który ma najmniej punktów karnych. W razie remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

EGMONT.pl



/KrainaPlanszowek



krainaplanszowek.pl

EGMONT Polska Sp. z o.o., ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa, WydawnictwoEgmont.pl, © 2019 Egmont Polska Sp. z o.o.

Autor: Reiner Knizia; Ilustracje: Tomasz Samojlik; 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

GRĘ POLECAJĄ:



Reiner Knizia dziękuje wszystkim, którzy przyczynili się do powstania tej gry, w szczególności są to: Iain Adams, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin i Chris Lawson.