



Karp



Święta, święta... i po świętach?

Nie tak prędko! Ktoś je musi najpierw przygotować!

Zbierz 5 nieodłącznych elementów bożonarodzeniowej oprawy i upewnij się, że sąsiedzi nie zrobili tego szybciej i – o zgrozo! – lepiej...

Elementy gry:

1 składana plansza



40 kart akcji



60 kart przedmiotów



30 znaczników postępu



5 przedmiotów **ujdzie** z prostą ramką (po 8 kart)



5 przedmiotów **deluxe** z ozdobną ramką (po 4 karty)



Przygotowanie gry

Targ



2



3



- 1 Umieść planszę na środku stołu.
- 2 Rozdaj każdemu z graczy 6 znaczników w jednym kolorze. Umieście po jednym na każdym polu **-1**, a jeden przed sobą, by oznaczyć kolory graczy.
- 3 Potasuj wszystkie karty i rozdaj każdemu graczowi po 5.
- 4 Z pozostałych kart wyłóż losowo obok planszy odkryte 3 karty **różnych przedmiotów** (*Targ*).
- 5 Reszta kart tworzy talię dobierania – połóż je zakryte obok targu.

Rozgrywkę rozpoczyna najmłodszy gracz, potem gra odbywa się w turach zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

- **Targ** – zawiera minimum 3 karty, widoczne i dostępne dla wszystkich graczy.
- **Koszyk** – każdy z graczy gromadzi na stole przed sobą maksymalnie 3 odkryte pary przedmiotów.

Cel gry



Przygotuj najlepsze święta! Zgromadź wszystkie 5 przedstawionych powyżej kategorii przedmiotów i zdobądź jak największą liczbę punktów zwycięstwa.

Jak grać?

W swojej turze możesz:

- Zagrać parę identycznych przedmiotów (*ujdzie* lub *deluxe*) z kart z ręki lub łącząc kartę z ręki z kartą z targu. Wyłóż obie karty przed siebie – do tzw. koszyka – i przesun swój znacznik danego przedmiotu na planszy z pola **-1** na pole **0**.
- Zagrać kartę akcji. Jeśli zagrasz kartę **Gotowe!** (patrz: str. 5), przesun znacznik danego przedmiotu z pola **0** na odpowiednie dla tego przedmiotu pole (**+1** lub **+2**) oraz odłóż parę kart tego przedmiotu wraz z kartą **Gotowe!** na stos kart odrzuconych.

Za każdą przygotowaną kategorię możesz zapunktować **jednorazowo**: +1 za przedmiot *ujdzie*, + 2 za przedmiot *deluxe*.

- Jeśli nie chcesz lub nie możesz zagrać ani pary, ani karty specjalnej, musisz odłożyć jedną wybraną kartę z ręki do targu.

- Na koniec swojej tury dobierz karty z talii dobierania i/lub z targu – tak, by mieć ich na ręku 5. Po dobraniu uzupełnij targ, jeśli zostaną na nim mniej niż 3 karty. Nie ma górnego limitu liczby kart na targu.

Możesz posiadać w swoim koszyku maksymalnie 3 pary przedmiotów. Jeśli chcesz dołożyć czwartą parę, musisz odrzucić z koszyka wybraną parę na stos kart odrzuconych i cofnąć odpowiedni znacznik postępu z pola **0** na pole **-1**. Możesz posiadać w koszyku wiele par tych samych przedmiotów oraz pary przedmiotów, za które udało ci się już zapunktować (ale sumarycznie nie więcej niż 3).

Aby wygrać, przygotuj co najmniej jeden przedmiot z każdej z 5 kategorii:



Rybcia



Choinka



Prezent



Zastawa



Pierniczek

Uwaga! Przygotowanie dwóch takich samych przedmiotów **ujdzie** nie skutkuje przesunięciem znacznika na pole **+2**. Jeśli jednak przygotujesz przedmiot **deluxe** po wcześniejszym przygotowaniu przedmiotu **ujdzie**, możesz przesunąć znacznik na pole **+2**.

Jeśli talia dobierania się wyczerpie, należy przetasować karty ze stosu kart odrzuconych.

Zakończenie gry

Gra kończy się natychmiast, gdy którykolwiek z graczy przygotuje przedmioty we wszystkich 5 kategoriach (zagra **Gotowe!** dla ostatniej brakującej kategorii). Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

W przypadku uzyskania tej samej liczby punktów przez 2 lub więcej graczy – wygrywa gracz z większą liczbą przedmiotów **deluxe**. W przypadku dalszego remisu – pozostaje jedynie podać sobie ręce i knuć wigilijną zemstę...

Karty akcji



Gotowe! (x16) – połóż na wybrany przedmiot w koszyku. Przesuń znacznik danego przedmiotu z pola **0** na odpowiednie dla tego przedmiotu pole (**+1** lub **+2**). Możesz zagrać tę kartę nie tylko na swoje przedmioty. Może teść doceni porcję karpia...



Blokada! (x3) – możesz zagrać w dowolnym momencie, aby zablokować działanie innej karty akcji zagranej przez innego gracza. Tą kartą nie można zablokować karty **Blokada!**



Współpraca (x5) – wyciągasz pomocną dłoń i ogłaszasz współpracę w przygotowaniu przedmiotu, którego kartę masz na ręce. Wykładasz przed siebie kartę **Współpraca** i wybraną kartę przedmiotu. Każdy z graczy, o ile ma rzeczoną kartę przedmiotu, może dołączyć do współpracy. Obaj współpracujący gracze przesuwają swoje znaczniki na pole 0 i obaj mogą dany przedmiot w swojej turze przygotować za pomocą karty akcji **Gotowe!** Co jak co, ale z bratem łatwiej przytąszyc choinkę...

Warunki współpracy:

- Jeśli do współpracy zgłosi się więcej niż jedna osoba, gracz zagrywający decyduje, z kim chce współpracować (może wybrać tylko jedną osobę).
- Jeśli nie zgłosi się żadna osoba, karta współpracy trafia na stos kart odrzuconych, a karta przedmiotu wraca na rękę gracza.
- Przedmioty przygotowywane we współpracy nie liczą się do limitu 3 przedmiotów w koszyku gracza.
- Podkradacz może capnąć parę ze współpracy do własnego koszyka. W takim przypadku współpraca przestaje istnieć i odpowiednio uaktualnia się znaczniki na planszy.



Podkradacz (x3) – możesz wybrać parę kart (przedmiot) z koszyka innego gracza (lub przedmiot **Współpracy**) i przenieść je do własnego koszyka. Pamiętaj, aby odpowiednio poustawiać znaczniki na planszy, bezwstydnym złodziejaszku!



Telefon do babci (x3) – możesz wybrać dowolną kartę ze stosu kart odrzuconych i pokazując ją innym graczom, wziąć ją na rękę. Babcia ma zawsze cymeszy w zanadrzu!



Co tam masz? (x3) – możesz losowo zabrać kartę z ręki wybranego gracza. Wujek Paweł jak zwykle najlepsze kąski podbiera...



Kontrola jakości (x3) – możesz cofnąć wybranemu graczowi przedmiot z pola **+1** (i wyłącznie z tego!) na pole **-1**. Może i był niejadalny, ale żeby karpia mamusi wyrzucić? Brutalna zagrywka!



Dostawa! (x3) – dobierz 3 karty z talii. Jedną z nich wybierz i dołącz do kart na ręce. Pozostałe dwie wyłóż na targu awersami do góry.



Pierwsza gwiazdka (x1) – po zagranie tej karty następuje koniec gry (jak wtedy, gdy podczas łamania się opłatkiem trafiasz w końcu na teściową), jeśli którykolwiek z graczy przygotował już przynajmniej po 1 przedmiocie (**ujdzie** lub **deluxe**) w 4 kategoriach. Jeśli ten warunek nie jest spełniony, nic się nie dzieje i karta trafia na stos kart odrzuconych.

Pierwsza Gwiazdka może być zablokowana jak każda inna karta akcji (kartą **Blokada!**).

Warianty gry

- **Tryb zwykły – RODZINNY KARP** (opisany powyżej)
- **Tryb szybki – KARP U TEŚCIOWEJ**

Po dobraniu ostatniej karty z talii dobierania rozgrywana jest finałowa runda zakończona turą gracza, który wcześniej dobrał ostatnią kartę.



© 2026 Granna

Wszystkie prawa zastrzeżone

Projekt graficzny: Małgorzata Parczewska

Redakcja: Tomasz Łabonarski,
Monika Wesołowska

DTP: Michał Moskalewicz

www.granna.pl

GRANNA