

TAKI MAMY KLIMAT

GRA KARCIANA



Elementy gry

- 60 kart *nieba* (po 10 w 6 kolorach)
- 6 kart *nieboskłonu* (w 6 kolorach)
- 8 kart *pogody* (po 2: +2, +1, -1, -2)

Cel gry

Czy czerwone niebo oznacza słoneczną pogodę, zachmurzenie, a może deszcz? A co, jeśli niebo jest żółte? Albo fioletowe? Spróbujcie przewidzieć pogodę i załapać się na najlepsze warunki na wakacje. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów wakacji.

Przygotowanie gry

Potasujcie karty *pogody*, weźcie losowe 6 z 8 kart i ułóżcie je odkryte na środku stołu w porządku rosnącym lub malejącym. Te wartości będą miały wpływ na rozgrywkę. Pozostałe 2 karty *pogody* odłóżcie do pudełka – nie będą wykorzystywane. Potasujcie 6 kart *nieboskłonu* i losowo umieśćcie je zakryte pod każdą z kart *pogody*.

Potasujcie karty *nieba*, aby stworzyć stos dobierania i umieśćcie go na środku stołu.

Wybierzcie losowo gracza, który oprócz czynnego grania będzie również rozdającym. Począwszy od rozdającego, podejrzycie sekretnie wybraną kartę *nieboskłonu* (możecie wybrać tę samą kartę, co inny gracz). Potem odłóżcie ją na miejsce, pod odpowiednią kartę *pogody*.



Przykład 6 losowych kombinacji kart *pogody* i kart *nieboskłonu* oraz stos kart *pogody*.

Rozgrywka

Rozgrywka nie odbywa się w turach, wszyscy gracze równocześnie.

Rozdający odstawia karty *nieba* ze stosu dobierania, jedna po drugiej, i układa je awerssem do góry na środku stołu, obok stosu dobierania.

Gdy tylko na stole pojawi się druga karta *nieba*, możecie zdecydować się na wypad na wakacje.

Jeśli nikt z was nie zdecydował się na wakacje, rozdający kontynuuje odstawianie kart *nieba*, jedna po drugiej, obok poprzednich. Po każdej kolejnej karcie możecie zdecydować się pojechać na wakacje.

Karty *nieba* musicie odstawiać w taki sposób, by ich kolor był widoczny dla wszystkich w tym samym czasie.



Przykład: Trzy karty *nieba* są wyłożone awerssem do góry.

Jeśli w którymkolwiek momencie ktoś z was krzyknie „JADE!”, zbiera wszystkie wyłożone awerssem do góry karty *nieba* i kładzie je zakryte przed sobą. Karty te będą punktować na koniec gry.

Jeśli kilkoro z was równocześnie krzyknie „JADE!” i nie jesteście w stanie ocenić, kto był pierwszy, nikt nie zgarnia kart i kontynuujecie rozgrywkę.

BONUS: Po zebraniu wszystkich kart *nieba* ze stosu stołu, jako gracz jadący na wakacje możecie podejrzeć kolejną kartę *nieboskłonu* i odłożyć ją na miejsce.

Następnie rozdający znów wyklada karty *nieba* i rozgrywka trwa w opisanym wcześniej porządku. Jeśli wyłożone zostało 5 kart *nieba*, oznacza to, że jest już piątek, koniec tygodnia pracy. Jeśli nikt z was nie zdecyduje się na wypad na wakacje, wszystkie 5 kart zostaje odrzucone i nie bierze udziału w dalszej rozgrywce. Rozdający ponownie wyklada karty *nieba* ze stosu dobierania i rozgrywka toczy się dalej zwykłym trybem.



Przykład: 5 kart nieba zostało wyłożonych na stół. Macie ostatnią szansę, by zdecydować, czy jedziecie na wakacje przed końcem tygodnia.

Uwaga: Każdy z was może pojechać na wakacje jedynie trzy razy na rozgrywkę. Tym samym możecie sekretnie podejrzeć maksymalnie trzy karty nieboskłonu:

- jedną na początku gry,
- drugą po pierwszych wakacjach,
- trzecią po drugich wakacjach.

Poprzez trzeci wypad na wakacje wyłączacie się z dalszej gry. Pozostali gracze kontynuują rozgrywkę.

Musicie pojechać przynajmniej na jedno wakacje, ale nie macie obowiązku pojechać trzy razy na wakacje.

Jeśli nie pojechaliście na wakacje ani razu, nie możecie wygrać gry.

Musicie trzymać swoje stopy wakacji oddzielone na stole przed sobą, tak aby wszyscy widzieli, kto ile razy był na wakacjach.

Gdy wyczerpie się stos dobierania, pozostaje ostatnia szansa wybrania się na wakacje.

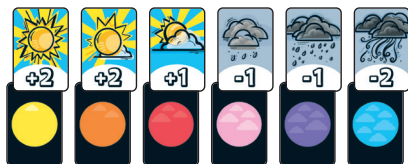
Koniec gry

Gra się kończy, gdy wyczerpie się stos dobierania lub gdy wszyscy pojedziecie na wakacje trzy razy. Odśłońcie karty nieboskłonu i policzcie punkty wakacji.

Odśłońcie zgromadzone przez siebie karty nieba i pomnóżcie liczbę zdobytych kart przez wartości określone kartami pogody przyporządkowanymi do danego koloru karty nieboskłonu.

Gracz, który uzyska najwięcej punktów wakacji, wygrywa.

W przypadku remisu podzielcie się zwycięstwem.



Przykład końca rozgrywki. Karty nieboskłonu związane z kartami pogody zostają odsłonięte. Możecie teraz policzyć swoje punkty wakacji. Dla przykładu – każda zdobyta żółta karta nieba daje 2 punkty (+2), każda zdobyta fioletowa karta nieba odejmuje 1 punkt (-1) i tak dalej.

Wariant dwuosobowy

Zasady pozostają bez zmian.

Jedyna różnica polega na tym, że możecie pojechać na wakacje maksymalnie 6 razy w trakcie rozgrywki. Drugą kartę nieboskłonu możecie podejrzeć po dwukrotnym wypadzie na wakacje, a trzecią kartę nieboskłonu po czterokrotnym wypadzie na wakacje.



© 2024 NAIVINA (original publisher)

© 2025, 2026 Atalia/HUCH!

www.atalia-jeux.com

www.hutter-trade.com

Autor: **Tobia Botta**

Ilustracje: **Lisa Vertuani**

Projekt: **Arianna Vertuani**

Dystrybutor:

Granna sp. z o.o.

ul. Edwarda Jelinka 48

01-646 Warszawa, Polska

www.granna.pl

service@granna.pl

