

Kuna yala

Zasady gry

8-99 lat

2 - 4 graczy

20 min

Zawartość: 104 karty: 64 ryby, 22 koralowce, 8 rekinów, 10 ośmiornic. 4 żetony z rybą nadymką.

Cel: zdobyć w grze jak najwięcej ryb w swoim kolorze.

Przygotowanie do gry:

Każdy z graczy otrzymuje żeton z „rybą”, który wskazuje ich kolor ryb. Gracze patrzą na niego bez pokazywania innym, a następnie umieszczają go przed sobą, rysunkiem zwróconym do dołu. (Mogą patrzeć na niego w dowolnym momencie w trakcie gry.)

Następnie każdy z graczy otrzymuje kartę „koralowca”, którą umieszczają przed sobą stroną koralowca do góry, a która będzie służyć jako punkt wyjścia dla ich ławicy ryb.

Przetasować resztę kart i podzielić je na cztery w przybliżeniu równe stosy, z rysunkiem ości ryb stroną do góry. Odwrócić kartę z wierzchu każdego ze stosów i umieścić ją przed tym stosem.

Jak grać:

W trakcie gry, każdy z graczy będzie tworzyć przed sobą ławicę ryb. Każdy z graczy musi starać się, aby pod koniec gry kolor jego własnych ryb był w większości.

Gra przebiega w kierunku ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna najmłodszy gracz.

Każdy z graczy musi w trakcie swojej kolejki:

- Wybrać dwie karty spośród czterech widocznych kart ze stosów;
- Umieścić jedną z nich w swojej ławicy, a drugą w ławicy przeciwnika;
- Następnie odwrócić dwie karty ze stosu w taki sposób, że zawsze są widoczne cztery karty.

Układanie kart:

Karty układać tak, aby przylegały (nie ukośnie) do jednej lub więcej kart, zgodnie z następującymi zasadami:

- Koralowce:

Karty „koralowca” można układać obok dowolnej karty i można dowolną kartę z rybą obok koralowca.

- Ryby:

Kartę „ryby” można ułożyć obok innej karty z rybą - pod warunkiem, że mają co najmniej jeden wspólny kolor (kolor ryby lub kolor dna morskiego, albo jedno i drugie).

- Rekiny:

Karty „rekin” są umieszczane na górze kart „ryb”. Rekiny zjadają ryby i eliminują te ryby z gry. Karty „rekin” zawsze układa się na ławicach ryb przeciwników.

Uwaga 1: obok karty „rekin” można układać karty „ryby” albo „koralowca”.

Uwaga 2: jeśli cztery karty „rekin” zostaną odwrócone ze stosów, odrzucić jedną z kart i odwrócić kolejną kartę z tego stosu.

- **Ośmiornice:**

Gdy pojawi się karta „ośmiornicy” na stosie, to automatycznie otrzymuje ją gracz z największą liczbą kart „koralowca” w swojej ławicy ryb. Ten gracz umieszcza ją na szczycie jednej ze swoich kart „koralowca”. Jeśli kilku graczy ma taką samą liczbę kart „koralowca”, to ośmiornica zostaje odrzucona. Następnie należy odwrócić kolejną kartę z odpowiedniego stosu.

Karty „ryby” lub „koralowca” można układać obok karty „ośmiornicy”.

- **Kłątwa ryb:**

Jeśli trzy karty o tym samym tle układają się poziomo lub pionowo, uderza kłątwa ryb: te ryby giną i trzy karty zostają odwrócone „ościami” do góry.

Uwaga: teraz tylko karty „koralowca” można układać obok kart „ości”.

Zakończenie gry:

Gra kończy się wówczas, gdy zostaną wyciągnięte ostatnie karty z trzech stosów.

Następnie każdy z graczy liczy swoje punkty. Otrzymuje się:

- 1 punkt za każdą rybę w swoim kolorze znajdującą się w swojej ławicy, jak i w ławicach przeciwników. (Uwaga: Pamiętać o policzeniu liczby ryb: karta z dwoma rybami daje dwa punkty.)
- 3 punkty, jeśli gracz w swojej ławicy ryb ma większość swojego koloru ryb.
- 1 punkt za każdą ośmiornicę w swojej ławicy.
- 2 punkty dla gracza z największą liczbą rekinów w swojej ławicy. (W przypadku remisu, wszyscy remisujący gracze otrzymują po dwa punkty.)

Wygrana:

Gracz, który zdobył najwięcej punktów wygrywa. W przypadku remisu, gracz z największą liczbą ryb w swojej ławicy wygrywa.

Autor gry: Antoine RABREAU