Bzyk Myk

Bzzz, bzzz! Za dużo tutaj tych much! Użyj packi, by złapać ich jak najwięcej i zdobądź tytuł Łapacza Much!

Zawartość

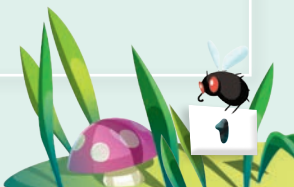
5
pacek na muchy

11
żetonów Łapacza Much

1
żeton pierwszego gracza

36
kart much
w 6 kolorach

- x6 **małych muszek**
- x6 **głodnych much**
- x6 **muszych królowych**
- x6 **śpiących much**
- x6 **romantycznych much**
- x6 **turbomuch**



Przygotowanie

1. Każdy gracz otrzymuje packę na muchy.

2. Żeton pierwszego gracza otrzymuje osoba, która najlepiej udaje muchę.

3. Pierwszy gracz tasuje karty much i rozdaje po 1 zakrytej karcie każdemu graczowi, w tym sobie.

4. Pierwszy gracz z pozostałej puli kart wykłada na stół odkryte karty - zawsze o jedną mniej niż liczba graczy.

Na przykład: jeśli w rozgrywce bierze udział 4 graczy, wówczas 3 odkryte karty zostaną wyłożone na stół. Karty nie powinny być zbyt blisko siebie.

5. Pierwszy gracz umieszcza z boku żetony Łapacza Much.

6. Na koniec pierwszy gracz umieszcza pozostałe karty much zakryte na stole, tworząc stos dobierania.

Cel gry

Zebranie 3 żetonów Łapacza Much.

Rozgrywka

Rozgrywka odbywa się w kilku rundach.

W każdej rundzie gracze próbują zebrać maksymalnie 5 kart much (po 1 na turę), aby zbudować największy zestaw (zawierający najwięcej kart) i wygrać żeton Łapacza Much.

Są 3 sposoby budowania zestawu:

1 Można zbierać muchy tego samego koloru, niezależnie od numerów na kartach.

2 Można zbierać zestaw much z tym samym numerem, niezależnie od ich koloru.

3 Można zbierać muchy o różnych kolorach i numerach.

UWAGA: *wszystkie karty muszą mieć różne kolory i różne numery. Żaden kolor ani numer nie mogą się w tym zestawie powtórzyć.*

Jak zbierać karty much?

Gracze biorą packi i patrzą na odkryte karty leżące na stole oraz na swoją kartę na ręku.

Na znak pierwszego gracza (na przykład: „Bzyk Myk") wszyscy gracze równocześnie uderzają packą w kartę, którą chcieliby zebrać.

Istnieją dwie możliwości:

- **Gracz jako jedyny pacnął wybraną kartę muchy:**
  Brawo! Gracz bierze kartę i dodaje do swojego zestawu.

- **Wielu graczy pacnęło tę samą kartę muchy:**
  Bitwa! Gracz z najwyższym wynikiem widocznym na kości umieszczonej w pacce bierze kartę i dodaje do swojego zestawu.

UWAGA! W obu powyższych przypadkach: jeśli wartość na kości w pacce jest taka sama jak wartość na karcie... katastrofa! Mucha zostaje zgnieciona! Karta zostaje automatycznie odrzucona i nikt jej nie zdobywa.

A CO, JEŚLI WYNIKI NA KOŚCIACH SĄ TAKIE SAME?

Może się tak zdarzyć, że podczas bitwy dwóch lub więcej graczy uzyska identyczny wynik na kości. W takim wypadku gracze wymieniają się wszystkimi kartami z ręki. Nie mogą wziąć karty much, którą pacnęli. Natomiast inni gracze (trzeci albo nawet czwarty!) wciąż mogą zdobyć kartę według zwykłych zasad.

Jeśli identyczny wynik na kości ma więcej niż dwóch graczy, gracze ci przekazują sobie wszystkie karty z ręki zgodnie z ruchem wskazówek zegara, jeden drugiemu.

Gdy wszyscy mają już zdobyte karty na ręce, pozostałe odkryte karty na stole zostają odrzucone.

Gdy już wszystkie karty zostaną wzięte lub odrzucone, zaczyna się nowa tura: gracz po lewej stronie od pierwszego gracza staje się pierwszym graczem. Bierze żeton pierwszego gracza i odrzuca wszystkie karty ze środka stołu.

Następnie wykłada na środek stołu odkryte karty - zawsze o jedną mniej niż liczba graczy. Gdy wszyscy gracze są gotowi, pierwszy gracz daje sygnał do rozpoczęcia kolejnej tury!

! *Gdy stos dobierania się wyczerpie, należy potasować wszystkie odrzucone karty i utworzyć nowy stos dobierania.*

Wskazówka ***Aby ułatwić pierwszą rozgrywkę, można umieścić swój zestaw kart odkryty przed sobą.***

Koniec rundy

Jeśli jeden lub więcej graczy ma 5 kart w ręce, musi ogłosić to innym graczom.

Pozostali gracze rozgrywają ostatnią turę, by zdobyć jeszcze jedną kartę. W tej turze mogą uczestniczyć wyłącznie gracze, którzy mają mniej niż 5 kart: **żaden z graczy nie może mieć więcej niż 5 kart.**

Na potrzeby finalnej tury należy umieścić na środku stołu tyle samo odkrytych kart, co w poprzednich rundach (liczba graczy minus 1). W tym wypadku na stole może być więc więcej kart niż biorących udział w turze graczy.

Dodatkowe uwagi dotyczące używania packi:

1 Za każdym razem, gdy packa jest użyta, kostka w środku musi zostać wstrząśnięta i potoczona.

2 Packa musi pozostać na karcie much, dopóki nie zostanie ustalony rezultat tury.

3 Jeśli dany gracz nie jest zainteresowany żadną z kart znajdujących się na stole – nie musi używać packi.

4 Jeśli dany gracz spóźni się z pacnięciem danej karty (będzie wolniejszy od innych graczy) – odpada z tury i nie może wziąć karty much.

Po rozegraniu finalnej tury, gracze odkrywają swoje karty i pokazują zebrane zestawy much.

Gracz z **największym prawidłowym zestawem** kart wygrywa rundę, bez względu na wartości na kartach. Żaden typ zestawu nie jest mocniejszy od innego.

Zwycięzca rundy bierze żeton Łapacza Much. Jeśli wielu graczy ma prawidłowe zestawy składające się z tej samej liczby kart, wówczas każdy z nich dostaje żeton Łapacza Much.

Pierwszy zestaw składa się z 4 kart tego samego koloru (zielone), drugi zestaw ma 5 kart o różnych wartościach i kolorach. Drugi zestaw wygrywa żeton Łapacza Much!

Koniec gry

Pierwszy gracz, który zbierze **3 żetony Łapacza Much**, wygrywa.
Jeśli wielu graczy jest w posiadaniu 3 żetonów w tym samym czasie – wygrywają wspólnie.

Notka od autorów i zespołu wydawnictwa LOKI

Anja i Thomas: wielkie podziękowania dla wszystkich testerów (z rodziny, wśród przyjaciół i dzieci), którzy motywowali nas swoimi sugestiami i poprawkami.

Cały zespół LOKI chciałby podziękować szkole Ludres oraz francusko-greckiej szkole w Atenach za aktywny udział w procesie testowania i za wszystkie komentarze dotyczące gry.

Autorzy: Anja Dreier-Brückner i Thomas Brückner
Ilustrator: Stéphane Escapa
Projekt graficzny: Allison Machepy

GRANNA

©2020 IELLO USA LLC, LOKI oraz ich loga są znakami towarowymi IELLO USA LLC za zgodą IELLO
©2026 GRANNA