

REINER KNIZIA

# ZUUPA!

ROZGRZEWAJĄCA GRA KARCIANA



GRACZE: 2-5 WIEK: 8-99  
CZAS TRWANIA: 20 MINUT

Poniedziałek. Czas ugotować obiad, a wam został rosół z niedzieli. Przygotujcie pomidorową! A może grzybową? To od was zależy, jaka zupa będzie dziś podana!

Gracze wcielają się w kucharzy, którzy ratują wczorajszy rosół. Zagrywajcie składniki, przewidujcie zagrania innych i starajcie się, żeby to zupa według waszego pomysłu została ugotowana.

## ELEMENTY GRY

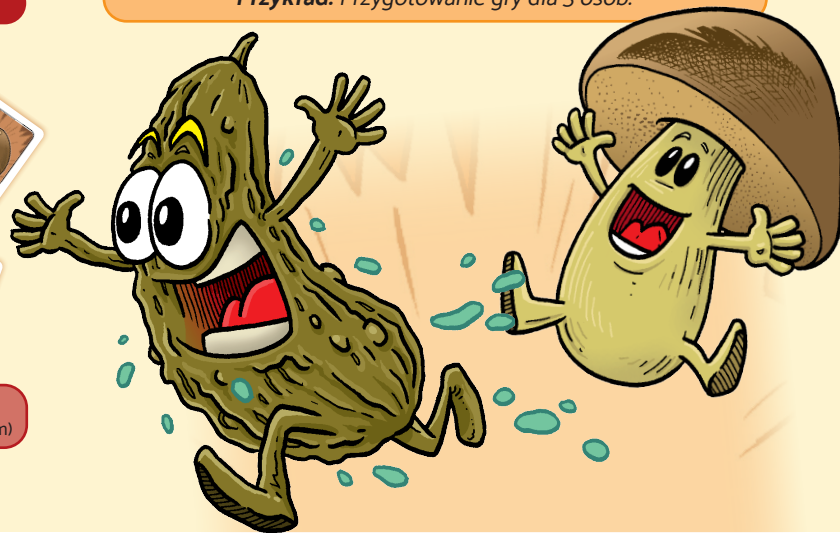


## PRZYGOTOWANIE GRY

- Potasujcie wszystkie karty składników oraz szkodników i umieśćcie je w zakrytym stosie w środku stołu.
- Rozdajcie każdemu graczowi po 6 kart. Podczas gry nie pokazujcie nikomu swoich kart.



Przykład. Przygotowanie gry dla 3 osób.



## PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio **ugotowała zupę**, lub najmłodszy gracz.

W swojej turze gracz musi:

- Zagrać jedną z trzymanyh w rękę kart. Kartę umieszcza **odkrytą** przed sobą. (Karty o tych samych wartościach, czyli z tym samym składnikiem, gracz umieszcza jedną na drugiej, tak żeby było widać wartość karty).
- Dobrać 1 kartę z wierzchu zakrytego stosu.

Następnie swoją turę rozgrywa gracz siedzący na lewo od tego, który zakończył turę.

## GOTOWANIE – ZBIERANIE PUNKTÓW

Jeśli po zagranie karty wśród **wszystkich odkrytych** kart na stole znajduje się **wymagana** liczba składników, gracze gotują zupę:

- Pomidorową**, jeśli są przynajmniej **3 pomidory**.
- Ogórkową**, jeśli są przynajmniej **4 ogórki kiszzone**.
- Barszcz czerwony**, jeśli jest przynajmniej **5 buraków**.
- Dyniową**, jeśli jest przynajmniej **6 dyni**.
- Grzybową**, jeśli jest przynajmniej **7 grzybów**.

Gracze, przed którymi leżą karty z głównym składnikiem ugotowanej zupy, odwracają je rewersem do góry i zostawiają **zakryte przed sobą**. Wszystkie odkryte karty przedstawiające inny składnik należy odłożyć do pudełka.



**Przykład.** Dawid zagrywa przed siebie kartę z dynią, dzięki czemu wśród odkrytych kart jest już 6 dyni. Gracze gotują zupę dyniową. Dawid zostawia przed sobą 3 zakryte karty z dynią, Ania 1, a Krzysztof 2. Pozostałe karty leżące przed graczami (2 buraki, 2 pomidory i 1 ogórek) odkładają do pudełka.

## KARTY Z PODWÓJNYM SKŁADNIKIEM

Karty, na których znajdują się 2 składniki (np. 2 pomidory), liczą się jak 2 karty z pojedynczym składnikiem. Żeby więc ugotować np. pomidorową, wystarczą 2 takie karty: jedna z 1 składnikiem i druga z 2 składnikami, co łącznie da wymagane 3 pomidory.

## KARTY SZKODNIKÓW

Gdy gracz zagra kartę szkodnika, ten zjada **wszystkie** odkryte karty ze swoim ulubionym składnikiem. Po takim zagranu należy odłożyć **kartę szkodnika i wszystkie** odkryte karty z tym składnikiem do pudełka.



**Przykład.** Dawid zagrywa przed siebie kartę szkodnika z dynią. Wszyscy gracze muszą odłożyć do pudełka karty z dynią. Odkłada się też kartę szkodnika.





## KONIEC GRY

Jeśli któryś z graczy dobierze ostatnią kartę ze stosu, gra toczy się dalej (gracze nie dobierają kart w swoich turach) – do momentu pierwszego gotowania. Gdy do niego dojdzie, gracze standardowo odwracają karty z głównym składnikiem ugotowanej zupy i zostawiają je zakryte przed sobą. Wszystkie odkryte karty przedstawiające inny składnik oraz te, które pozostały im w rękach, należy odłożyć do pudełka i przejść do podliczenia zdobytych punktów.

**Uwaga!** Jeśli gracze zagrają wszystkie trzymane w ręku karty i nie dojdzie do gotowania, gra się kończy. Odkryte przed graczami karty należy odłożyć do pudełka i przejść do podliczenia zdobytych punktów.

Gracze biorą wszystkie zakryte karty, które znajdują się przed nimi, i sumują ich wartości.

Każda karta jest warta tyle punktów, ile wskazuje cyfra, która się na niej znajduje (pomidor – 3 punkty, ogórek – 4 punkty, burak – 5 punktów, dynia – 6 punktów, a grzyb – 7 punktów). Punkty z kart z podwójnym składnikiem **nie liczą się podwójnie**.

Zwycięzcą zostaje osoba, która zdobyła największą liczbę punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma więcej kart o wyższej wartości.



**Przykład.** Dawid zdobył 34 punkty ( $2 \times 7 + 2 \times 6 + 5 + 3$ ), Krzysztof też zdobył 34 punkty ( $2 \times 7 + 6 + 5 + 3 \times 3$ ). Ponieważ jest remis, gracze sprawdzają, kto ma więcej kart o wyższej wartości. Obaj mają 2 gryby o wartości 7, ale Dawid ma 2 dynie, a Krzysztof 1. Oznacza to, że Dawid zostaje zwycięzcą.

## WARIANT UPROSZCZONY

W tym wariantie podczas liczenia zdobytych punktów każda zakryta karta jest warta 1 punkt.

## WARIANT DŁUGIEJ ROZGRYWKI

W tym wariantie rozegrajcie 3 partie z rzędu i zsumujcie uzyskane wyniki. Wygrywa osoba z najwyższą sumą.

## WARIANT ZAAWANSOWANY

**W tym wariantie użyjcie kart przepisów.**

Przygotujcie grę standardowo. Dodatkowo potasujcie wszystkie karty przepisów i połóżcie je na stole w zakrytym stosie.



**Przykład.** Przygotowanie gry w wariantcie zaawansowanym dla 3 osób.

Na początku gry, zanim pierwsza osoba rozegra swoją turę, odkryjcie wierzchni przepis i umieśćcie go tak, by wszyscy gracze dobrze go widzieli.

Karta przepisu określa  **dodatkową zasadę**, która będzie obowiązywać do momentu gotowania. Gdy nastąpi gotowanie, odłóżcie odkrytą kartę przepisu na stos kart odrzuconych i odkryjcie kolejną ze stosu. Widoczna zasada obowiązuje do momentu kolejnego gotowania.

Jeśli kiedykolwiek zabraknie kart w stosie przepisów, potasujcie odrzucone karty i stwórzcie nowy.

**Pozostałe zasady nie ulegają zmianie.**

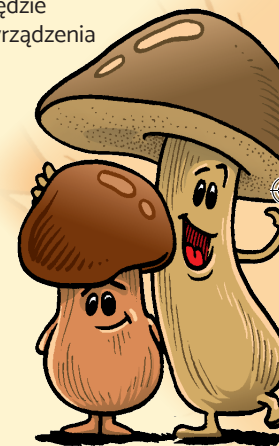
## OPIS KART PRZEPISÓW

- Nie można zagrywać kart  **pomidorów (wartość 3)**.
- Nie można zagrywać kart  **ogórków kiszonych (wartość 4)**.
- Nie można zagrywać kart  **z podwójnym składnikiem**.
- Nie można zagrywać kart  **szkodników**.

**Uwaga!** Może się zdarzyć, że gracz ma w ręce tylko zabronione przez przepis karty i nie zdoła nic zagrać w swojej turze. W takim wypadku musi pokazać innym swoje karty, następnie przetasować je ze stosem kart składników, dobrać ze stosu 6 nowych kart i rozegrać swoją turę. Jeśli w stosie nie ma już kart, gra się kończy i gracze podliczają zdobyte punkty.

- Do gotowania dochodzi, jeśli odkrytych składników jest  **o 1 więcej niż trzeba**.  
Na przykład, żeby ugotować pomidorową, na stole muszą być 4 pomidory, grzybową – 8 grzybów.
- Do gotowania dochodzi, jeśli odkrytych składników jest  **o 2 więcej niż trzeba**.  
Na przykład, żeby ugotować pomidorową, na stole musi być 5 pomidorów, grzybową – 9 grzybów itd.
- Do gotowania dochodzi, jeśli odkrytych składników jest  **dokładnie 5**.  
Na przykład, żeby ugotować pomidorową, na stole musi być 5 pomidorów, grzybową – 5 grzybów.
- Do gotowania dochodzi, jeśli odkrytych składników jest  **dokładnie 6**.  
Na przykład, żeby ugotować ogórkową, na stole musi być 6 ogórków, grzybową – 6 grzybów.

- Wszystkie  **odkryte pomidory** należy wrzucić do zupy. W momencie odkrycia tej karty przepisu gracze odwracają znajdujące się przed nimi karty z pomidorem i zostawiają zakryte przed sobą (na końcu gry liczą je jako zdobyte punkty). Kartę przepisu odłóżcie na stos kart odrzuconych i odkryjcie kolejną.
- Wszystkie  **odkryte ogórki** należy wrzucić do zupy. W momencie odkrycia tej karty przepisu gracze odwracają znajdujące się przed nimi karty z ogórkiem i zostawiają zakryte przed sobą (na końcu gry liczą je jako zdobyte punkty). Kartę przepisu odłóżcie na stos kart odrzuconych i odkryjcie kolejną.
- Do  **gotowania** dochodzi dopiero, gdy będzie wystarczająca liczba składników do przyrządzenia dwóch  **różnych** zup.  
Na przykład, gdy wśród odkrytych kart znajdują się 3 pomidory i 6 dyni, gracze gotują te dwie zupy. Karty odwraca się standardowo i odrzuca niepasujące składniki.
- Gdy dochodzi do  **gotowania**, gracze nie odrzucają innych odkrytych składników, ale umieszczają je zakryte przed sobą (na końcu gry otrzymują za nie punkty).  
Gdy dochodzi do gotowania, gracze odwracają  **wszystkie** odkryte karty, bez względu na to, jaki przedstawiają składnik.



**mu**

[muduko.com](http://muduko.com)

Wydawnictwo Muduko

Wydawnictwo Muduko jest marką wydawniczą Fabryki Kart Trefl-Kraków Sp. z o.o.  
© Dr. Reiner Knizia, 2023. All rights reserved.  
© 2023 for the Polish edition Fabryka Kart Trefl-Kraków Sp. z o.o.

Autor: Reiner Knizia

Ilustracje: Hubert Ronek

Koordynator projektu: Roksana Hibner

Tłumaczenie i redakcja instrukcji: Michał Szewczyk

Korekta: Monika Doerre, Ewa Popielarz

Skład graficzny: Paweł Niziołek