

MÔÔKAO

GRA KARCIANA



5+



2-6



10 min

MooKao to dynamiczna gra karciana, w której Waszym zadaniem jest jak najszybsze pozbycie się swoich kart. Wykładajcie pasujące karty, zagrywajcie na przeciwników karty specjalne, by utrudnić im grę, i nie zapominajcie przy tym głośno MUUUCZEĆ!

ELEMENTY GRY

80 kart



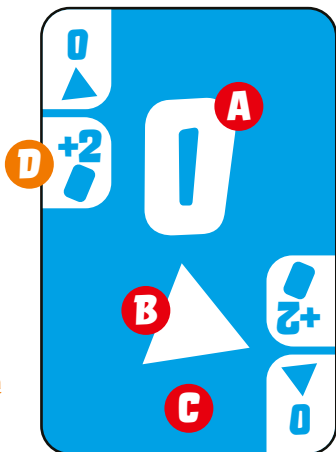
CEL GRY

Waszym zadaniem będzie jak najszybsze pozbycie się kart z ręki.

KARTY

Każda karta w grze składa się z kombinacji 3 elementów, za pomocą których będziecie dokładać karty:

- A** cyfry (0, 1, 2, 3, 4)
- B** symbolu (serce, kwadrat, gwiazda, trójkąt)
- C** koloru (czerwony, zielony, żółty, niebieski)
- D** Poza tym niektóre karty będą miały dodatkowe specjalne efekty, których opis znajdziecie dalej.



PRZYGOTOWANIE GRY

Potasujcie karty i rozdajcie **KAŻDEMUKU** z graczy po 6 zakrytych. Z pozostałych utwórzcie zakrytą talię. Następnie odkryjcie z talii wierzchnią kartę i połóżcie ją na środku stołu – rozpocznie Wasz stos wykładania. Jeśli ta karta wymusza położenie konkretnego symbolu lub cyfry, to kolejna dołożona musi spełniać to wymaganie.

Grę rozpoczyna ten, kto wyda z siebie najdłuższe, nieprzerwane **MUUUCZENIE!** Pierwszy gracz dobiera jedną dodatkową kartę z talii.



ROZGRYWKA

Zaczynając od pierwszego gracza, **MUUUSICIE** dokładać kolejne karty z ręki na stos wykładania. Dokładane karty **MUUUSZĄ** pasować do tej na wierzchu stosu kolorem, symbolem lub cyfrą. Dołożone karty należy kłaść jedna na drugiej tak, by zawsze na stosie wykładania była widoczna tylko jedna karta. Możecie wyłożyć naraz po kilka kart, o ile wszystkie pasują tym samym elementem do wierzchniej karty ze stosu wykładania.

Jeśli nie macie na ręce pasującej karty, to dobieracie na rękę wierzchnią kartę z zakrytej talii.

Po wyłożeniu lub dobraniu kart swoją turę rozpoczyna gracz siedzący po lewej stronie od aktywnego gracza.

KARTY SPECJALNE

Niektóre karty posiadają specjalne zdolności, które pomogą Wam w grze lub utrudnią ją pozostałym graczom. Jeśli wyłożycie taką kartę na wierzch stosu wykładania, **MUUUSICIE WYMUUCZEĆ** głośno żądanie dla kolejnego gracza. Bez wyraźnego **WYMUUCZENIA** zdolność specjalna nie działa!

Poniżej znajdziecie opisy kart specjalnych. Wraz z przykładowym **MUUUCZENIEM**:



MUUUSISZ DOŁOŻYĆ SERCE / KWADRAT / GWIAZDĘ / TRÓJKĄT – dopóki karta z zaznaczonym symbolem leży na wierzchu, można dołożyć tylko kartę lub karty z tym symbolem.



MUUUSISZ DOŁOŻYĆ 0 / 1 / 2 / 3 / 4 – dopóki karta z zaznaczoną cyfrą leży na wierzchu, można dołożyć tylko kartę lub karty z tą cyfrą.



MUUUSISZ ZAMIENIĆ SIĘ ZE MNĄ KARTAMI – zamień się wszystkimi kartami na ręce z innym, dowolnym graczem.



MUUUSISZ ZAGRAĆ TYLKO JEDNĄ KARTĘ – kolejny gracz może zagrać tylko jedną kartę albo dobrać, jeśli nie ma pasującej.



MUUUSISZ DOBRAĆ 2 KARTY – kolejny gracz dobiera na rękę 2 wierzchnie karty z talii, po czym normalnie rozgrywa swoją kolejkę.

PRZYKŁAD



Gosia, Damian i Bartek zaczynają nową grę. Na środku leży karta rozpoczynająca stos wykładania. Grę rozpoczyna Gosia, dostaje więc siódmą kartę.



Pierwsza karta każe dołożyć karty z kwadratami, Gosia ma dwie, czerwoną i niebieską, zagrywa je w ten sposób, by karta czerwona była na wierzchu.

„MUUSISZ ZAGRAĆ TYLKO JEDNĄ KARTĘ” – mówi Gosia.





Damian może teraz wyłożyć tylko jedną kartę. Ma kilka możliwości. Decyduje się dołożyć zieloną kartę z dwójką. „**MUUUSISZ DOBRAĆ DWIE KARTY**” – Damian oznajmia Bartkowi.



Ten dobiera 2 wierzchnie karty z talii. Ponieważ na wierzchu stosu leży kwadrat, Bartek decyduje się zagrać wszystkie swoje karty z tym symbolem, by pozbyć się jak największej ich liczby. Kładzie je w takiej kolejności, by żółta karta była na wierzchu. „**MUUUSISZ ZAGRAĆ TYLKO JEDNĄ KARTĘ**” – rozkazuje Bartek Gosi. Teraz Gosia może wyłożyć maksymalnie 1 kartę.



Jeśli zagrywacie kilka kart w jednym ruchu, to rozpatrujecie efekt wyłącznie wierzchniej karty specjalnej.



BRAK EFEKTU



MUUSISZ DOBRAĆ DWIE KARTY

Gdy **KOMUUUS** z Was zostanie tylko 1 karta, **MUUUSI** powiedzieć głośno: „**MUUKAO**”, zanim kolejny gracz wykona swój ruch. Jeśli tego nie zrobi i ktoś go na tym przyłapie, **MUUUSI** dobrać 3 karty na rękę!

Jeśli skończy się Wam talia, a nadal nie wyłoniliście zwycięzcy, potasujcie stos wykładania – poza wierzchnią kartą – i utwórzcie z niego nową zakrytą talię.

ZAKOŃCZENIE GRY

Wygrywa gracz, który jako pierwszy pozbył się wszystkich kart z ręki. Wówczas może głośno krzyknąć: „**PO MUUKALE**” i odańczyć krowi taniec zwycięstwa. Ci, co przegrali, sprzątają grę. Albo rozdajcie nowe karty i zagrajcie jeszcze raz!



Autorka gry: Eryka Stachowska
Prowadzący projekt: Mariusz Majchrowski
Ilustracje, opracowanie graficzne: Adam Strzelecki
Zespół: Michał Ambrzykowski, Agnieszka Karewicz,
Kamila Mrożek-Zielińska, Michał Szewczyk
Redakcja i korekta: Izabela Dawidowicz
Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia
Polska
www.trefl.com

02698