



Möjo

INSTRUKCJA

Möjo

MOJO – to nie tylko karta, to stan umysłu,
łut szczęścia i ogrom nadziei na wygraną...
która niestety może nie nastąpić.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:



- **79 kart w następującym podziale:**
 - 8 niebieskich kart (4 o wartości 1 i 4 o wartości 0),
 - 15 zielonych kart (po 5 o wartościach 2, 3 i 4),
 - 18 żółtych kart (po 6 o wartościach 5, 6 i 7),
 - 21 pomarańczowych kart (po 7 o wartościach 8, 9 i 10),
 - 16 czerwonych kart (po 8 o wartościach 11 i 12),
 - 1 karta MOJO.
- **notes do zapisywania punktów**
- **instrukcja**

CEL GRY

Celem graczy jest zagrywanie kart w taki sposób, aby na koniec rundy osiągnąć jak **najniższy wynik**. To na pozór łatwe zadanie wymaga jednak odrobiny strategii – czy wyzbędziesz się kart o najwyższych wartościach, czy też spróbujesz ograniczyć swoją rękę do jednego koloru? Bądźcie przy tym uważni – jeden z graczy otrzyma kartę MOJO, która może pokrzyżować jego plany na wygraną!

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Połóżcie kartę MOJO na środku obszaru gry stroną „0” ku górze.
2. Dokładnie potasujcie pozostałe karty i rozdajcie **po 8** każdemu z uczestników gry. Gracze trzymają je w ręce tak, aby były niewidoczne dla innych.
3. Resztę kart połóżcie w formie zakrytego stosu do dobierania niedaleko karty MOJO i odkrycie wierzchnią z nich, tworząc obok stos kart odrzuconych.
4. Jesteście gotowi do gry!



WSKAZÓWKA DLA GRACZY

Planując mistrzowskie zagranie karty, pamiętajcie, że **im wyższa jej wartość, tym więcej jej kopii znajduje się w grze!** Mianowicie kart o wartości „12” jest w talii aż 8, podczas gdy wyczekiwanych „0” – jedynie 4.

ROZGRYWKA

Gracze rozgrywają swoje tury kolejno, zgodnie ze strzałkami na widocznej stronie karty MOJO.

W swojej turze gracz **MUSI zagrać kartę** z ręki na stos kart odrzuconych i wykonać działanie w zależności od wartości zagranej karty:

- Jeżeli wartość zagranej karty była **NIŻSZA** od tej widocznej na wierzchu stosu kart odrzuconych – tura gracza się kończy i przechodzi na kolejnego gracza.
- Jeżeli wartość zagranej karty była **WYŻSZA** od tej widocznej na wierzchu stosu kart odrzuconych – gracz pobiera wierzchnią kartę ze stosu kart do dobierania i dokłada do tych trzymanyh w ręce. Jego tura na tym się kończy.
- Jeżeli wartość zagranej karty była **TAKA SAMA** jak tej widocznej na wierzchu stosu kart odrzuconych – gracz **MUSI** zagrać kolejną kartę z ręki zgodnie z powyżej opisanymi zasadami. Może zatem, jeżeli ma taką możliwość, położyć kolejną kartę o tej samej wartości, co pozwoli mu na wyłożenie kolejnej, trzeciej już karty itd. Po zagraniu kart jego tura się kończy.

UWAGA

Gracz może zagrać kilka kopii karty o danej wartości **TYLKO WTEDY**, jeżeli jej kopia leży na wierzchu stosu kart odrzuconych na początku jego rundy.

Przykład: Na początku swojej rundy Adam trzyma w ręku następujące karty: 8, 8, 7, 7, 4, 3, 0.

Na wierzchu stosu kart odrzuconych widoczna jest karta o wartości 8. W swojej turze Adam może zatem zagrać obie karty o wartości 8, po czym będzie w stanie położyć jeszcze tylko jedną kartę, co dotyczy również karty o wartości 7 – drugą z nich będzie w stanie wyłożyć dopiero w kolejnych rundach.



Jeżeli w którymkolwiek momencie gry gracz będzie miał dobrać kartę, a stos kart do dobierania będzie pusty, musi go stworzyć, tasując stos kart odrzuconych i pozostawiając jego wierzchnią kartę na stole.



Gracze rozgrywają kolejno swoje tury do czasu, gdy wystąpi EFEKT MOJO, który inicjuje zakończenie rundy. Efekt ten następuje, gdy na koniec swojej tury jeden z graczy pozostanie z **3 lub MNIEJ kartami** w ręku. Gracz ten **MUSI** wyłożyć je zakryte przed siebie – ich wartości stanowią będą wynik gracza na koniec rundy.

Od czasu wystąpienia EFEKTU MOJO rozgrywka toczy się według standardowych zasad dla graczy, którym pozostały karty w ręku. Oczywiście, jeśli kolejny gracz również będzie miał 3 lub mniej kart na ręku na koniec swojej tury, także wyłoży je zakryte przed sobą. Ci, którzy wyłożyli już karty przed sobą, będą w swoich kolejnych turach odkrywać po jednej z nich, wybranej przez siebie, ujawniając jej wartość pozostałym uczestnikom zabawy.

KONIEC RUNDY

Runda dobiega końca w turze gracza, który jako pierwszy **odkrył ostatnią z 3 wyłożonych przed sobą kart** lub który był w stanie **zagrać wszystkie posiadane w ręce karty**. Ten gracz kładzie przed sobą kartę MOJO i następuje podliczanie punktów.

PODLICZANIE PUNKTÓW

Wszyscy gracze ujawniają wyłożone przed sobą karty, a ci, którym zostały karty w rękę, wykładają je odkryte przed sobą.

Następnie **z każdego posiadanego koloru** uwzględniane jest **po jednej karcie o NAJWYŻSZEJ wartości**. Suma tych wartości będzie stanowić wynik gracza.

UWAGA

Jeżeli gracz posiada kilka kart tej samej wartości, liczona jest tylko jedna z nich!

Dodatkowo gracz, który ma przed sobą **kartę MOJO**, otrzymuje:

- **zero punktów**, jeżeli udało mu się osiągnąć najniższy wynik spośród pozostałych graczy (lub osiągnął remis w najniższym wyniku);
- **10 dodatkowych punktów**, jeżeli którykolwiek z graczy osiągnął niższy wynik – aby to zaznaczyć, odwraca kartę MOJO na stronę „+10”.

Gracze zapisują wyniki w dołączonym do gry notesie i przystępują do rozegrania kolejnej rundy.

UWAGA

Sugerujemy dodawanie osiągniętych w danej rundzie wyników do wyników uzyskanych w poprzednich rundach, co pozwoli na łatwe zauważenie zbliżania się momentu końca gry.

Przykład punktacji w rundzie:

Paulina zdobyła $9 + 1 = 10$ punktów. **A**

Tatiana zdobyła $4 + 0 = 4$ punkty. **B**

Tomek zdobył $10 + 11 + 3 = 24$ punkty. **C**

W związku z tym, że Tomek wziął w tej rundzie kartę MOJO, a jego wynik nie jest najniższy, musi dodać sobie 10 punktów, tak więc w tej rundzie zdobywa w sumie 34 punkty.

A Paulina



B Tatiana



C Tomek



NOWA RUNDA

Kolejną rundę przygotujcie zgodnie z zasadami opisanymi powyżej – z wyjątkiem karty MOJO. Gracz, który ją zdobył w poprzedniej rundzie, kładzie ją na środku stołu stroną zgodną w wyniku poprzedniej rundy („0” lub „+10”) i jako pierwszy wyłoży jedną ze swoich kart. Kolejność graczy wyznaczają strzałki na widocznej stronie karty MOJO.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, gdy po podliczeniu punktów za daną rundę i zsumowaniu jej wyniku z poprzednimi wynikami któryś z graczy osiągnie lub przekroczy wartość **50 punktów**. Wygrywa gracz, który osiągnął **najniższy wynik**. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

WARIANTY GRY:

1. Gra na dwa stosy

W trakcie przygotowania do gry odstońcie dwie karty z wierzchu stosu do dobierania, tworząc dwa stosy kart odrzuconych.

- W trakcie rozgrywki gracze mogą zdecydować, na który ze stosów **zagrają kartę**, przy czym w przypadku możliwości zagrania więcej niż jednej karty muszą je zagrywać tylko na ten jeden wybrany stos.
- Jeżeli w trakcie rozgrywki gracz będzie musiał dobrać kartę, może wybrać pomiędzy stosem do dobierania (zakrytą kartą) a kartą z wierzchu stosu, na który **nie zagrywał** kart (odkryta karta).
- Jeżeli stos do dobierania się wyczerpie, gracz tworzy nowy spośród kart ze stosu, na który **nie zagrywał** kart, zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry.
- Jeżeli jeden ze stosów kart odrzuconych się wyczerpie, należy wziąć wierzchnią kartę z drugiego z takich stosów i stworzyć nowy stos kart odrzuconych.

2. Gra dla dwóch graczy

Jedyną zmianą w stosunku do gry standardowej jest moment wywołania EFEKTU MOJO – występuje on w momencie, gdy jeden z graczy ma na koniec swojej tury **2 karty** (zamiast standardowych 3 kart).

Autor gry: Antoni Guillen

Ilustracje: Christine Alcouffe

Opracowanie wersji polskiej: Adam Bukowski,

Paulina Kortas, Tomasz Czerwiński

Opracowanie graficzne: Tatiana Korbut

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

© The Flying Games 2024



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



02720