

Oskubani

INSTRUKCJA







**Ostrzegano mnie, że przeprowadzka
z miasta na wieś będzie trudna,
ale wczorajsza burza tylko
skomplikowała sprawy.**

**Z powodu burzy wszystkie należące
do nas farmy poważnie ucierpiały.
Zerwane dachy, wyłamane drzwi...
A co najgorsze – uciekły
wszystkie kury!**

**Pomożesz mi je zebrać przed
zmrokiem?**



**Musimy się spieszyć i uważać na
podstępny, jakich użyją inni gracze,
aby utrudnić nam to zadanie. Będą
podsuwać fałszywe kury, psuć pogodę,
sprowadzając tornada, a nawet wzywać
największego wroga kur – lisa.**

**Wydaje się, że to misja
skazana na porażkę, ale dzięki
Twoim umiejętnościom na pewno
nam się uda.**





Zawartość



Gra składa się ze **110 kart**, podzielonych w następujący sposób:

15 czerwonych kur
15 zielonych kur
15 fioletowych kur
6 zakręconych kur
8 uciekających kur
9 fałszywych kur

10 dziobiących komandosów
11 psów
6 złodziei
6 lisów
7 tornad
1 księżyc
1 pusta karta (*stwórz własną zasadę i dodaj ją do gry*)



Cel gry



Wygrywa osoba, której uda się zebrać w swoim kurniku określoną liczbę kur tego samego koloru. W zależności od liczby graczy:

- **5 kur tego samego koloru** w przypadku **3-4 graczy**,
- **4 kury tego samego koloru** w przypadku **5-7 graczy**.



Przygotowanie

1. Przygotuj tękę.

Umieść na środku stołu po jednej kurze każdego koloru: czerwonego, zielonego i fioletowego. Obszar ten nazywamy **tęką**.



2. Utwórz talię kart do dobierania.

Wśród wszystkich kart poszukaj karty księżyca i odłóż ją tymczasowo na bok. Potasuj pozostałe karty, aby utworzyć talię do dobierania i odłóż 10 z nich bez odkrywania. Dodaj kartę księżyca do odłożonych 10 kart i dobrze je potasuj. Następnie umieść tych 11 kart na spodzie talii kart do dobierania.



Połóż talię kart do dobierania obok kur umieszczonych na samym początku na tękę, tak jak pokazano na powyższym rysunku, i zarezerwuj miejsce na środku stołu na stos kart odrzuconych.

3. Rozdaj każdej osobie po 4 zakryte karty.

4. Wybierzcie, kto rozpocznie grę.

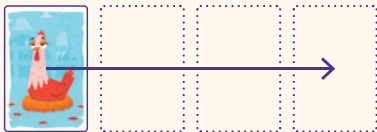
Rozgrywkę rozpoczyna osoba, która najlepiej udaje kurę. Możecie użyć w tym celu innej metody, ale tak jest zabawniej.

Teraz możecie zacząć grę!

Obszar gry znajdujący się przed każdym graczem nazywamy **kurnikiem**. Każda z osób zbiera kury i umieszcza je w kurniku, przestrzegając poniższych zasad:

– Umieszczanie kur

Kury są zawsze umieszczane w kurniku od lewej do prawej strony.



– Cel konkretnych akcji

Konkretne akcje wynikające z kart zawsze wpływają na pierwszą kartę po prawej w kurniku.



– Kolor kur

Kolor pierwszej kury umieszczonej w kurniku wyznacza kolor kolejnych kur, które mogą wejść do tego kurnika do końca rozgrywki. W związku z tym dana osoba **nie może mieć w swoim kurniku kur o różnych kolorach**.

Jedynym sposobem na zmianę koloru jest użycie akcji wynikającej z karty. Jeśli kurnik któregoś z graczy opustoszeje, gracz ten może umieścić w nim kurę dowolnego koloru.

– Pojemność kurnika

Kurniki mogą pomieścić maksymalnie **5 kart w rozgrywkach, w których bierze udział 3–4 graczy, oraz 4 karty w rozgrywkach, w których bierze udział 5–7 graczy**.



Na łąkę kury uciekają po burzy. Możesz odwiedzić łąkę, by wymienić fioletowe, czerwone lub zielone kury, które masz na ręce, a których nie potrzebujesz, na inne kury, które by ci się przydały.

Przykładowo, jeśli zbierasz czerwone kury, a masz na ręce fioletowe kury, możesz wymienić fioletową kurę na czerwoną.

Jest tylko jedno ograniczenie – na łące nigdy nie mogą się znajdować 3 kury tego samego koloru. Oznacza to, że mogą tam być na przykład 2 kury czerwone i 1 fioletowa (lub zielona), ale nigdy 3 czerwone. Z tego powodu nikt nie może dokonać wymiany, w wyniku której na łące znajdą się 3 kury tego samego koloru.



Rundy są rozgrywane zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze możesz **pracować w kurniku lub odwiedzić łąkę**. **Jeśli na początku swojej tury nie masz na ręce żadnej karty, dobierz 2 karty z talii.**



Praca w kurniku



Pracując w kurniku, możesz **wykonać jedną spośród wymienionych poniżej akcji, a następnie dobrać taką liczbę kart z talii, aby ponownie mieć na ręce 4 karty.**

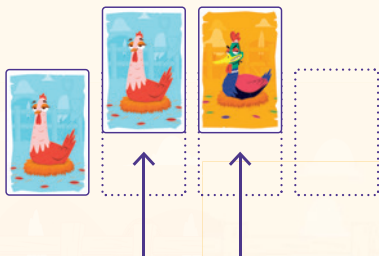
Oto dostępne akcje:

– **Zagranie kartą**

Zagraj kartą z ręki, aby wykonać wynikającą z niej konkretną akcję.

– **Usunięcie fałszywej kury ze swojego kurnika**

Aby usunąć fałszywą kurę, musisz najpierw odrzucić jedną kurę (fioletową, czerwoną, zieloną lub zakreconą) ze swojego kurnika. Umieść obie karty na stosie kart odrzuconych.



– **Odrzucenie kart**

Umieść dowolną liczbę kart z ręki na stosie kart odrzuconych.





Wizyta na łące



Wizyta na łące pozwala ci **wymienić kurę fioletową, czerwoną lub zieloną (ale nigdy zakręconą) z ręki na kurę z łąki.**

Następnie możesz:

- zostawić sobie zdobytą kurę na ręce,
- umieścić zdobytą kurę w kurniku (o ile będzie to zgodne z zasadami umieszczania kur),
- odrzucić zdobytą kurę (umieścić na stosie kart odrzuconych).

Po tej wymianie kończysz swoją turę bez możliwości dobrania kart w celu uzupełnienia ręki.



Koniec rozgrywki



Rozgrywka kończy się natychmiast, gdy któryś z graczy zbierze **5 kur tego samego koloru (lub 4 kury tego samego koloru, jeśli graczy jest 3 lub 4)**. Ta osoba staje się zwycięzcą.

Rozgrywka może się również zakończyć w momencie wyciągnięcia **karty księżycy**.

W takim wypadku wygrywa ten gracz, który ma **najwięcej kur tego samego koloru** w swoim kurniku (wliczając w to zakręcone kury).

W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma w kurniku **dziobiącego komandosa**.

Jeśli remis się utrzymuje, wygrywa gracz, który nie ma **fątszywej kury**. A jeśli dalej jest remis?
Można to rozstrzygnąć w kolejnej rozgrywce!





Konkretne akcje wynikające z kart



Czerwone, zielone i fioletowe kury

Są to główne karty, które należy zebrać i umieścić w kurniku, aby wygrać rozgrywkę.

Akcja:

Umieść tę kartę w swoim kurniku.



Zakręcone kury

Te kury mają jedną cechę, która odróżnia je od kur czerwonych, zielonych i fioletowych – są zakręcone. Nie patrzyły w lustro od tak dawna, że nie wiedzą już, jakiego są koloru. Musisz pomóc im rozwiązać te wątpliwości. Krótko mówiąc, **zakręcona kura** jest **rodzajem dzokera** – przybiera ten sam kolor, jaki mają kury znajdujące się już w kurniku, w którym się ją umieszcza. **W danym momencie rozgrywki w kurniku może znajdować się jednak tylko jedna taka kura**, więc dopóki masz ją w kurniku, nie możesz zagrać drugą kartą zakręconej kury.



Akcja:

Umieść tę kartę w swoim kurniku.

Fałszywe kury

Te ptaki uwielbiają schronienie i jedzenie, które mogą znaleźć w kurniku, więc przeciwnicy będą próbowali przemycić je do twojego kurnika, korzystając z zamieszania wywołanego burzą. Fałszywa kura zajmuje w kurniku miejsce jednej z kur i **dopóki się tam znajduje, uniemożliwia wygranę gry na standardowych warunkach.**



Na szczęście w kurniku może znajdować się **maksymalnie jedna fałszywa kura**.

Akcja:

Umieść tę kartę w kurniku innego gracza.



Psy

Te wierne zwierzęta mają tak wyostrzony węch, że nie sposób wystrychnąć je na dudka. A tak dokładnie – na kaczkę.

Jeśli wykryją fałszywą kurę, nie zawahają się nawet przez sekundę, tylko przegonią ją z kurnika.

Psów nie umieszcza się w kurniku. Czuwają na twojej ręce, dopóki nie zwąchają fałszywej kury i nie przegonią jej z kurnika.

Akcja:

Pokaż tę kartę przeciwnikom podczas swojej tury i odrzuć ją razem z kartą fałszywej kury z twojego kurnika. Umieść obie karty na stosie kart odrzuconych.

Dziobiący komandos

Kury, nie lękajcie się! Nadeszła pierwsza linia obrony kurnika... To dziobiący komandos! Choć lisy są przebiegłe, mają swoją dumę. Kiedy podczas szukania kur na obiad zauważą, że dziobiący komandos pilnuje kurnika, zawsze wdają się z nim potyczkę, nawet jeśli widzą, że w środku czekają smaczne kury.

Karta dziobiącego komandosa jest umieszczana przed kurnikiem, ale nie zajmuje miejsca kury w kurniku. **Każda osoba może mieć w danym momencie maksymalnie jedną kartę dziobiącego komandosa przed swoim kurnikiem**, niezależnie od tego, czy w jej kurniku znajdują się kury.



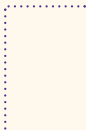
Akcja:

Umieść tę kartę ponad rzędem kur w swoim kurniku.
Pozostanie w tym miejscu, aż ktoś zagra kartą lisa.

Strefa dziobiącego komandosa



Kury w kurniku



Lisy

Lisy to budzący największą grozę wrogowie kur. Kiedy dowiedziały się o katastrofie, zaczęły grasować po farmach, szukając okazji do napełnienia brzuchów. Lisy mają ogromy apetyt, ale są osobiliwe – **nie lubią smaku kaczek i wolą wdać się w walkę z dziobiącym komandosem niż zjeść kurę.**

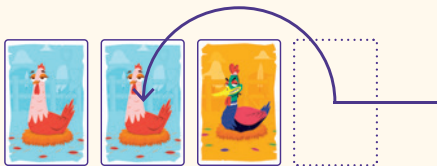
Karta lisa wpływa na wszystkich graczy przy stole z wyjątkiem tego, który ją zagrał.

Kiedy ktoś zagra tą kartą, **lisy atakują kurniki wszystkich pozostałych graczy.**

W przypadku każdego z tych graczy:

- jeśli kurnika chroni dziobiący komandos, poświęca się go (położ kartę dziobiącego komandosa na stosie kart odrzuconych);
- jeśli kurnika nie chroni dziobiący komandos, lis zjada pierwszą kurę z prawej; jeśli jest to fałszywa kura, lis zjada następną kurę z tego kurnika (zob. przykład na następnej stronie) – odrzuć kartę tej biedaczki;





- w każdym innym przypadku w tym kurniku nic się nie dzieje.

Akcja:

Zagraj tą kartą, aby zmusić przeciwników do odrzucenia karty dziobiącego komandosa lub jednej kury (zawsze w tej kolejności) ze swojego kurnika. Następnie umieść tę kartę na stosie kart odrzuconych.

Złodzieje

Zauważyliście, że czas się kończy, a wy jeszcze nie zebraliście kur? Nie ma problemu! Możecie poprosić o pomoc swojego przyjaciela – złodzieja. Osoba, która zagra tą kartą, może **ukraść wybraną przez siebie kurę z kurnika dowolnego innego gracza**, niezależnie od jej koloru. Następnie może:



- umieścić zdobytą kurę na swojej ręce,
- umieścić ją w kurniku (o ile spełnia zasady umieszczania kur),
- umieścić ją na stosie kart odrzuconych.

Osoba, która zagra kartą złodzieja, nie będzie miała czasu na wykonanie jakiejkolwiek innej akcji po kradzieży kury i zakończy swoją turę bez uzupełniania kart na ręce.

Akcja:

Pokaż tę kartę przeciwnikom i zabierz jedną kurę dowolnemu graczowi. Następnie odrzuć tę kartę i zakończ swoją turę bez uzupełniania kart na ręce.

Uciekające kury

To najpłochliwsze i najszybsze kury, które zrobią wszystko, aby wziąć nogi za pas. **Gdy zagrywasz tą kartą, rzuć ją lub umieść w dowolnym miejscu na stole (w zasięgu wszystkich graczy). Twoi przeciwnicy będą musieli jak najszybciej położyć rękę na tej karcie.** Ostatnia osoba, która to robi, straci ze swojego kurnika pierwszą kurę z prawej strony (czerwoną, zieloną, fioletową lub zakreśloną), nawet jeśli ma koguta – dziobiącego komandosa. W przypadku, gdy najwolniejsza osoba nie ma kur w swoim kurniku, kurę traci osoba przedostatnia, a jeśli i ona ma pusty kurnik, to kolejna – do momentu, aż ktoś straci kurę. Karty uciekających kur zmuszą cię do uważania przez całą rozgrywkę, aby nie utracić już zgromadzonych kur.



Akcja:

Rzuć tę kartę na środek lub w dowolne miejsce na stole (pod warunkiem, że znajdzie się w zasięgu wszystkich graczy). Przeciwnicy muszą szybko położyć rękę na tej karcie, aby uniknąć odrzucenia jednej ze swoich kur. Następnie odrzuć tę kartę.

Tornada

Zła pogoda nie ustaje, a tornada sięją spustoszenie. Kiedy ktoś zagra tą kartą, **wybiera stronę – lewą lub prawą. Każda osoba przekazuje wszystkie karty, które ma na ręce, graczowi siedzącemu obok po wybranej stronie.** Ta karta nie ma wpływu na kolejność tur. Gdy ktoś zagra kartą tornada, może się zdarzyć, że otrzymasz mniej niż 4 karty. Musisz rozegrać swoją następną turę, mając na ręce otrzymane karty. Możesz uzupełnić swoją rękę w zwykły sposób, gdy ponownie zajmiesz się pracą w kurniku.



Akcja:

Pokaż tę kartę przeciwnikom i wybierz kierunek (prawo lub lewo). Każda osoba musi przekazać wszystkie karty, które ma na ręce, graczowi siedzącemu obok po wskazanej stronie. Następnie odrzuć tę kartę.

Osiągnięcia w grze

Zaznacz znakiem X zdobyte osiągnięcia (nie oszukuj!).



Wygraj 3 razy z kolei.



Wygraj bez umieszczania zakręconych kur w kurniku.



Wygraj bez użycia dziobiącego komandosa ani zakręconych kur.



Wygraj rozgrywkę po pojawieniu się karty księżycy.



Ukradnij kury 3 razy podczas jednej rozgrywki.



Użyj tornada 3 razy podczas jednej rozgrywki.



Umieść fałszywą kurę w kurniku każdego z graczy podczas jednej rozgrywki.



Wyliminuj co najmniej 3 dziobiących komandosów za pomocą jednej karty lisa.

Osiągnięcia społecznościowe

Zrób sobie zdjęcie i udostępnij je w mediach społecznościowych, oznaczając @wydawnictwo.muduko oraz dodając hashtag #Oskubani



Zagraj w Oskubanych w pracy lub szkole.



Zagraj w Oskubanych z rodziną.



Zagraj w Oskubanych z przyjaciółmi.



Zagraj w Oskubanych na farmie.



Zagraj w Oskubanych w stroju kury.



Weź udział w turnieju Oskubanych lub zorganizuj taki turniej.



Zagraj w Oskubanych z autorem gry.



Śledź Muduko i Oskubanych na portalach społecznościowych (Instagram, Facebook, TikTok).

Oskubani



muduko.com

Wydawnictwo Muduko

Podłęże 650, 32-003 Podłęże

Kordynator projektu: Roksana Hibner

Tłumaczenie: Magdalena Sikorska

Redaktor nabywający: Michał Friedrich

Skład graficzny: zespół Muduko

Korekta: Ewa Popielarz

Autor: Sergio Ortiz

Ilustracje: Enrique Guillamón



TRANJIS
GAMES

© 2025 for the Polish edition Muduko by
Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

© TRANJIS GAMES S.L. All rights reserved