



7-99



2-4



15'

HYGGE

Autor: Saashi
Grafika: Ewelina Proczko

ZAWARTOŚĆ

70 kart, w tym:

- 21 kart zwierząt (po 3 z każdego typu)
- 45 kart przedmiotów (po 9 z każdego kolorze)
- 1 karta „idzie zima”
- 3 karty pomocy



CEL GRY

Nadchodzi zima! Uzpełnij swoje zapasy o wszystkie rzeczy, których potrzebujesz do wygodnej hibernacji. Dokonuj mądrych wyborów i bezpiecznie przechowuj swoje zapasy, aby wygrać grę!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Znajdź kartę pomocy właściwą dla liczby graczy biorących udział w rozgrywce. Odlóż dwie pozostałe karty pomocy do pudełka.
2. Potasuj wszystkie karty zwierząt i przedmiotów i połóż je rewersem do góry, tworząc zakrytą talię kart.

3. Weź 15 kart z talii (9 w grze 3-osobowej) bez podglądania ich zawartości. Wtasuj do nich zakrytą kartę „idzie zima”. Tak przygotowane 16 kart (10 w grze 3-osobowej) umieść na spodzie talii. Stos dobierania jest już gotowy.

4. Dobieraj pojedynczo karty ze stosu i umieść je odkryte w sposób pokazany na karcie pomocy (patrz ilustracja poniżej). Te karty tworzą tzw. „zapasy”.

Grę rozpoczyna najbardziej uporządkowany gracz.

ROZGRYWKA

Gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze wykonaj kolejno następujące czynności:

1. Weź karty (obowiązkowo)
2. Przechowaj zapasy (opcjonalnie)
3. Sprawdź stan zapasów (obowiązkowo)



Przykładowe ułożenie kart w rozgrywce 3-osobowej



1. Weź karty (obowiązkowo)

Swoją turę zacznij od zabrania kart zapasów. Weź wszystkie karty z wybranego rzędu lub kolumny (nawet jeśli nie jest pełna).

Umieść te karty odkryte przed sobą. Zalecamy uporządkowanie kart według ich typu. Identyczne przedmioty muszą być ułożone w stosy.

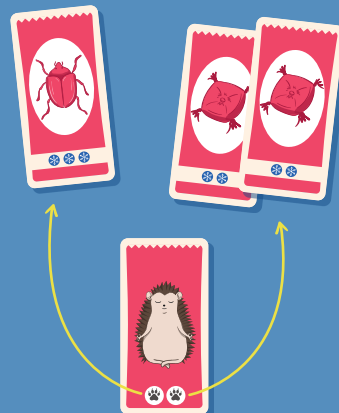
2. Przechowaj zapasy (opcjonalnie)

Jeśli masz przed sobą karty zwierząt i przedmiotów w pasującym kolorze, możesz wykonać akcję przechowywania zapasów.

Jeśli zdecydujesz się wykonać akcję „przechowaj zapasy”, wybierz jedno ze swoich zwierząt. Za każdy symbol łapy na karcie tego zwierzęcia możesz przechować dowolną liczbę kart przedmiotów jednego typu w tym samym kolorze co dane zwierzę. Przedmioty tego samego typu (nawet jeśli masz ich kilka) wymagają tylko 1 symbolu łapy. Nie musisz używać wszystkich symboli łapy, możesz wybrać i chcieć przechować tylko 1 przedmiot, nawet jeśli zwierzę ma 2 symbole łapy na swojej karcie.

Umieść przechowywaną kartę zwierzęcia i karty przedmiotów w zakrytym stosie obok innych swoich kart. Te karty zapewnią ci punkty na koniec gry.

Przykład: Jeż może przechowywać 2 typy przedmiotów w swoim kolorze. W przykładzie poniżej gracz użyje dwóch kart poduszek i 1 kartę chrząszcza (razem 3 karty).



Nietoperz i żaba mogą przechowywać przedmioty w 3 różnych kolorach. Ponieważ mają one tylko 1 symbol łapy, mogą wybrać przechowywanie tylko jednego typu przedmiotu.

Ważne: Wolno ci wybrać akcję przechowywania zapasów tylko raz na turę. Innymi słowy, możesz przechować tylko jedną kartę zwierzęcia (i jej przedmioty) w swojej turze.



3. Sprawdź stan zapasów (obowiązkowo)

Na koniec swojej tury sprawdź liczbę kart pozostających na środku stołu (w tzw. „zapasach”).

Jeśli pozostały 4 karty lub więcej, swoją turę rozpocznij grając po twojej lewej stronie.

Jeśli pozostały tylko 3 karty lub mniej, uzupełnij zapasy. Aby to zrobić, przenieś karty, które znajdują się w zapasach na pozycje 1, 2 i 3, zachowując ich kolejność (patrz karta pomocy). Następnie dobierz i umieść na stole tyle kart, ile potrzeba, by uzupełnić zapasy. Po czym rozegraj kolejną turę. Tym samym, jeśli uruchomisz uzupełnianie zapasów, rozegrasz dwie tury z rzędu.

KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast, gdy któryś z graczy dołoży do znajdujących się na stole zapasów kartę „idzie zimą”.

Wówczas każdy gracz może wykonać jeszcze jedną, ostatnią akcję:

- może przechować zapasy;
- lub może odrzucić jedną z odkrytych kart, które ma przed sobą.



Punktacja końcowa

Za każdą zmagazynowaną kartę przedmiotu zdobywasz punkty równe liczbie płatków śniegu ❄ na karcie. Punkty nie są przyznawane za karty zwierząt, które użyłeś do przechowania zapasów.

Każda karta przedmiotu, której nie zagrałeś do przechowania zapasów i wciąż masz ją przed sobą, jest warta -1 punkt.

Każdy symbol łapy na kartach zwierząt, które wciąż masz przed sobą, jest wart -1 punkt.

Zsumuj wszystkie swoje punkty. Wygrywa gracz z najwyższym wynikiem.

W przypadku remisu wygrywa gracz z najmniejszą liczbą punktów ujemnych. Jeśli wciąż jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Zalecamy rozegranie 3 partii z rzędu. Każdą kolejną partię zaczyna gracz, który uzyskał najmniej punktów w poprzedniej rozgrywce.

Hygge

(wymawia się „Huggueux”): Zapytasz, dlaczego ta gra nazywa się Hygge? Otóż jesteśmy grupą francuskojęzycznych miłośników planszówek ze stroniczym wyobrażeniem tego, czym jest dla nas ta obca koncepcja. Hygge to styl życia, który wywodzi się głównie z Danii. Możesz przetłumaczyć to jako „kokonowanie”, choć nie oddaje to jego prawdziwej istoty. Ponad wszystko, hygge to sposób na życie. To koncepcja, która obejmuje komfort, dobre samopoczucie, ciepło, bezpieczeństwo i wiele więcej...

HYGGE

POZNAJ INNE GRY Z TEJ SERII



IUVI
GAMES

Kierownik produkcji:
Viola Kijowska

Skład i opracowanie
graficzne:
Wojciech Pietras

Tłumaczenie:
Joanna Siudek

Konsultacja i redakcja:
Joanna Siudek, Grupa MV



Wydawca na terenie Polski:

Wydawnictwo IUVI,
Sp. z o.o., Sp. J.
ul. Półnoki 12C, 30-740 Kraków
www.iuvigames.pl

NIP: 676246516

2023 Wydawnictwo IUVI

