

Przykład 2: Na stole znajdują się 3 czerwone, 3 zielone, 1 niebieska i 1 fioletowa mucha. Aktywny gracz odkrywa żółtą muchę – to piąty kolor. Wszyscy gracze mogą łapać czerwone i zielone muchy, ponieważ much w tych kolorach jest najwięcej spośród odkrytych na stole.



## Koniec gry

Gra kończy się kiedy jeden z graczy odkrył ostatnią kartę, jeżeli to packa lub mucha w piątym kolorze gracz ostatni raz łapie muchy. Następnie wszystkie odkryte karty, które nadal znajdują się na stole odrzuca się na stos kart odrzuconych. Następuje podliczenie punktów.

## Punktacja

Każdy gracz sumuje wartości z koszulek much, znajdujących się w jego stosie zdobytych kart. Gracz z najwyższą liczbą punktów wygrywa.

W przypadku remisu sprawdza się, który z graczy zdobył więcej kart. Wygrywa gracz, który ma ich więcej.

## Inne warianty

Przed rozpoczęciem gry – szczególnie w rozgrywce 2- i 3-osobowej – gracze mogą uzgodnić, że odrzucają kilka losowych, zakrytych kart i odkładają je do pudełka, aby skrócić rozgrywkę. Aby uprościć rozgrywkę, np. w przypadku gry z młodszymi dziećmi, można zignorować wartości much, a o zwycięstwie będzie decydowała liczba zdobytych kart.

**Autor:** Christian Heuser

**Grafik:** Georg von Westphalen



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!  
Wydawca i dystrybutor:  
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa  
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, [www.g3poland.com](http://www.g3poland.com)



[www.facebook.com/G3Poland](https://www.facebook.com/G3Poland)

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 5. Rok 2016.

Wersja 2.0



© 2015 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich

# PACKA NA MUCHY

Liczba graczy: 2-8 Wiek: 6+ Czas: 15 min.

Na początku je widać, jednak po chwili już ich nie ma. Niezależnie od tego, czy jest to mała muszka, czy tłuste muszysko, kiedy packa idzie w ruch, najważniejsza jest błyskawiczna reakcja! To dynamiczna gra, w której wygra najszybszy z graczy.

## Zawartość pudełka

112 kart:

16 kart niebieskich much

16 kart żółtych much

16 kart zielonych much

16 kart fioletowych much

16 kart pomarańczowych much

16 kart czerwonych much

16 kart packi na muchy



## Cel gry

W swojej turze gracz odkrywa jedną kartę. Jeśli będzie to packa na muchy wszyscy gracze jednocześnie próbują złapać najtłustsze muchy. Na koniec gry osoba, która zgromadziła muchy o najwyższej łącznej wartości wygrywa.

## Przygotowanie

Należy dokładnie potasować wszystkie karty i rozłożyć je zakryte, na stole.

## Przebieg gry

Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozpoczyna najmłodszy gracz.

W swojej turze gracz odkrywa jedną, wybraną przez siebie kartę ze stołu. Odkryta karta może przedstawiać muchę w jednym z sześciu kolorów lub packę.

Karty należy odkrywać ruchem od siebie tak, aby gracz wykładający nie mógł wcześniej podejrzeć co znajduje się na odkrywanej przez niego karcie.

Gracze nie mogą odkładać kart w taki sposób, aby jedna karta zasłaniała inną odkrytą kartę. Wszystkie leżące na stole odkryte muchy muszą zawsze być widoczne.

## Kiedy gracze mogą łapać muchy?

Jeśli gracz odkryje **kartę packi** lub na środku stołu leżą muchy w czterech kolorach, a gracz odkryje muchę w **piątym kolorze** rozpoczyna się łapanie much.

## Jakie muchy można złapać?

Gracze mogą łapać tylko muchy w kolorze, którego pośród odkrytych kart jest najwięcej. Jeśli na stole jest taka sama liczba much w kilku kolorach, można łapać muchy w dowolnym z tych kolorów.


**Ważne:** Każda mucha na koszulce ma wartość od 1 do 5. Jeśli gracz ma wybór powinien złapać muchę o wyższej wartości, na koniec gry da mu ona więcej punktów.


**Uwaga:** Niektóre muchy stapiają się z tłem na rewersach kart, przez co trudniej je zauważyć.



## Jak łapać muchy?

Wszyscy gracze jednocześnie kładą płasko jedną dłoń na jednej karcie muchy. Dłoń musi pozostać na karcie.

 W rozgrywce **od 5 do 8 graczy**, należy używać tylko **jednej ręki** i łapie się tylko **jedną muchę**.

 W rozgrywce **od 2 do 4 graczy**, można używać **dwóch rąk**, aby złapać **do dwóch much**.

Należy sprawdzić czy złapana przez gracza mucha może być odłożona na jego stos zdobytych kart.

Jeśli gracz złapał muchę w dobrym kolorze, umieszcza ją zakrytą na swoim stosie zdobytych kart. Jeśli kilku graczy uderzyło tę samą kartę, otrzyma ją gracz, który uderzył ją jako pierwszy (jego dłoń znajduje się bezpośrednio na karcie).

Jeśli któryś z graczy uderzył muchę w nieodpowiednim kolorze, karta pozostaje na swoim miejscu. Jednakże, jako karę, gracz ten musi oddać ostatnio złapaną muchę ze swojego stosu zdobytych kart i odrzucić ją na stos kart odrzuconych; jeśli gracz nie ma jeszcze żadnej karty w swoim stosie zdobytych kart, ma szczęście – kara go ominęła i nie musi nic oddawać. Stos kart odrzuconych formuje się poza obszarem gry i karty, które się w nim znajdują nie biorą udziału w rozgrywce.

Jeśli łapanie much wywołała karta packi, należy ją odrzucić na stos kart odrzuconych.

Gdy łapanie much kończy się, rozpoczynając od następnego, według kolejności gracza kontynuuje się odkrywanie kart dopóki gracze nie będą mogli ponownie łapać much.

*Przykład 1: Na stole znajduje się 5 czerwonych, 2 żółte i 1 fioletowa mucha. Aktywny gracz odkrywa kartę packi. Wszyscy gracze mogą łapać czerwone muchy, ponieważ much w tym kolorze jest najwięcej pośród odkrytych kart na stole.*

