

MYŚLISZ, ŻE UŁOŻYSZ LEPIEJ?



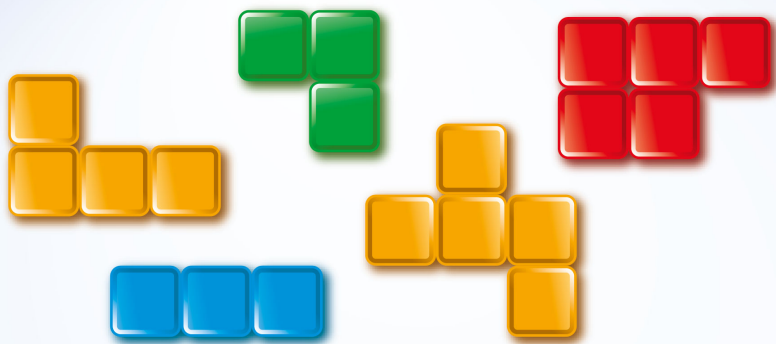
# Zasady gry

Gra dla 1-4 graczy w wieku 8-108 lat

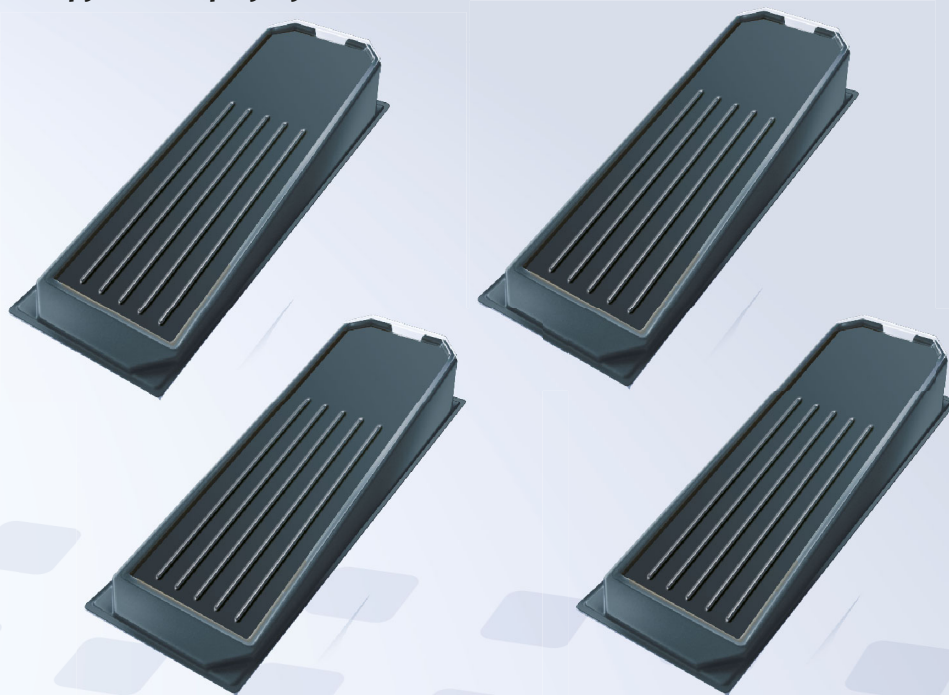
autor gry: Reiner Knizia

## ELEMENTY GRY

64 klocki (po 16 w każdym kolorze: czerwonym, zielonym, niebieskim, żółtym)



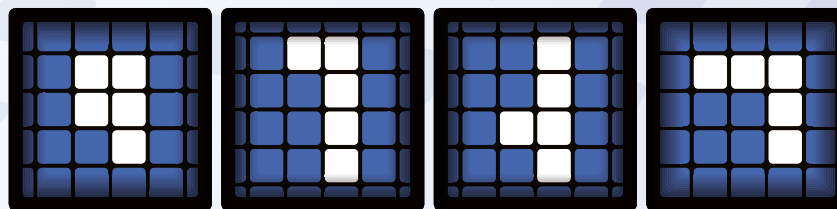
4 rampy wraz z 4 przykrywkami



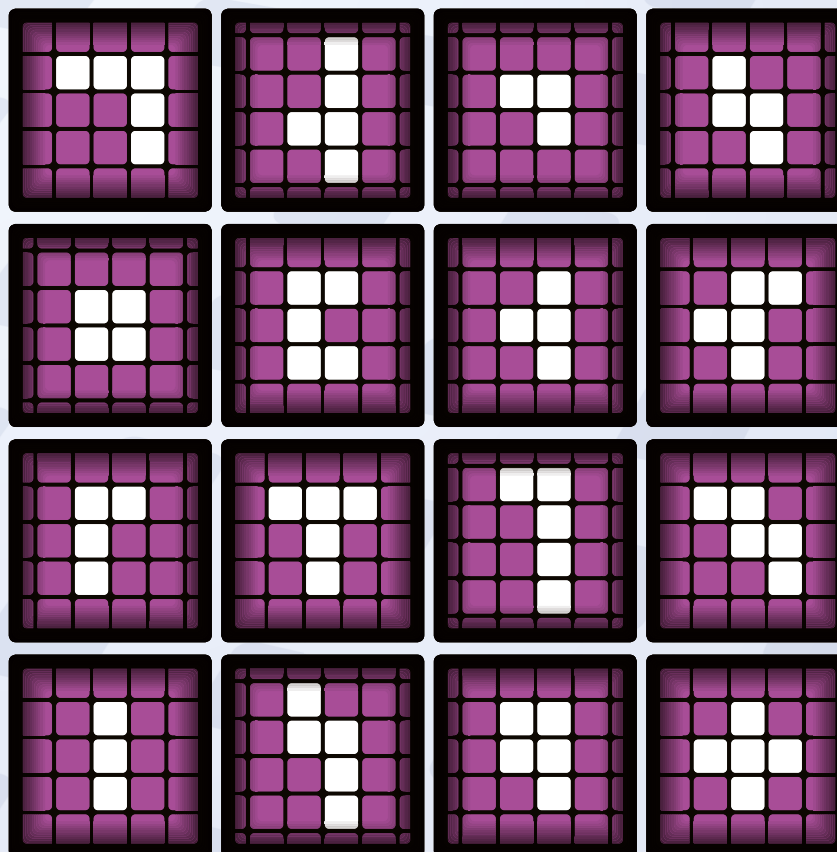
8 dwustronnych plansz (po 2 w każdym kolorze)



4 karty startowe (niebieskie)



16 kart podstawowych (fioletowe)



## CEL GRY

Gracze umieszczają wskazane klocki na swoich rampach, starając się zastonić jak największą część pola.

## PRZYGOTOWANIE GRY

Każdy gracz bierze:

- wszystkie klocki w wybranym przez siebie kolorze,
- 1 rampę i 1 przezroczystą przykrywkę,
- 2 plansze w kolorze płytek.

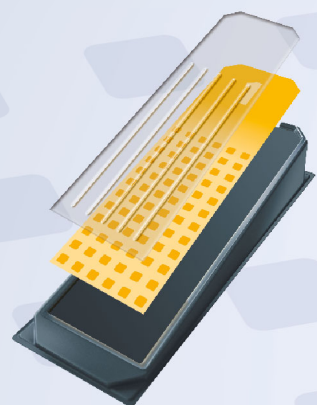
Jeśli w grze uczestniczy mniej niż 4 graczy, nieużywane elementy odłóż do pudełka. Połóż 4 karty startowe (niebieskie) i 16 kart podstawowych (fioletowe) w oddzielnych stosach na stole.

## PRZEBIEG GRY

Gra składa się z 4 rund, a każda runda przebiega w następujących krokach:

1. Umieszczenie planszy na rampie.
2. Umieszczenie klocka startowego.
3. Rozegranie rundy.
4. Punktacja.

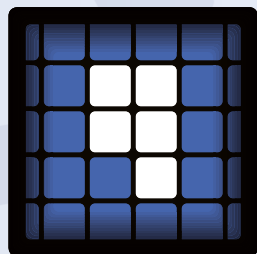
### 1. UMIESZCZENIE PLANSZY NA RAMPIE



Każdy gracz umieszcza planszę na rampie, tak by pokazany na niej numer znajdował się na górze. W pierwszej rundzie używa się planszy nr 1, w drugiej nr 2 i tak dalej.

Następnie na planszę należy nałożyć przezroczystą przykrywkę, tak jak pokazano na ilustracji obok. Plansze 2–4 mają pola specjalne, które zostały opisane w punkcie 4 (Punktacja).

### 2. UMIESZCZENIE KLOCKA STARTOWEGO



Potasuj karty startowe (niebieskie) i daj każdemu po 1. Jeśli gra mniej niż czterech graczy, nieużywane karty odłóż na bok. Każdy gracz dobiera pokazany na swojej karcie startowej klocek i umieszcza go na swojej rampie zgodnie z zasadami układania klocków (patrz tabelka obok).

Gracze trzymają przed sobą karty startowe aż do końca rundy.

### 3. ROZEGRANIE RUNDY

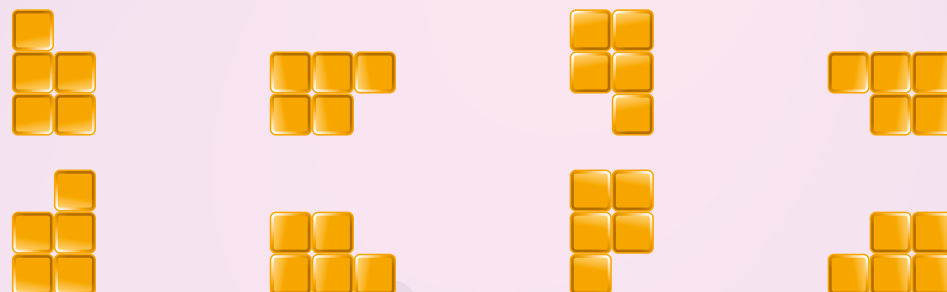
Potasuj fioletowe karty i ułóż je w zakrytym stosie. Odkryj pierwszą kartę z wierzchu. Każdy gracz bierze swój klocek pokazany na karcie i umieszcza go na swojej rampie zgodnie z zasadami układania klocków. Gracze umieszczają klocki jednocześnie.

Po tym, jak każdy umieści już swój klocek, odłóż kolejną kartę. Wszyscy gracze biorą odpowiedni klocek, umieszczają go na swojej rampie i tak dalej, aż karty w stosie się wyczerpią.

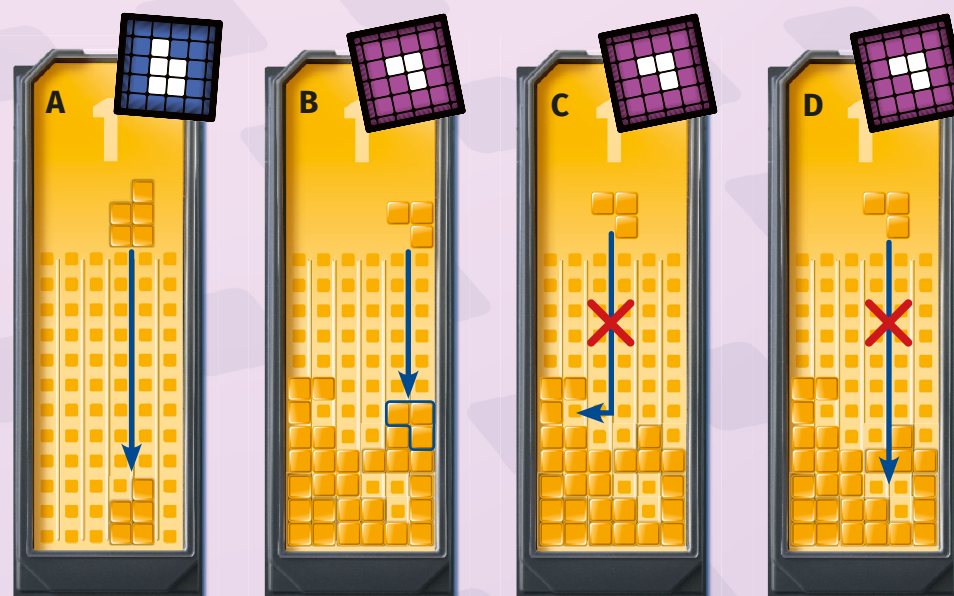
Wykorzystane karty należy odkładać na stos obrazkami do góry.

## ZASADY UKŁADANIA KLOCKÓW

- Umieść klocek na górze rampy w dowolnej kolumnie, tak aby wgłębienia klocka pasowały do torów przykrywki.
- Klocek możesz dowolnie przekrócić i obrócić. Dla każdego klocka istnieje 8 możliwych ułożeń.



- Zsuwaj klocek, aż osiągnie dolną krawędź rampy (rys. A) lub zatrzyma się na innych klockach znajdujących się już na rampie (rys. B).
- Podczas zsuwania nie wolno już obracać klocka ani przesuwać go w bok. Nie da się więc wypełnić luki, która nie jest dostępna od góry (patrz rys. C i D).
- Jeśli wskazany klocek jest taki sam jak na twojej karcie startowej, pomijasz daną turę (bo klocek w tym kształcie jest już na rampie).
- Nie musisz umieszczać klocka na rampie, jeśli nie chcesz. Odłóż go na bok. Pamiętaj jednak, że w każdej rundzie dany klocek pojawia się tylko raz.
- Klocki nie mogą wystawać poza lewą i prawą stronę rampy, mogą jednak wystawać ponad górną krawędź pola gry (patrz przykłady punktacji na następnej stronie).



#### 4. PUNKTACJA

Gdy wyczerpie się stos fioletowych kart, następuje punktacja. Do zapisania punktów potrzebne będą wam kartka i długopis (niezałączone do gry).

**W każdej turze każdy niezastonięty kwadracik na polu gry liczy się jako punkt ujemny.**

Dodatkowo punkty zdobywa się za różne osiągnięcia w zależności od rozgrywanej rundy:

**Runda 1:** Zdobywasz **1 punkt** za każdy całkowicie zapełniony rząd.

**Runda 2:** Na planszy znajdują się pola specjalne z wartościami 1–3. Na koniec rundy każde **niezastonięte** pole specjalne daje wskazaną liczbę punktów.

**Runda 3:** Na planszy znajdują się pola z punktami dodatnimi i ujemnymi. Na koniec rundy każde **niezastonięte** pole specjalne daje lub odejmuje wskazaną liczbę punktów.

**Runda 4:** Na planszy znajduje się 5 par symboli. Na koniec rundy:

- Każda widoczna para takich samych symboli daje 3 punkty.
- Każdy pojedynczy symbol odejmuje 3 punkty.
- Zastonięcie obu symboli z pary nie daje żadnych punktów.

#### Przykłady punktacji



##### Runda 1.

Gracz zdobywa:  
**8 punktów** za każdy wypełniony rząd.  
**-4 punkty** za niezastonięte kwadraciki.  
W sumie gracz zdobywa 4 punkty (8 - 4).



##### Runda 2.

Gracz zdobywa:  
**9 punktów** za pola specjalne (2 + 3 + 1 + 3)  
**-4 punkty** za niezastonięte kwadraciki.  
W sumie gracz zdobywa 5 punktów (9 - 4).



##### Runda 3.

Gracz zdobywa:  
**3 punkty** za pola specjalne (2 + 2 + 3 + 1 - 5)  
**-1 punkt** za niezastonięte kwadraciki.  
W sumie gracz zdobywa 2 punkty (3 - 1).



##### Runda 4.

Gracz zdobywa:  
**9 punktów** za 3 widoczne pary symboli.  
**-3 punkty** za widoczny pojedynczy symbol.  
**-5 punktów** za niezastonięte kwadraciki.  
W sumie gracz zdobywa 1 punkt (9 - 3 - 5).

#### KONIEC GRY:

Gra kończy się po czwartej rundzie. Podlicz punkty graczy ze wszystkich rund. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

#### ZASADY DLA JEDNEGO GRACZA

Rozegraj 4 rundy, jak w normalnej grze, zsumuj punkty i porównaj z poniższymi wynikami.

Zdobyte punkty	Osiągnięcie
> 30	→ arcymistrz
26–30	→ mistrz
21–25	→ ekspert
16–20	→ specjalista
11–15	→ nowicjusz
6–10	→ praktykant
< 5	→ uczeń

#### WARIANTY

- Jeśli chcecie skrócić czas gry, po prostu pomińcie wybrane plansze i zagrajcie mniej rund.
- Dla urozmaicenia gry używajcie plansz w innej (np. losowej) kolejności.

## EGMONT.pl



**krainaplanszowek.pl**  
facebook.com/KrainaPlanszowek

EGMONT Polska Sp. z o.o.  
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa  
WydawnictwoEgmont.pl  
© 2019 Egmont Polska Sp. z o.o.  
© 2019 Dr. Reiner Knizia  
Wszelkie prawa zastrzeżone

Autor gry: Reiner Knizia  
Projekt graficzny: Piotr Kania  
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak  
Redakcja: Patryk Blok  
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl

Grę polecają:

