

NOWA GWINEA

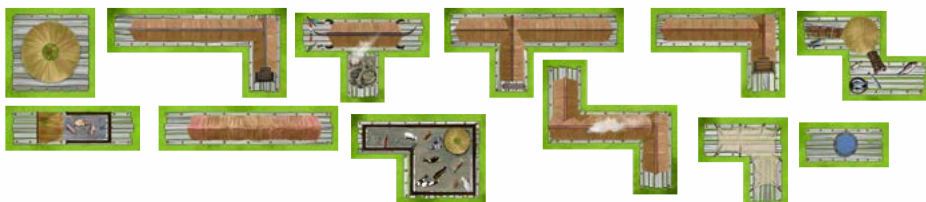
Gra dla 1–4 graczy w wieku od 8 lat
Autor gry: Grzegorz Rejchtman
Ilustracje: Paulina Wach

Elementy gry

32 dwustronne plansze zadań
(192 zwykłych, 192 trudnych)



48 kafelków chat (po 12 na gracza)



1 tor punktacji



4 pionki



Kostka



4 żetony punktów



awers



rewers

Cel gry

Gracze wcielają się w plemiona budujące nową wioskę w odległej Nowej Gwinei. Układają kafelki chat na swojej planszy zadań począwszy od wylosowanego totemu startowego tak, aby zakrywały one źródła wody oraz jak najwięcej krzewów owocowych. Chaty mogą się stykać tylko rogami. Gracz, któremu uda się zakryć wszystkie źródła wody, kończy turę. Po 9 turach zwycięża gracz z największą liczbą punktów.

Przygotowanie gry

- Weźcie 32 plansze zadań. Zdecydujcie, czy będziecie używać łatwiejszej strony, czy trudniejszej. Potasujcie plansze i umieśćcie je w stosie nieużywaną stroną do góry.
- **Podpowiedź:** Dla wyrównania szans rodzice mogą używać trudniejszej strony, a dzieci łatwiejszej.
- Każdy gracz dostaje zestaw 12 kafelków chat i 1 pionek w wybranym przez siebie kolorze. Jeśli graczy jest mniej niż 4, niewykorzystane kafelki i pionki odłóżcie do pudełka.
- Na środku stołu połóżcie tor punktacji. Każdy gracz ustawia swój pionek na polu „0”.
- Przygotujcie kostkę.



Przebieg gry

Gra składa się z 9 rund. Każda runda przebiega w następujący sposób:

- Każdy gracz bierze 1 planszę zadania ze stosu i kładzie ją przed sobą (ustalonym poziomem trudności do dołu).
- Jeden z graczy rzuca kostką. Wylosowany symbol zwierzęcia wskazuje pole startowe – kamień z symbolem zwierzęcia. Wszyscy gracze naraz obracają swoje plansze i równocześnie zaczynają budować swoje wioski na czas.

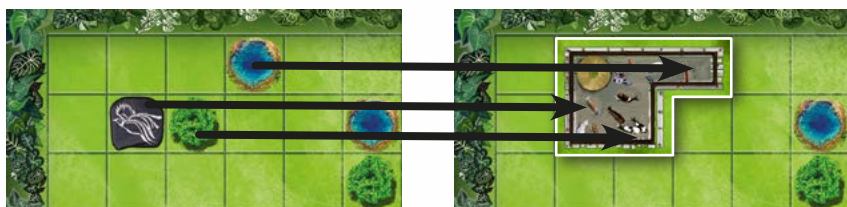


Swój pierwszy kafelek gracze muszą umieścić na planszy w taki sposób, aby zakrył zwierzę totemiczne wskazane przez kostkę. **Pozostałych zwierząt NIE MOŻNA zakrywać (muszą być widoczne na koniec rundy).**



Wszyscy gracze grają jednocześnie i starają się jak najszybciej zakryć WSZYSTKIE oczka wodne na swojej planszy. Warto również zakrywać krzewy owocowe.

Uwaga! Jednym kafelkiem możesz zakryć więcej niż jeden symbol!



Można położyć jeden kafelek tak, aby jednocześnie zakrył kamień z symbolem wskazanym przez kostkę oraz oczko wodne i krzew owocowy. Gracze mają do dyspozycji cały zestaw kafelków, ale nie muszą wykorzystywać wszystkich (na koniec rundy zawsze zostaną jakieś niewykorzystane kafelki).

Kafelki można dowolnie przekręcać i obracać.

Żadna część dokładanego kafelka nie może się znaleźć na innym kafelku. Żadna część kafelka nie może wystawać na ramkę lub poza planszę.

- **Wszystkie ułożone kafelki mogą stykać się ze sobą tylko narożnikami.**
- **Każdy kafelek musi stykać się z przynajmniej jednym kafelkiem.**
- **Kafelki nie mogą stykać się ze sobą krawędziami.**



Gdy którykolwiek gracz zakryje 5 oczek wodnych, woła „Gwinea!”. Następuje wtedy koniec rundy.

EGMONT.pl



Story House Egmont sp. z o.o.,
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa,
WydawnictwoEgmont.pl,
© 2022 Story House Egmont sp. z o.o.

Autor: Grzegorz Rejchman;
Ilustracje: Paulina Wach;
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak;
Redakcja: Wojciech Rządęk;
Korekta: Marta Kania;
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk;
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

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

Koniec rundy i punktacja

Gracze podliczają punkty (patrz poniżej). Następnie biorą z powrotem użyte kafelki, aby mieć znów pełen komplet, i odrzucają plansze zadań, z których korzystali w tej rundzie.

Każdy gracz dostaje **jeden** punkt za **każde** zakryte źródło wody. Dodatkowo pierwszy gracz otrzymuje bonus zależny od liczby zakrytych przez niego drzewek owocowych.

Za **1** zakryte drzewko – **1 punkt**.

Za **2** zakryte drzewka – **3 punkty**.

Za **3** zakryte drzewka – **6 punktów**.

Za **4** zakryte drzewka – **10 punktów**.

Za **5** zakrytych drzewek – **15 punktów**.

Pozostali gracze **nie otrzymują** punktów bonusowych za drzewka owocowe.

Gracz, który złamał którąkolwiek zasadę układania kafelków, nie otrzymuje żadnych punktów w danej rundzie.

Jeśli pionek gracza na polu punktacji przekroczy liczbę 50, to przesuwa się go na początek toru, a gracz bierze żeton punktów i kładzie przed sobą liczbą +50 do góry. Przy kolejnym przekroczeniu, gracz przekręca żeton na +100.

Nowa runda

Gracze dobierają nową planszę. Jeden z graczy rzuca kostką. Rozpoczyna się kolejna runda.

Zakończenie gry

Gra kończy się po **9 rundach**. Gracz, który zdobył najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą!

Wariant: inna liczba oczek wodnych do zakrycia

Jeśli chcecie uczynić grę prostszą, możecie spróbować tego wariantu. Umówcie się, ile dokładnie oczek wodnych należy zakryć, aby wygrać rundę. Przykładowo możecie się umówić, że należy zakryć dokładnie 4 oczka wodne.

Gracze otrzymują wtedy po 1 punkcie za każde zakryte oczko wodne. Pozostałe zasady nie zmieniają się.

Wariant: nagroda za każde drzewko

Gracze, którzy nie zakryli wszystkich źródełek wody, też otrzymują punkty za drzewka – **2 punkty za każde zakryte przez siebie drzewko**.

Grę polecają:

