

WSZYSTKO NA 1 KARTĘ



Ilość graczy: 2 - 4

Wiek: 8+

Czas gry: 20 Minut

ZAWARTOŚĆ

5 Kolorowych Kości do Gry

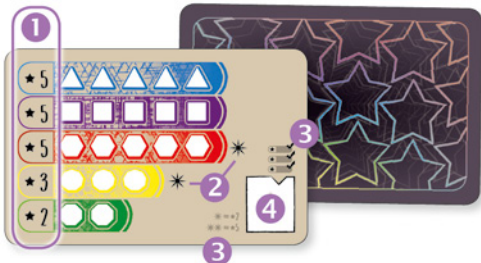


4 Flamastry



30 Ścieralnych Kart do Gry

- 1 Główne punkty
- 2 Dodatkowe punkty
- 3 Przypomnienia o wynikach
- 4 Miejsce na wpisanie sumy liczby punktów



Uwaga: symbole na kościach do gry służą jedynie do rozróżnienia kolorów i nie służą żadnemu innemu celowi.

Uwaga: 30 kart do gry ma ścieralną powłokę tylko na przedniej stronie, a nie na odwrocie!

CEL GRY

W jak najbardziej efektywny sposób postaraj się wypełnić oznaczone kolorami rzędy na swoich kartach, wykorzystując przy tym jak najmniej rzutów kośćmi. Gracz, który najszybciej uzupełni rzędy i zdobędzie czwartą kartę, wygrywa.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Przetasuj talię 30 kart i umieść ją na środku stołu rewersami do dołu.
- Należy wybrać gracza rozpoczynającego, który otrzyma 5 kolorowych kości do gry.
- Każdy gracz dobiera **2 karty** z talii i kładzie je odkryte przed sobą.
- Każdy gracz otrzymuje 1 flamaster.



Ważne! Wszystkie Twoje karty muszą być zawsze **widoczne** dla innych graczy!

PRZEBIEG GRY

Osoba rozpoczynająca grę rzuca 5 kośćmi. **Po rzucie** gracz może zdecydować o ponownym rzuceniu dowolnej liczby kości (max. 5). Może to być zrobione **maksymalnie dwa razy**: po trzecim rzucie ich wynik jest ostateczny. *Abym łatwiej można było dokonać podsumowania, radzimy pogrupować kości według ich koloru.*

Następnie, **wszyscy gracze** mogą wykorzystać wynik rzutu do wykreślenia przestrzeni w kolorowych rzędach na **jednej** ze swoich kart. Przekraczanie pól odbywa się w kolejności i należy pamiętać o następujących zasadach:

- Każdy gracz musi wybrać **jedną** z kart, na której chciałby wykorzystać wynik rzutu. Nie możesz podzielić wyniku rzutu i użyć go na kilku kartach.
- Przestrzenie w kolorowych rzędach należy przekreślić **od lewej do prawej strony**.
- Możesz wybrać określony kolor tylko wtedy, gdy jesteś w stanie użyć **wszystkich kości w tym kolorze** do wykreślenia pól na swojej karcie. Nie możesz używać tylko niektórych kości w określonym kolorze i ignorować resztę!
- **Jeśli nie chcesz, nie musisz wykreślać przestrzeni w rzędach.** Jeśli jednak zdecydujesz się przekreślić pola, musisz użyć **wszystkich wyników wyrzuconych kości, które możesz znaleźć na swojej karcie.**

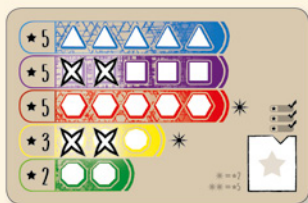
PRZYKŁAD: WYKREŚLANIE PÓL



Szymon rzucił kośćmi 5 razy. Wyniki jego rzutów widać powyżej. Wykreśla on na swojej karcie 2 fioletowe i 2 żółte pola. Nie może użyć pomarańczowego, ponieważ nie ma tego koloru na jego karcie.



Później Szymon chce użyć innych wyników rzutów widocznych powyżej. Jest w stanie przekreślić kolor fioletowy, ale na jego karcie jest dostępne tylko 1 pole żółte. Nie wolno mu więc go przekreślić. Aby to zrobić, musi być w stanie przekreślić dwa żółte pola zgodnie z wynikiem rzutów kośćmi.



PUNKTACJA KART

Jeśli po rzutach kośćmi, co najmniej **3 razy z rzędu**, wszystkie pola na Twojej karcie są przekreślone, otrzymujesz za nią punkty.

Podlicz swoje punkty i zapisz sumę w polu wyników na karcie.

Za każdy **całkowicie przekreślony** rząd pól przyznawane są punkty ★ (liczba punktów zależy od liczby pól w nim się znajdujących).

Jeśli uzupełnisz rząd, który ma obok **symbol słońca** ☀, otrzymasz **2 dodatkowe punkty**. Jeśli uda Ci się wypełnić **oba** rzędy z **symbolem słońca**, otrzymasz **5 dodatkowych punktów**.

Planując mądrze i przy odrobinie szczęścia, możliwe jest wypełnienie więcej niż 3 rzędów na jednej karcie, jeśli uda Ci się je wypełnić w tym samym czasie, co trzeci rząd. W ten sposób możesz zdobyć maksymalnie do 25 punktów na każdej karcie!

PRZYKŁAD: PUNKTACJA KART



Szymon użył tych rzutów kośćmi, aby uzupełnić swoją kartę. Nie może użyć fioletowego wyniku, ponieważ wcześniej przekreślił fioletowy rząd.



Ponieważ ukończył 3 rzędy, musi teraz zsumować punkty za swoją kartę. Nie zdobywa on punktów za niebieski rząd, ponieważ go nie uzupełnił. Otrzymuje natomiast 5 punktów za fioletowy, 3 za żółty i 2 za zielony. Szymon również zdobywa 2 dodatkowe punkty, ponieważ obok żółtego rzędu znajduje się symbol słońca.

$$5+3+2+2=12$$



Szymon użył tych rzutów kośćmi, aby ukończyć swoją drugą kartę. W poprzedniej turze udało mu się wypełnić pomarańczowy rząd, co oznacza, że 4 rzędy są teraz wypełnione i musi on teraz przyznać punkty swojej karcie.

Szymon nie otrzymuje żadnych punktów za fioletowy rząd. Jego czerwone, pomarańczowe, niebieskie i zielone rzędy dają mu po 4 punkty. Udało mu się wypełnić oba rzędy symbolem słońca (czerwonym i niebieskim), co daje mu 5 dodatkowych punktów.

$$4+4+4+4+5=21$$



Po zdobyciu punktów za kartę odłóż ją na bok, aby wszyscy gracze mogli ją zobaczyć. Nie możesz już więcej z niej korzystać w tej grze!

Na koniec dobierz **nową kartę z talii**. Jeśli kilku graczom uda się skompletować kartę w tej samej turze, po kolei losują nowe karty z talii.

Gdy wszyscy gracze przekreślą pola i zdobędą punkty za karty, **następny gracz** w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, otrzymuje kości. Ten gracz jest teraz pierwszym graczem i rozpoczyna następną rundę gry.

KONIEC GRY I PUNKTACJA KOŃCOWA

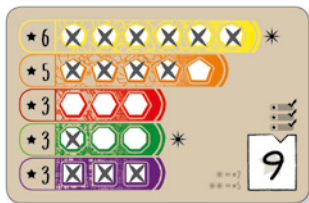
Gra kończy się **natychmiast po rundzie**, w której gracz zdobył swoją **czwartą kartę**.

Wszyscy gracze sprawdzają teraz, czy nadal należą im się punkty za karty, których nie wypełnili.

Za każdy **całkowicie wypełniony** rząd przyznawane są punkty (po jego lewej stronie). Jednak **nie otrzymujesz punktów bonusowych za symbol słońca!**

Gracze podliczają teraz punkty **ze wszystkich swoich kart**.

Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą!



PRZYKŁAD: NIEPEŁNA KARTA

Na tej karcie wypełniono tylko 2 rzędy, co oznacza, że Szymon nie przyznaje jej punktów w zwykły sposób. Na koniec gry otrzymuje 6 punktów za żółty i 3 punkty za fioletowy rząd. Mimo że żółty rząd ma symbol słońca, nie otrzymuje za to żadnych punktów. Pozostałe rzędy również nie dają mu żadnych punktów. $6+3=9$

WARIANT GRY

Jeśli już kilka razy zagrałeś w tę grę i chciałbyś urozmaicić ją, możesz skorzystać z następującego wariantu.

Na początku gry każdy gracz otrzymuje **5 kart** z talii, ale wybiera tylko 3, które zatrzymuje i na których może skreślić wyniki rzutów kośćmi. **Pozostałe 2 karty wracają do talii.**

Trzy karty z talii są odkryte, tworząc dodatkową pulę kart. Jak tylko gracz przyzna sobie punkty za kartę, powinien dobrać sobie jedną z **3 odkrytych kart** jako nową.

Wszystkie pozostałe zasady gry pozostają bez zmian.

Autor: Steffen Benndorf

Ilustrator: Christian Opperer

© NSV 2021



Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH, Forsthausstraße 3-5, D-90768 Fürth-Dambach, www.nsv-games.com
