

HASHI

gra · wyzwanie · zagadka



Gracze: 1-4 osób
Wiek: powyżej 8 lat
Czas trwania: ok. 20 minut

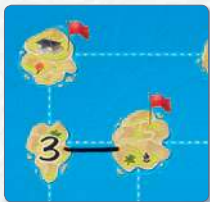
Jeffrey D. Allers

TREŚĆ zmywalne plansze, 18 kart, 4 długopisy

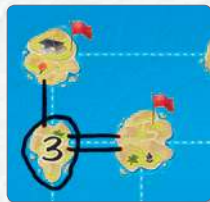
W miarę postępu gry wpisujesz liczby (od 1-6) na wyspach na swojej planszy - każda wyspa może zawierać tylko jedną liczbę. Wyspy łączysz ze sobą z mostami. Połączyć można tylko **wyspy, które ze sobą sąsiadują**, za pomocą **jednego lub dwóch** (nigdy więcej!) **mostów** - mosty rysuje się wzdłuż linii przerywanej (pionowo lub poziomo bez wyginania). Jeśli na wyspie znajduje się **dokładnie tyle mostów, ile wskazuje zapisana się na niej liczba**, to wyspa jest **gotowa** i należy ją wyraźnie **zakreślić okręgiem** – od teraz z wyspy nie może schodzić więcej mostów. **Punkty dają wyłącznie gotowe wyspy!**



Linus wpisuje liczbę 3 na jednej ze swoich wysp.



Łączy on wyspę z sąsiednią wyspą, rysując most.



Wyspa gotowa! Wyraźnie zakreślić! Liczba mostów (3) odpowiada wpisanej liczbie (3). Z wyspy nie może schodzić więcej mostów.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy gracz otrzymuje planszę i długopis. Wszyscy grają z tą samą stroną planszy. Na pierwsze rozgrywki polecamy **stronę A**. Strona B jest nieco trudniejsza i powinna być wykorzystywana później.

Uwaga: Każda strona wskazuje w sumie 18 wysp. 4 wyspy mają czerwoną flagę, 3 wyspy niebieską. U dołu planszy znajduje się pasek wskazujący wszystkie 18 kart. Nad paskiem zapisywane są punkty zdobyte podczas gry.

Każdy gracz wpisuje w dowolnym miejscu swojej planszy **liczbę 3 lub 4** (którą można dowolnie wybrać) na **wybranej przez niego wyspie bez flagi**. Następnie każdy z graczy przekazuje planszę **sąsiadowi po lewej**. Od teraz wszyscy grają z tak uzyskaną planszą przez resztę gry! Każdy ma zatem nieco inną pozycję wyjściową.

18 kart należy dobrze przetasować. Jedna karta jest losowana i bez odkrywania umieszczana w pudełku. W żadnym wypadku nie wolno jej odwracać. Pozostałe **17 kart** jest umieszczanych na środku stołu jako **zakryty stos do pobierania kart**.

PRZEBIEG GRY

Każdy z graczy odsłania górną kartę ze stosu do pobierania kart i umieszcza ją **odkrytą** obok stosu. Wszyscy gracze w jednym czasie wykonują następujące akcje, **najpierw** akcję a, **potem** akcję b.

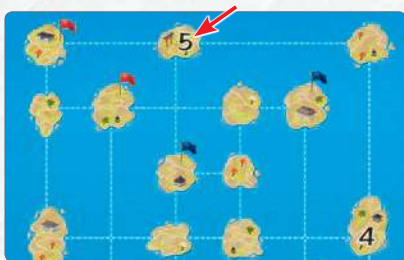
Ważne: Jeśli gracz nie chce wykonać jednej akcji (lub nawet obu), może **całkowicie** z niej (lub z obu) zrezygnować. Najlepiej jest głośno i wyraźnie powiedzieć: „rezygnacja”.



Odkryta karta wskazuje liczbę mostów 5 i 3.

Akcja a) Każdy gracz wpisuje **liczbę** wskazaną na karcie na (jeszcze wolną) wybraną przez siebie wyspę. Gracz może swobodnie wybrać wyspę, z następującym ograniczeniem, które jest **niezwykle ważne** i musi być bezwzględnie przestrzegane:

- Na (jeszcze wolnej) wyspie **bez flagi** gracz zawsze może wpisać liczbę, niezależnie od tego, czy są tam już mosty, czy nie.
- Na (jeszcze wolnej) wyspie **z flagą**, gracz może wpisać liczbę tylko wtedy, gdy co **najmniej jeden most** prowadzi na tę wyspę.



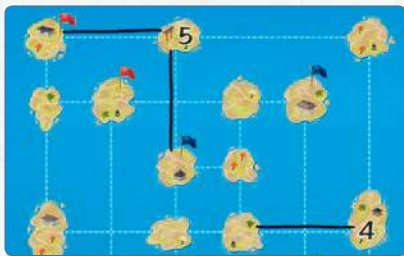
Ponieważ w pierwszej rundzie nie ma żadnych mostów, liczbę 5 można wpisać tylko na wyspę bez flagi. Tim wybiera wyspę na górze.

Wskazówka: W fazie przygotowania do gry sąsiad po prawej wpisał liczbę 4.

Akcja b) Gracz rysuje na swojej planszy tyle **mostów**, ile widać na karcie. Każdy most musi zawsze zaczynać się od wyspy, która **ma już wpisaną liczbę**.

Most rysuje się wzdłuż linii przerywanej – aż do sąsiedniej wyspy. Jeśli gracz musi narysować kilka mostów, może je dowolnie umieścić na jednej wyspie lub podzielić na kilka wysp (z wpisaną liczbą).

Ważne: Nie wolno rysować mniejszej liczby mostów niż podano – należy albo **narysować wszystkie mosty**, albo całkowicie zrezygnować z akcji b!



Tim rysuje most na wyspie z numerem 4 oraz dwa mosty na wyspie z numerem 5.

Kiedy wszyscy gracze zakończą akcję b), dowolny gracz pobiera następną, odkrytą kartę ze stosu i umieszcza ją na poprzedniej karcie. W opisany sposób gra jest kontynuowana, do momentu odkrycia i zagrania wszystkich 17 kart ze stosu pobierania kart. Teraz następuje podsumowanie punktów.

Uwaga: Kto chce, może umieścić odkrytą kartę na pasku u dołu swojej planszy. Wiadomo wtedy, jakie karty mogą się jeszcze pojawić. Nie wolno przeglądać odkładanego stosu.

ZASADY DOT. PRAWIDŁOWEJ BUDOWY MOSTU

- **Bardzo ważne:** mosty nigdy nie mogą się krzyżować.
- Jeśli gracz wzdłuż linii przerywanej zbudował most pomiędzy dwiema wyspami, może w tej samej rundzie lub w dowolnym późniejszym czasie zbudować **drugi most** (po prostu narysować równoległe).
- Nie wolno budować mostu między dwiema wyspami, jeśli nie żadnej z nich nie jest wpisana liczba.
- Gotowe wyspy nie muszą być połączone z innymi gotowymi wyspami. Ostatecznie **nie musi powstać powiązana sieć** wszystkich wysp. Dopuszczalne jest zatem, aby w jednym miejscu łączyły się dwie wyspy, gdzie indziej kilka innych, itd.
- Jeśli pewna liczba mostów prowadzi na wyspę bez numeru, nie można wpisać na wyspie **liczby mniejszej** niż liczba istniejących mostów. Jeśli np. 3 mosty już prowadzi na określoną wyspę, wówczas należy wpisać tu co najmniej 3.
- Na jedną wyspę w żadnym wypadku nie może prowadzić **więcej niż 6 mostów**, ponieważ największa liczba występująca na kartach to 6.

Uwaga: Jeśli ktoś podczas wpisywania liczby lub rysowania mostu popełni **błąd niezgodny z zasadami** (np. na wyspę prowadzi więcej mostów niż jest to dozwolone), ogólna zasada jest następująca: Jeżeli błąd zostanie zauważony **najpóźniej w następnej rundzie** i może być skorygowany bez konsekwencji, jest to dozwolone. Jeśli błąd zostanie zauważony później, to należy go tak zostawić. Wyspa niezgodna z zasadami nie może w żadnym wypadku zostać ukończona (najlepiej jest ją wyraźnie przekreślić) i nie można za jej pomocą zdobyć żadnych punktów. **Zdecydowanie zaleca się sprawdzenie po każdej rundzie**, czy nigdzie nie popełniono błędu.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA I KONIEC GRY

W każdej z trzech poniższych kategorii każdy z graczy ma możliwość jednokrotnie w przebiegu gry zdobyć punkty zwycięstwa:



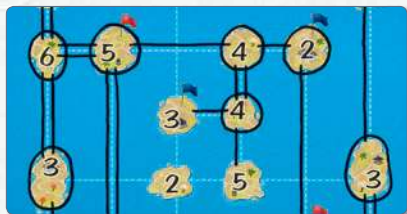
Gracz, który jako pierwszy ukończy (tzn. zakreśli okręgiem) **wszystkie 4 wyspy z czerwonymi flagami**, otrzymuje **9 punktów**. Wyspy nie muszą być ze sobą połączone. Jeśli więcej niż jednemu graczowi uda się to zrobić w tej samej rundzie, wszyscy ci gracze otrzymują po 9 punktów. Wszyscy gracze, którym uda się to zrobić w kolejnej rundzie, otrzymują 5 punktów.



Gracz, który jako pierwszy ma gotowe (tzn. zakreślone okręgiem) **wszystkie 3 wyspy z niebieskimi flagami**, otrzymuje **7 punktów**. Wyspy nie muszą być ze sobą połączone. Jeśli więcej niż jednemu graczowi uda się to zrobić w tej samej rundzie, wszyscy ci gracze otrzymują po 7 punktów. Wszyscy gracze, którym uda się to zrobić w kolejnej rundzie, otrzymują 3 punkty.



Gracz, który jako pierwszy **połączy 6 ukończonych wysp** w dowolny sposób za pomocą mostów, tak aby pomiędzy nimi nie było niedokończonej wyspy, otrzymuje **8 punktów**. Jeśli więcej niż jednemu graczowi uda się to zrobić w tej samej rundzie, wszyscy ci gracze otrzymują po 8 punktów. Wszyscy gracze, którym uda się to zrobić w kolejnej rundzie, otrzymują 4 punkty.

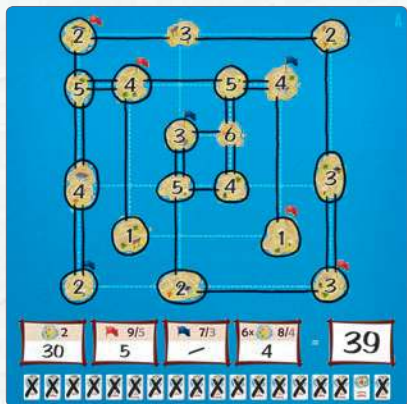


Linus był pierwszym graczem, który połączył ze sobą 6 gotowych wysp, bez niedokończonej wyspy pomiędzy nimi, i zapisuje sobie za to 8 punktów.

Odpowiednie punkty zwycięstwa są natychmiast zapisywane oraz głośno i wyraźnie ogłaszane. Jeśli ktoś uzyskał w danej kategorii najwyższą liczbę punktów, wszyscy pozostali gracze przekreślają tę wartość na swojej planszy.



Po odkryciu i zagranium ostatniej z 17 kart ze stosu do pobierania kart, każdy z graczy otrzymuje **2 punkty za każdą ukończoną wyspę**. Zwycięzcą jest gracz z największą liczbą punktów. Jeśli jest remis, jest kilku zwycięzców.



Sarah ukończyła 15 wysp i zdobyła za to 30 punktów. Wraz z 9 punktami zwycięstwa, które zdobyła w trakcie gry (5 punktów za wyspy z czerwoną flagą i 4 punkty za sześć połączonych wysp) zdobyła łącznie 39 punktów.

WARIANT SOLO

Opisane zasady pozostają całkowicie niezmienione. Należy przestrzegać tylko następujących zmian. Solista umieszcza przed sobą 17 kart na **trzech oddzielnych stosach do pobierania kart: I stos = 7 kart, II stos = 5 kart i III stos = 5 kart**. Aby uzyskać pełne 7 punktów za niebieskie flagi, gracz musi mieć gotowe 3 wyspy z niebieską flagą najpóźniej po 7 karcie (wszystkich z I stosu). Jeśli mu się to nie uda, może zdobyć tylko 3 punkty za wyspy z niebieską flagą w dalszej części gry. Aby uzyskać pełne 9 punktów za czerwone flagi i pełne 8 punktów za wynik "6 ukończonych wysp połączonych", gracz musi to osiągnąć najpóźniej po 12 karcie (wszystkich z II stosu). Jeśli mu się to nie uda, może otrzymać tylko 5 punktów za wyspy z czerwoną flagą lub 4 punkty za "6 gotowych wysp połączonych" w dalszej części gry. Na podstawie zdobytej całkowitej liczby punktów gracz może zobaczyć, jak dobry jest jako budowniczy mostów i łącznik wysp:

do 40 Pomocnik
41/42 Nosiwoda
43/44 Wiążący bambus

45/46 Wkrętak
47/48 Wylewacz betonu
49/50 Kierownik projektu

51 Mistrz mostów
52 Specjalista ds. planowania
54 Ekspert ds. statystyki

56 As architektury
58 Geniusz konstrukcyjny
60 Bóg wysp