FIKOLO

Figurowy zawrót głowy!

Autorzy: Wolfgang Kramer, Hans Raggan, Jürgen P.K. Grunau.

Gra karciana dla 2-4 graczy w wieku od 8 lat.
Czas gry: 10-20 minut.

Zawartość:

- 36 kart figur
- 30 kart zadań
- 1 instrukcja w języku polskim

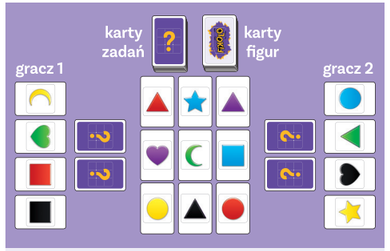
„Na żywo" wyjaśniamy reguły tej gry w niecałe 2 minuty. Dlatego polecamy Wam obejrzenie kilkuminutowej instrukcji w serwisie Youtube na kanale Lucrum Games. Szukajcie filmu: „FIKOLO - INSTRUKCJA GRY"

YouTube

Jeżeli ktoś powiedział, że myślenie nie boli, to nie grał w FIKOLO!

Założenia i cel gry

Karty z kształtami w różnych kolorach (**karty figur**) rozkłada się tak, aby stworzyły układ 3x3 (3 rzędy kart w 3 kolumnach, *patrzcie ilustracja poniżej*). Gracze, korzystając ze swoich kart figur, będą starali się zmienić ten układ w taki sposób, aby dopasować go do odkrytych **kart zadań**. Będą to robili **RÓWNOCZEŚNIE**, a karty zadań będą mogli **obracać jedynie w myślach**.
Zwycięzcą zostanie gracz, który zgromadzi największą liczbę punktów.



Przykładowe ułożenie kart dla 2 graczy na początku rozgrywki.

Przygotowanie gry:

1. **Wykładamy 9 kart figur na stół**
   Potasujcie wszystkie **karty figur** (jest ich 36) i utwórzcie z nich **zakryty** stos. Z 9 wierzchnich kart stwórzcie **układ 3x3** (3 rzędy kart w 3 kolumnach). Karty połóżcie odkryte na środku stołu (stronami z kształtami w różnych kolorach skierowanymi ku górze).
2. **Każdy gracz dobiera 4 karty figur**
   Teraz każdy z Was dobiera **4 karty** ze **stosu kart figur** i kładzie je odkryte przed sobą.
3. **Każdy gracz dobiera 2 karty zadań**
   Potasujcie **karty zadań**, utwórzcie z nich **zakryty** stos i połóżcie obok stosu kart figur. Następnie każdy z Was dobiera **2 karty** ze stosu kart zadań i kładzie je **zakryte** nad własnymi kartami figur (*patrzcie ilustracja obok*).

Przebieg gry:

1. **Odkrywamy karty zadań**
   Na umówiony znak wszyscy gracze odkrywają **równocześnie 2 karty zadań** leżące przed każdym z nich.
2. **Gramy równocześnie! Liczy się każda sekunda!**
   Po odkryciu kart zadań **gracze jednocześnie** starają się **zdobyć punkty - dopasować figury z kart zadań do tych w układzie 3x3.**
3. **Stop! Masz 10 sekund na rozwiązanie zadania!**
   Jeśli jeden z graczy jest pewien, że znalazł **rozwiązanie**, wówczas **krzyczy** „STOP" i **szybko sięga** po potrzebną mu kartę zadania. Następnie **gra jest zatrzymywana** (nikt nie może krzyczeć „STOP"), a gracz **musi** w ciągu **10 sekund** pokazać przeciwnikom rozwiązanie.

Kiedy zdobywasz punkty?

Czyli: albo FIGURA, albo KOLOR, albo... FIGURA i KOLOR

Rozwiązanie jest **prawidłowe** (zdobywasz punkty), gdy **każda figura** (koło, kwadrat, trójkąt itd.) widniejąca na wybranej przez Ciebie **karcie zadania** ma taki sam:

kształt lub **kolor** lub **kształt i kolor**

jak na kartach znajdujących się w tych **samych miejscach** w układzie 3x3 na środku stołu *(przykłady znajdują się w dalszej części instrukcji)*. Jeżeli rozwiązanie jest **prawidłowe**, gracz zdobywa kartę zadania i odkłada ją zakrytą obok siebie (tworząc swój **stos punktów zwycięstwa**).

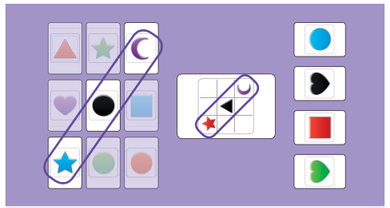
Białe przestrzenie
*Białe przestrzenie (puste miejsca) na **kartach zadań** nie mają żadnego znaczenia podczas poszukiwania rozwiązania. W miejscu, gdzie występują, może znajdować się **dowolny kształt i kolor.***

Do kogo należą karty zadań?
Karty zadań nie należą do żadnego z graczy!** Podczas poszukiwania rozwiązania możecie również **wybrać** DOWOLNĄ **kartę zadania** leżącą przed jednym z **przeciwników.

Nie dotykajcie kart zadań!
*Podczas poszukiwania rozwiązania nie wolno Wam dotykać jakiejkolwiek odkrytej karty zadania. Jeśli chcielibyście ją np. obrócić, **możecie zrobić to jedynie w myślach.***

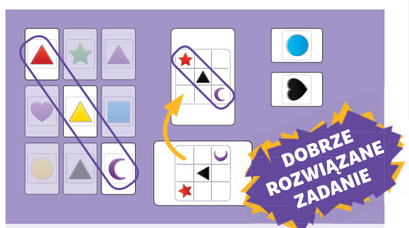
Nie dotykajcie kart figur!
Kart figur również nie możecie dotykać. Możecie je wziąć ze stołu tylko w celu pokazania graczom rozwiązania (po tym jak wypowiedzieliście słowo „STOP").

Przykład 1



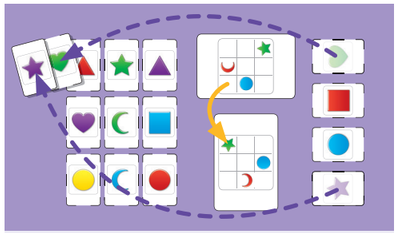
Ania zauważyła, że jedna z kart zadań może być łatwo zdobyta. Czerwona **gwiazda** na karcie zadania pasuje **kształtem** do niebieskiej **gwiazdy** w układzie 3x3. **Czarny** trójkąt na karcie zadania pasuje **kolorem** do **czarnego** koła w układzie 3x3. Z kolei **fioletowy księżyc** na karcie zadania pasuje **kolorem i kształtem** do **fioletowego księżyca** w układzie 3x3. Zadanie rozwiązane!

Przykład 2



Mateusz stara się rozwiązać nieco trudniejsze zadanie. W myślach obraca kartę zadania o 90 stopni w prawo. Zauważa, że właściwy układ znajduje się już na stole. **Czerwona** gwiazda na karcie zadania pasuje **kolorem** do **czerwonego** trójkąta w układzie 3x3. Czarny **trójkąt** na karcie zadania pasuje **kształtem** do żółtego **trójkąta w układzie 3x3**. **Fioletowy księżyc** pasuje **kolorem i kształtem** do **fioletowego księżyca** w układzie 3x3. Zadanie wykonane!

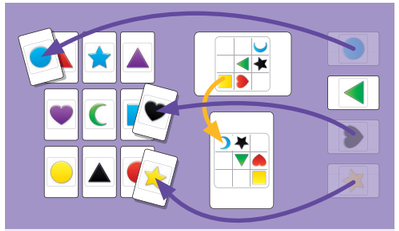
Przykład 3



W tym przypadku Julia chciałaby wykonać zadanie znajdujące się na jednej z kart zadań leżących przed nią. Obraca w myślach tę kartę o 90 stopni w lewo. Widzi, że czerwony **księżyc** na karcie zadania pasuje **kształtem** do niebieskiego **księżyca** w układzie 3x3. **Niebieskie** koło na karcie zadania pasuje **kolorem** do **niebieskiego** kwadratu w układzie 3x3. Niestety **zielona gwiazda** na karcie zadania nie pasuje **ani kolorem, ani kształtem** do **czerwonego trójkąta** w układzie 3x3. W tej chwili zadania nie da się rozwiązać, chyba że Julia dołoży w miejsce **czerwonego trójkąta** kartę z **gwiazdą** w dowolnym kolorze lub z dowolną **zieloną** figurą.

Używanie kart figur
Po odkryciu kart zadań możecie (lecz nie musicie) użyć dowolnej liczby **własnych** kart figur (ponownie **tylko w myślach**), by znaleźć rozwiązanie. W tym celu powinniście uważnie przyjrzeć się swoim kartom figur. Możecie **zakryć nimi karty w układzie 3x3** na środku stołu tak, aby znaleźć rozwiązanie.

Przykład 4



Tym razem Mateusz rozwiązuje dość trudne zadanie. Pierwszy krzyknął „STOP” i pokazuje pozostałym graczom rozwiązanie. Kładzie swoją kartę z żółtą gwiazdą na karcie z czerwonym kołem oraz kartę z niebieskim kołem na karcie z czerwonym trójkątem w układzie 3x3 po to, aby pasowały one kolorem do wybranej przez niego **karty zadania**. Następnie umieszcza kartę z czarnym **sercem** na karcie z niebieskim kwadratem po to, aby karta ta pasowała kształtem do ww. **karty zadania**. Karty z zielonym księżycem (kolor) i niebieską **gwiazdą** (kształt) już pasują do **karty zadania**, zatem Mateusz nie musi zagrywać na nie swoich kart figur. Na samym końcu obraca wybraną kartę zadania o 90 stopni w lewo, aby rozwiązanie było doskonale widoczne dla wszystkich graczy.

Prawidłowe rozwiązanie



Jeżeli rozwiązanie jest prawidłowe, wówczas gracz zabiera kartę zadania, kładzie ją **zakrytą** na utworzonym przez siebie stosie punktów zwycięstwa i zdobywa **tyle punktów, ile figur widnieje na takiej karcie.**

Błędne rozwiązanie



Jeżeli rozwiązanie jest błędne, wówczas gracz umieszcza kartę zadania **odkrytą** na swoim stosie punktów zwycięstwa. Każda taka **odkryta karta** będzie przynosiła graczowi **punkty ujemne** na końcu gry (**1 figura** na karcie to **1 ujemny punkt**).

Ważne: *Pamiętajcie, że niezależnie od tego, czy rozwiązaliście zadanie prawidłowo, czy też nie, karty zadań umieszczacie zawsze w tym samym stosie (zakryte – punkty zdobyte, odkryte – punkty ujemne).*

Kilku graczy krzyczy „STOP”!

W grze może zdarzyć się taka sytuacja, że kilku graczy krzyknie słowo „STOP” w niemalże tym samym momencie. Wówczas ustalcie kolejność, w jakiej gracze będą pokazywać swoje rozwiązania. W takim wypadku ci nieco wolniejsi (począwszy od drugiego) **nie będą** karani punktami ujemnymi za pokazanie błędnego rozwiązania, **ale tylko** w sytuacji, gdy układ 3x3 na środku stołu **został zmieniony** przez któregokolwiek gracza rozwiązującego zadanie przed nimi (według ustalonej kolejności). Karty zadań wybrane przez ww. graczy należy w takim przypadku odłożyć z powrotem na miejsce, z którego zostały zabrane.

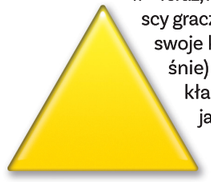
Kolejne zadania

Po rozpatrzeniu karty zadania (kart zadań) gra jest **wznawiana** i wszyscy gracze ponownie starają się znaleźć rozwiązanie, używając do tego pozostałych odkrytych kart zadań.

Wszystkie **karty figur**, które zostały **umieszczone w układzie 3x3** podczas pokazywania prawidłowego rozwiązania, **pozostają na stole**. Rozgrywka jest kontynuowana ze zmienionym układem kart na środku stołu. Jeżeli gracz wskazał **błędne rozwiązanie**, wówczas wszystkie **karty figur**, które umieścił w układzie 3x3, **wracają z powrotem** na miejsce, z którego zostały zabrane, a gracz może ich użyć ponownie po wznowieniu gry.

Koniec rundy i początek nowej:

1. Runda kończy się, gdy **do wszystkich kart zadań leżących na stole zostało znalezione rozwiązanie** lub **nie można już znaleźć rozwiązania** do żadnej z odkrytych kart zadań.
2. Na początku nowej rundy rozdajcie wszystkim graczom po tyle kart figur, by każdy z nich miał przed sobą ponownie **4 takie karty**. Jeżeli w stosie **nie ma wystarczającej liczby tych kart**, wówczas zbierzcie wszystkie karty figur, które znajdują się na środku stołu pod spodem kart tworzących obecny układ 3x3. Inaczej mówiąc – zostawcie tylko 9 wierzchnich kart z układu 3x3 na środku stołu, a resztę zbierzcie, potasujcie i utwórzcie nowy stos dobierania kart figur.
3. Wszystkie karty zadań, do których nie można już znaleźć rozwiązania, umieśćcie na spodzie stosu kart zadań. Następnie połóżcie przed każdym graczem **2 nowe** zakryte karty zadań.
4. Teraz, na umówiony znak, wszyscy gracze ponownie odkrywają swoje karty zadań (równocześnie) i gra toczy się w dokładnie taki sam sposób jak w poprzedniej rundzie.



Uwaga: **Sugerujemy, aby w początkowych rozgrywkach usunąć z gry wszystkie karty zadań, na których znajdują się 4 figury i więcej.**

Koniec gry

Gra kończy się po zakończeniu rundy, w której **wyczerpały się karty w stosie kart zadań**. Taka runda jest rozgrywana do końca nawet wtedy, gdy w wyniku wyczerpania kart w tym stosie nie wszyscy gracze otrzymali 2 karty zadań.

Podliczanie punktów

Po rozegraniu ostatniej rundy podliczcie punkty na swoich kartach w stosie punktów zwycięstwa. Każda **figura** na **zakrytej** karcie to **1 punkt**. Pamiętajcie jednak o tym, że każda **odkryta** karta w tym stosie przynosi **punkty ujemne** (każda **figura** na takiej karcie to **1 punkt ujemny**). **Zwycięzcą** zostaje gracz, który zgromadził największą liczbę punktów zwycięstwa. W przypadku **remisu** wygrywa osoba, która ma mniejszą liczbę kart w stosie punktów zwycięstwa. Jeżeli i tu jest remis: gracze dzielą się wygraną.

FIKOLO JUNIOR

(wersja gry dla 2–6 dzieci w wieku od 8 lat)

Zanim rozpoczniecie rozgrywkę w tym wariancie, wprowadźcie **poniższe zmiany** w przygotowaniu gry:

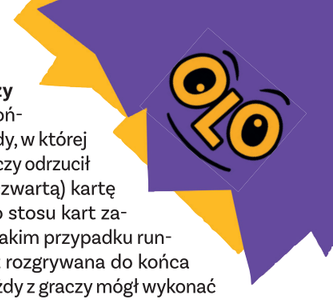


- ★ **usuńcie** z gry wszystkie **karty zadań**, które posiadają **5 figur**, a jeśli dzieci nie będą sobie w miarę dobrze radzić na początku gry – usuńcie także karty z **4 figurami**;
- ★ układ na środku stołu pozostaje taki sam (3x3), natomiast każdy z graczy dobiera teraz **3 karty figur** (zamiast 4) i kładzie je przed sobą w dokładnie taki sam sposób jak w podstawowej wersji gry;
- ★ przed rozpoczęciem rozgrywki każdy z graczy dobiera również **4 karty zadań** (zamiast 2), kładzie je przed sobą i tworzy z nich swój **zakryty** stos tych kart.



Zmiany w przebiegu gry w wariancie FIKOLO JUNIOR:

1. Gra nie będzie już toczona równocześnie. Od teraz będzie przebiegać **w turach**.
2. Rozpoczyna najmłodszy gracz: odwraca **wierzchnią** kartę zadania ze swojego stosu i stara się znaleźć rozwiązanie – dokładnie w taki sam sposób jak w podstawowej wersji gry:
   - ■ jeżeli **uda mu się je znaleźć**, wówczas karta zadania jest odrzucana z gry, a następnie swoją turę rozpoczyna gracz siedzący po jego lewej stronie itd.
   - ■ jeżeli mu się **nie uda**, wówczas kładzie kartę zadania na spód swojego stosu tych kart, a następnie turę rozpoczyna gracz siedzący po jego lewej stronie itd.
3. Pamiętajcie o dobraniu tylu **kart figur** na końcu swojej tury, aby mieć ich **znowu 3**. Jeśli stos dobierania tych kart wyczerpie się, postępujcie w dokładnie taki sam sposób jak zostało to opisane w zasadach dla podstawowej wersji gry *(patrzcie punkt 2 „Koniec rundy i początek nowej”)*.
4. **Gra kończy się** po zakończeniu rundy, w której jeden z graczy odrzucił ostatnią (czwartą) kartę ze swojego stosu kart zadań. W takim przypadku runda jest rozgrywana do końca (by każdy z graczy mógł wykonać taką samą liczbę tur), a **zwycięzcą** zostaje każdy gracz, który w czasie trwania ostatniej rundy odrzucił ostatnią kartę zadania ze swojego stosu tych kart.



Polska wersja gry:

Projekt logotypu gry:
Maciej Szczurek-Maksymiuk

Projekt graficzny, skład i łamanie:
Łukasz Kempiński

Tłumaczenie: Krzysztof Wasyliszyn

Korekta językowa: Krystian Łukaszewski

Opieka nad projektem: Tomasz Międzik

Dystrybucja: Wydawnictwo Lucrum Sp. z o.o.
ul. Podwale 47, 43-300 Bielsko-Biała

Zamówienia hurtowe: lucrum@lucrum.pl;
tel. 33 812 69 90

Powielanie i publikowanie zasad gry, komponentów oraz ilustracji, bez zgody właściciela praw, jest zabronione.

© 2018 Adlung Spiele, Niemcy

Odwiedź nasz szalony fanpage!
Konkursy, zagadki, ciekawostki!
Dołącz do nas już teraz na:
/lucrumgames

LUCRUM GAMES