JASKINIOWCY





Tu znajdziesz instrukcję wideo:

autor: François Bachelart

8–108 LAT | 1–4 GRACZY | 20 MINUT

ilustracje: Roman Kucharski

Grupa jaskiniowców siedziała przy plemiennym ognisku, gdy zwykła rozmowa przerodziła się nagle w zażartą kłótnię o kierunek dalszej wędrówki. Spór był tak poważny, że wielkie plemię rozpadło się na kilka mniejszych grup. Każdy z przywódców zebrał swoich zwolenników i wyruszył odkrywać nieznane tereny. Z czasem ich drogi zaczęły się krzyżować, rywalizacja o najcenniejsze ziemie stała się więc nieunikniona.



ELEMENTY GRY

25 płytek

1 ognisko plemienne



10 płytek białych



8 płytek zielonych



6 płytek brązowych



3 mamuty (po 1 w każdym kolorze)



90 jaskiniowców (30 niebieskich, 30 żółtych, 30 różowych)







CEL GRY

Wcielacie się w przywódców zwaśnionych plemion walczących o ziemie. Co turę **odkrywacie nowe fragmenty świata** (dokładając kolejne płytki) i **wysyłacie swoich jaskiniowców na tereny, które chcecie kontrolować**.

Do dyspozycji macie **po 1 mamucie**. Służą one do odkrywania nowych fragmentów świata.
Wygra gracz, którego plemię na koniec gry zdobędzie najwięcej punktów za kontrolowane tereny.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotowanie gry dla 2 graczy:

1 **Ognisko plemienne** połóżcie na środku stołu.

2 Umieśćcie przed sobą **pionki** w wybranych kolorach, na przykład:
- ▸ jeden gracz bierze żółte pionki: mamuta i 30 jaskiniowców,
- ▸ drugi gracz bierze niebieskie pionki: mamuta i 30 jaskiniowców,
- ▸ różowe pionki odłóżcie do pudełka.

Pionki leżące przed graczem będziemy nazywać jego pulą pionków.

3 Stwórzcie swoje **stosy płytek**:



- ▸ jeden gracz bierze **12 płytek z kurą** znajdującą się obok cyfry,
- ▸ drugi gracz bierze **12 płytek bez kury**,
- ▸ każdy gracz miesza swoje 12 płytek (obrazkami do dołu) i tworzy z nich stos,
- ▸ upewnijcie się, że na spodzie waszego stosu nie ma płytki brązowej (w razie potrzeby ponownie wymieszajcie płytki).

4 Weźcie **po 2 płytki z góry swojego stosu**. Trzymajcie je w taki sposób, aby rywal nie widział, co się na nich znajduje.



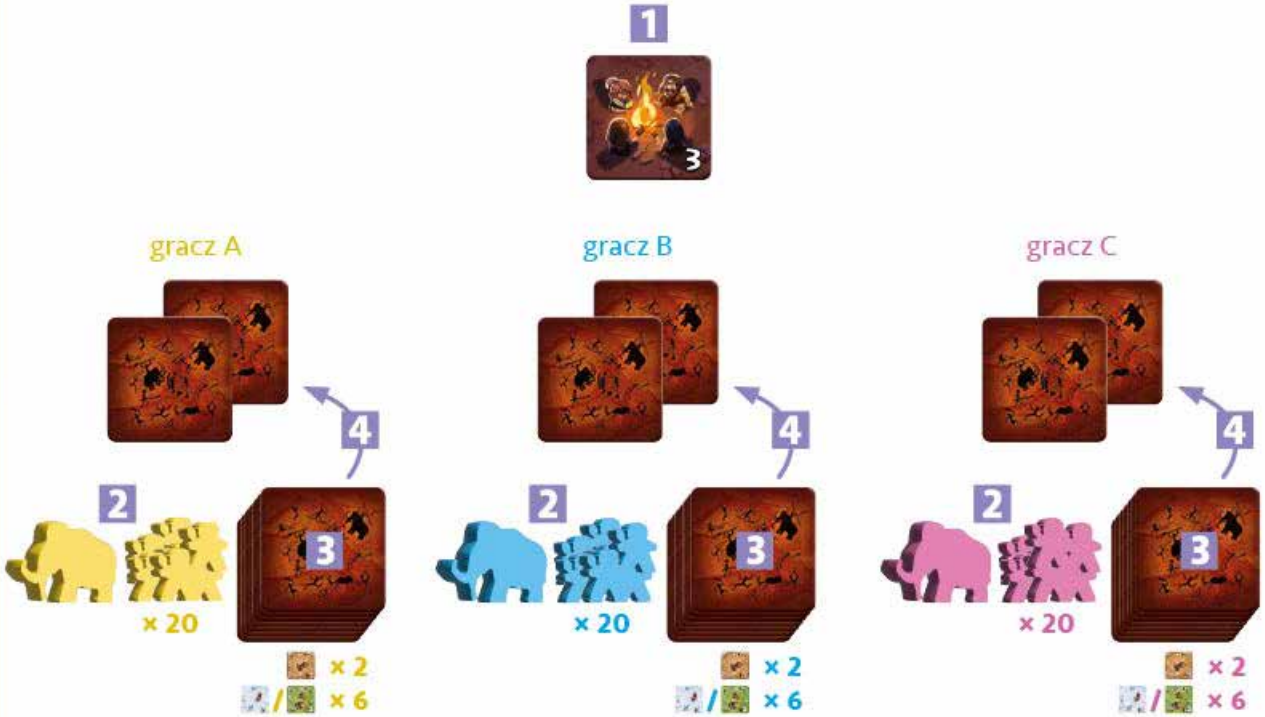
Przygotowanie gry dla 3 graczy:

1 **Ognisko plemienne** połóżcie na środku stołu.

2 Umieśćcie przed sobą **pionki** w wybranych kolorach. Pionki leżące przed graczem będziemy nazywać jego pulą pionków.
- ▸ Każdy gracz bierze **mamuta i 20 jaskiniowców w wybranym kolorze**.
- ▸ Pozostałych jaskiniowców odłóżcie do pudełka.

3 Stwórzcie swoje **stosy płytek**:
- ▸ wymieszajcie (obrazkami do dołu) wszystkie płytki brązowe (6 płytek) i rozdajcie graczom **po 2 płytki**,
- ▸ wymieszajcie (obrazkami do dołu) płytki białe i zielone (18 płytek) i rozdajcie graczom **po 6 płytek** – dołóżcie je do swoich płytek brązowych, wszystkie je wymieszajcie (obrazkami do dołu) i stwórzcie z nich swoje stosy,
- ▸ upewnijcie się, że na spodzie waszego stosu nie ma płytki brązowej (w razie potrzeby stos ponownie wymieszajcie).

4 Weźcie **po 2 płytki z góry swojego stosu**. Trzymajcie je w taki sposób, aby pozostali gracze nie widzieli, co się na nich znajduje.



Przygotowanie gry dla 4 graczy (tryb drużynowy):

Podzielcie się na **2 drużyny po 2 graczy** i usiądźcie tak, aby członkowie drużyny znajdowali się naprzeciwko siebie.

1 **Ognisko plemienne** połóżcie na środku stołu.

2 Weźcie **pionki** w wybranych kolorach, na przykład:
- ▸ jedna drużyna bierze żółte pionki: mamuta i 30 jaskiniowców – jest to wspólna pula pionków tej drużyny,
- ▸ druga drużyna bierze niebieskie pionki: mamuta i 30 jaskiniowców – jest to wspólna pula pionków tej drużyny,
- ▸ różowe pionki odłóżcie do pudełka.

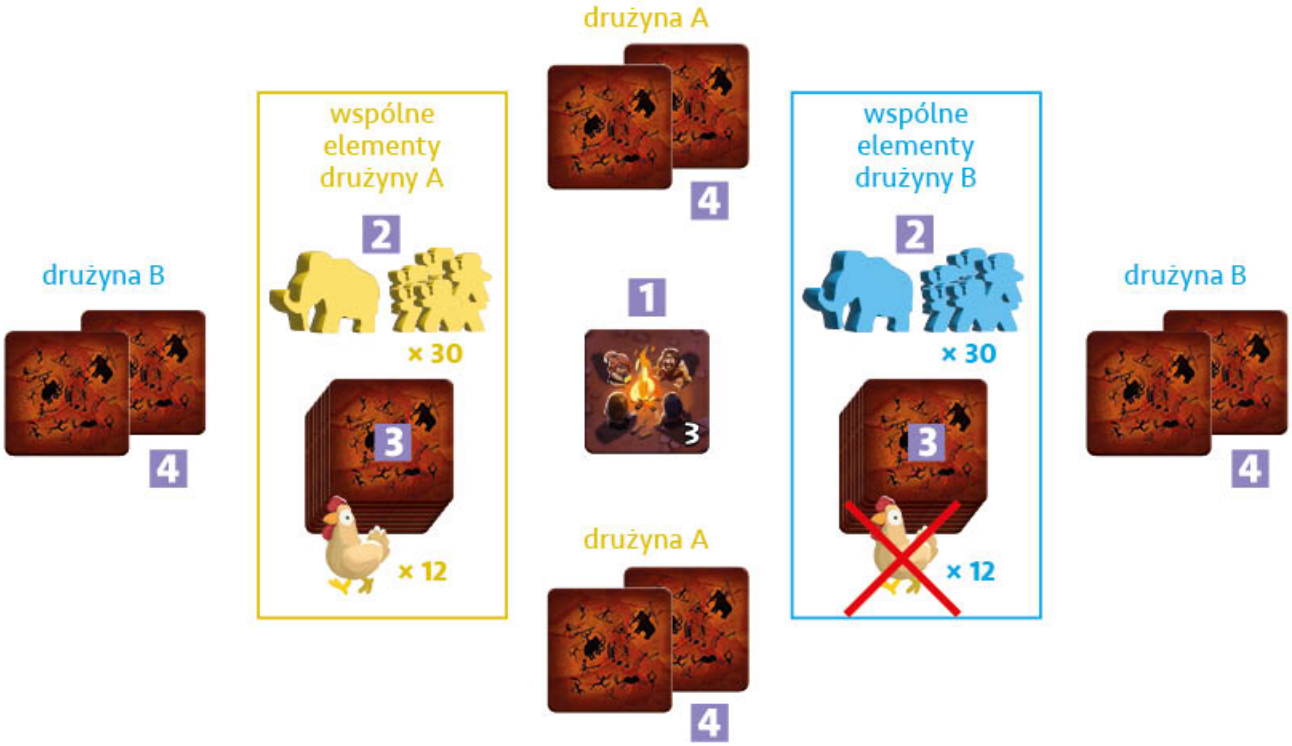
3 Stwórzcie swoje **stosy płytek**:



- ▸ jedna drużyna bierze **12 płytek z kurą** znajdującą się obok cyfry,
- ▸ druga drużyna bierze **12 płytek bez kury**,
- ▸ obie drużyny mieszają swoje 12 płytek (obrazkami do dołu) i tworzą z nich swoje stosy,
- ▸ upewnijcie się, że na spodzie waszego stosu nie ma płytki brązowej (w razie potrzeby stos ponownie wymieszajcie),
- ▸ obaj członkowie drużyny mają wspólny stos płytek.

4 Każdy gracz bierze **po 2 płytki z góry swojego stosu**. Trzymajcie je w taki sposób, aby pozostali gracze nie widzieli, co się na nich znajduje.

Uwaga! Członkowie tej samej drużyny nie mogą pokazywać sobie swoich płytek.



OPIS PŁYTEK



Ognisko plemienne to płytka startowa.
Gracz kontrolujący ją na koniec gry zdobędzie **3 punkty**.
Płytka ta rozstrzyga remisy (wyjaśnimy to w dalszej części instrukcji).

Płytki białe, zielone i brązowe przedstawiają 3 rodzaje terenu:



Na białych płytkach **nie ma umocnień**. Jeśli wyślecie jaskiniowców na taką płytkę, nie ponosicie strat (nawet jeśli płytka ta jest kontrolowana przez rywala – nie ma umocnień, za którymi może się ukryć rywal, a potem utrudniać wejście waszym jaskiniowcom).
Za każdą kontrolowaną białą płytkę na koniec gry zdobędziecie **1 punkt**.



Na zielonych płytkach są **słabe umocnienia: drewniane palisady**. Jeśli wyślecie jaskiniowców na płytkę z drewnianą palisadą, możecie stracić 1 jaskiniowca (jeśli ta płytka jest kontrolowana przez rywala).
Za każdą kontrolowaną zieloną płytkę na koniec gry zdobędziecie **2 punkty**.



Na brązowych płytkach są **solidne umocnienia: kamienne mury**. Jeśli wyślecie jaskiniowców na płytkę z kamiennym murem, możecie stracić 2 jaskiniowców (jeśli ta płytka jest kontrolowana przez rywala).
Za każdą kontrolowaną brązową płytkę na koniec gry zdobędziecie **4 punkty**.

OZNACZENIA NA PŁYTKACH



Ikonki oznaczają **rozkazy** wydawane jaskiniowcom. Mówią, ilu jaskiniowców gracz może wysłać i na odległość ilu pól.



„0" oznacza, że jaskiniowcy wykonujący ten rozkaz nie ponoszą strat.

Liczba punktów za kontrolowanie tej płytki na koniec gry.

Kury pomagają przygotować grę dla 2 i 4 graczy.
Podczas rozgrywki skubią trawę i przyglądają się rywalizacji jaskiniowców.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba, która ma najbardziej potargane włosy (lub najstarszy gracz). Po niej swoje tury wykonują kolejni gracze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
W swojej turze gracz wykonuje następujące działania:

A ODKRYCIE NOWEGO TERENU PRZEZ MAMUTA I JASKINIOWCA

B WYSYŁANIE JASKINIOWCÓW

C DOBRANIE PŁYTKI

A ODKRYCIE NOWEGO TERENU PRZEZ MAMUTA I JASKINIOWCA

- Gracz **wybiera 1 płytkę** spośród tych trzymanych w ręku i **dokłada ją do płytek leżących na środku stołu** (patrz: *ZASADY DOKŁADANIA PŁYTEK*).
- Następnie na dołożoną płytkę gracz **kładzie 2 pionki**:
  - **mamuta** (bierze go ze swojej puli pionków lub przenosi z wcześniej dołożonej płytki),
  - **jaskiniowca** (bierze go ze swojej puli pionków).

ZASADY DOKŁADANIA PŁYTEK

- Płytka startowa (ognisko plemienne) kładziona jest na środku stołu podczas przygotowania gry. Kolejne płytki muszą być dokładane w taki sposób, aby **sąsiadowały bokami** przynajmniej z 1 płytką leżącą już na środku stołu.
- Dokładaną płytkę **można dowolnie obracać**.
- Po dołożeniu płytki **nie można** już jej obracać ani przenosić w inne miejsce.

Przykład: *Gracz rozpoczyna grę – postanowił dołożyć białą płytkę. Kładzie ją tak, aby sąsiadowała bokiem z ogniskiem plemiennym* **1**. *Na dołożonej płytce kładzie 2 swoje pionki: mamuta i jaskiniowca (wzięte z jego puli pionków)* **2**.





B WYSYŁANIE JASKINIOWCÓW

Na krawędziach płytek znajdują się ikonki symbolizujące **rozkazy wydawane jaskiniowcom**. Na każdej płytce jest 1 taki rozkaz lub więcej.

- Gracz może wydawać rozkazy z **płytki właśnie dołożonej** (na której stoi mamut gracza).
- Gracz może wydać **dowolną liczbę rozkazów** znajdujących się na płytce (może też nie wydać żadnego).
- Każdy rozkaz znajdujący się na płytce może być wydany **tylko raz**.
- Rozkazy mogą być wydawane **w dowolnej kolejności**.

Jeśli w swojej pierwszej turze gracz ma 2 płytki z rozkazami niedającymi możliwości wysłania jaskiniowców, może je zwrócić (włożyć w środek stosu swoich płytek) i wziąć 2 nowe płytki z góry tego stosu.

ROZKAZY



Każdy rozkaz zawiera **3 informacje**:

- **Ilu jaskiniowców** jest wysyłanych?
  - Gracz wysyła maksymalnie tylu jaskiniowców, ile ich ikonek jest w rozkazie. W powyższym rozkazie są 3 ikonki jaskiniowców, gracz może więc wysłać 1, 2 lub 3 jaskiniowców.
  - Wysyłanych jaskiniowców gracz bierze ze swojej puli pionków.
  - Na płytkach są rozkazy pozwalające wysłać od 1 do 4 jaskiniowców.

- **Na jaką odległość** wysyłani są jaskiniowcy?
  - Gracz wysyła jaskiniowców na taką odległość, ile kwadratów jest w rozkazie (1 kwadrat = 1 pole). W powyższym rozkazie są 2 kwadraty, co oznacza, że wysyłani jaskiniowcy muszą zatrzymać się na drugim polu – **nie mogą zatrzymać się wcześniej**!

> **Uwaga!** Kiedy przesuwacie jaskiniowców, **liczycie pola (puste lub z płytkami)**. Jednak jaskiniowcy muszą zatrzymać się na płytce. **Nie możecie** więc wydać rozkazu, który spowodowałby, że jaskiniowcy zatrzymają się na pustym polu.

  - Na płytkach są rozkazy pozwalające wysłać jaskiniowców na odległość od 1 do 3 pól.

► **W którym kierunku** są wysyłani jaskiniowcy?

- Kierunek wyznacza bok płytki, na której znajduje się rozkaz. Jeśli jest z prawej strony płytki, gracz wysyła jaskiniowców w prawo.
- Jaskiniowcy podczas przesuwania **nie mogą skręcać** – idą prosto przed siebie.

- Gracz **nie może** wysłać jaskiniowców na płytkę **zajętą przez mamuta rywala**.
- Na płytce mogą być **jaskiniowcy kilku graczy**.
- Na płytce może być **maksymalnie 5 jaskiniowców** (patrz: *5 JASKINIOWCÓW NA PŁYTCE*).

Gracz może wysłać **2** jaskiniowców na odległość **3** pól **w górę** (cyfra **0** = gracz nie ponosi strat).

Gracz może wysłać **2** jaskiniowców na odległość **2** pól **w lewo**.



Gracz może wysłać **1** jaskiniowca na odległość **1** pola **w prawo**.

Celem wydawania rozkazów i wysyłania jaskiniowców jest **kontrolowanie płytek**. Gracz kontroluje płytkę, jeśli ma na niej **więcej jaskiniowców niż rywale**. Jeśli jest **remis** w liczbie jaskiniowców, płytka nie jest kontrolowana przez nikogo.

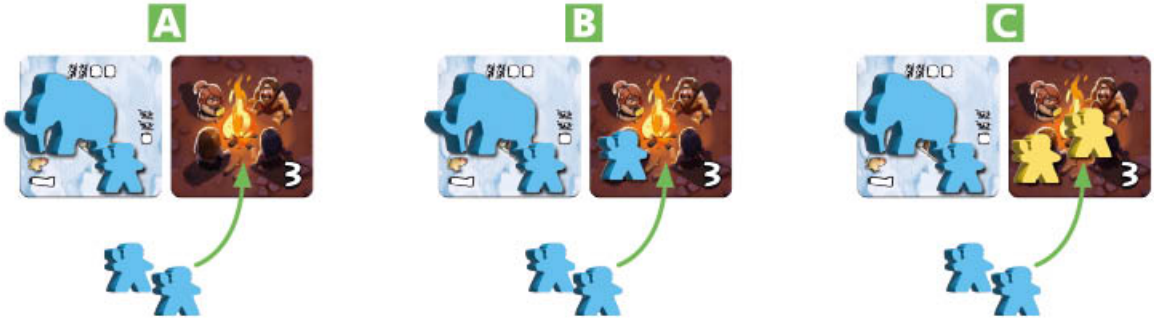
Kontrolowane płytki dają wam **punkty na koniec gry** (wartość kontrolowanej płytki = liczba punktów).

Utrudnieniem w zdobywaniu kontroli nad płytkami są **umocnienia** na płytkach zielonych i brązowych oraz... jaskiniowcy rywali chroniący się za umocnieniami (patrz: *UMOCNIENIA*).

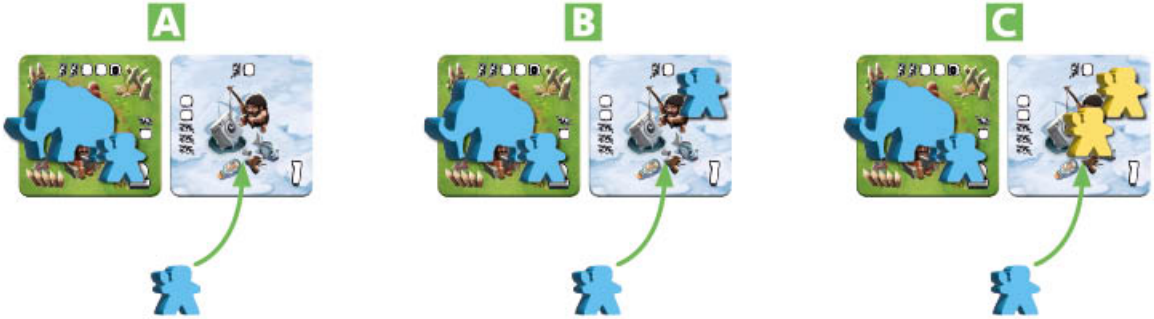
UMOCNIENIA

Ognisko plemienne oraz **białe płytki** nie mają umocnień, więc wysyłając jaskiniowców na te płytki, gracz nie ponosi strat. Niezależnie od tego, kto kontroluje tę płytkę.

Przykład: *Po dołożeniu płytki (i położeniu na niej mamuta i jaskiniowca) gracz niebieski wydaje rozkaz: wysyła 2 jaskiniowców na odległość 1 pola w prawą stronę, czyli na sąsiednią płytkę ogniska plemiennego. Niezależnie od tego, czy jest ona pusta (lub jest na niej remis w liczbie jaskiniowców)* **A**, *kontrolowana przez gracza niebieskiego* **B** *czy przez rywala* **C**, *gracz niebieski wstawia tam obu wysłanych jaskiniowców.*



Przykład: *Po dołożeniu płytki (i położeniu na niej mamuta i jaskiniowca) gracz niebieski wydaje rozkaz: wysyła 1 jaskiniowca na odległość 1 pola w prawą stronę, czyli na sąsiednią białą płytkę. Niezależnie od tego, czy jest ona pusta (lub jest na niej remis w liczbie jaskiniowców)* **A**, *kontrolowana przez gracza niebieskiego* **B** *czy przez rywala* **C**, *gracz niebieski wstawia tam wysłanego jaskiniowca.*



Zielone oraz **brązowe płytki** mają umocnienia, więc kiedy gracz wysyła jaskiniowców na te płytki, ponosi straty, jeśli te płytki są kontrolowane przez rywala. Kryje się on za umocnieniami i utrudnia rywalom wejście na płytkę.

Pamiętajcie!

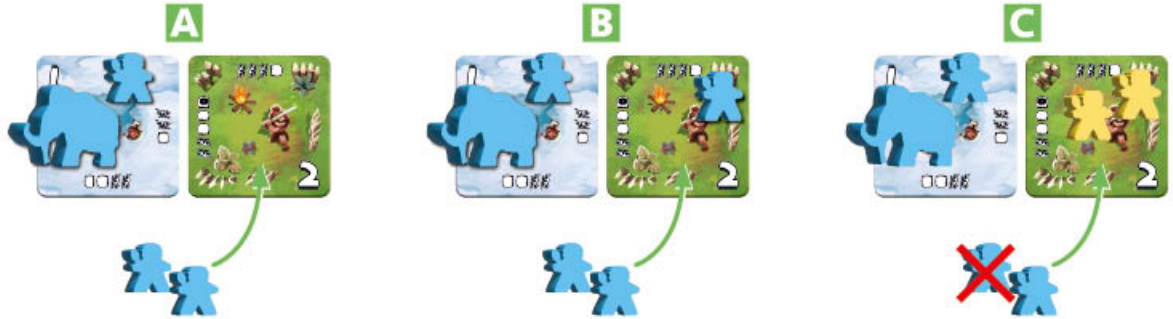
- Jeśli wysyłacie jaskiniowców na zieloną płytkę (palisada) kontrolowaną przez rywala – tracicie **1** z wysyłanych jaskiniowców.
- Jeśli wysyłacie jaskiniowców na brązową płytkę (kamienny mur) kontrolowaną przez rywala – tracicie **2** z wysyłanych jaskiniowców.

Jaskiniowcy, których straciliście, wracają do waszej puli pionków.

Przykład: *Po dołożeniu płytki (i położeniu na niej mamuta i jaskiniowca) gracz niebieski wydaje rozkaz: wysyła 2 jaskiniowców na odległość 1 pola w prawo, czyli na sąsiednią zieloną płytkę. Spójrzcie na 3 warianty tej sytuacji:*

– Jeśli zielona płytka jest pusta (lub jest na niej remis w liczbie jaskiniowców) **A** *lub kontrolowana przez gracza niebieskiego* **B**, *nie ponosi on strat – wstawia tam 2 wysłanych jaskiniowców.*

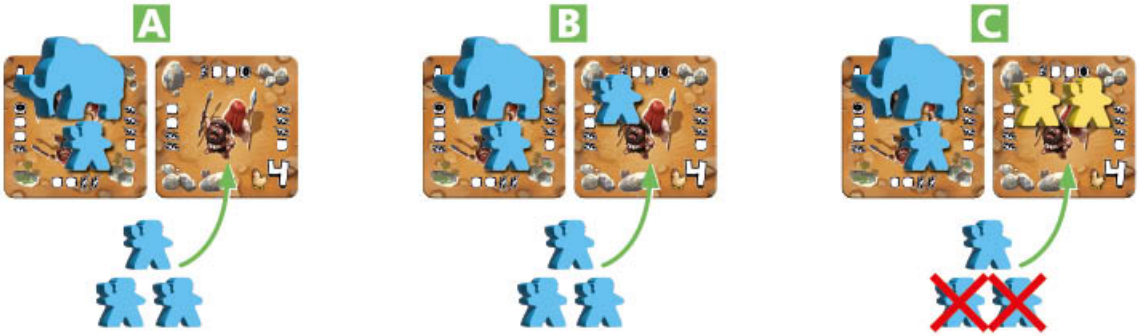
– Jeśli jednak zielona płytka jest kontrolowana przez rywala **C**, *gracz niebieski ponosi straty – traci 1 jaskiniowca (wraca do jego puli pionków), a drugiego wstawia na zieloną płytkę.*



Przykład: *Po dołożeniu płytki (i położeniu na niej mamuta i jaskiniowca) gracz niebieski wydaje rozkaz: wysyła 3 jaskiniowców na odległość 1 pola w prawo, czyli na sąsiednią brązową płytkę. Spójrzcie na 3 warianty tej sytuacji:*

– Jeśli brązowa płytka jest pusta (lub jest na niej remis w liczbie jaskiniowców) **A** *lub kontrolowana przez gracza niebieskiego* **B**, *nie ponosi on strat – wstawia tam 3 wysłanych jaskiniowców.*

– Jeśli jednak brązowa płytka jest kontrolowana przez rywala **C**, *gracz niebieski ponosi straty – traci 2 jaskiniowców (wracają do jego puli pionków), a trzeciego wstawia na płytkę.*



JAK ZMNIEJSZYĆ STRATY?

Aby zmniejszyć straty ponoszone podczas wchodzenia na płytki z umocnieniami, za którymi kryją się rywale kontrolujący te płytki, wykorzystujcie **rozkazy z cyfrą 0**. Cyfra ta oznacza, że jaskiniowcy, którzy wykonują taki rozkaz (wchodzą na wskazaną płytkę), **nie ponoszą strat** – niezależnie od koloru płytki.

Przykład: *Ten rozkaz oznacza, że 1 jaskiniowiec wejdzie na płytkę w odległości 3 pól niezależnie od koloru płytki i obecności rywali.*



5 JASKINIOWCÓW NA PŁYTCE

Na koniec tury gracza na każdej płytce może być **maksymalnie 5 jaskiniowców**.
Jeśli po wysłaniu jaskiniowców ich liczba na którejś płytce **jest większa niż 5**, gracz, którego jest tura, odkłada nadliczbowych jaskiniowców, aby było ich 5. Do decyzji gracza należy, których jaskiniowców usunie z płytki. Usunięci jaskiniowcy wracają do właścicieli, do ich puli pionków.

Uwaga! Jeśli na płytce jest **5 jaskiniowców jednego gracza**, „okopują" się na niej i **siła umocnień tej płytki rośnie o 1**:

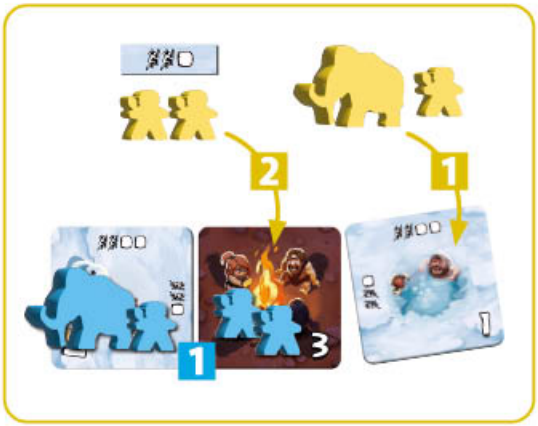
- ognisko plemienne: rywal wchodzący na płytkę traci 1 jaskiniowca (zamiast żadnego),
- biała płytka: rywal wchodzący na płytkę traci 1 jaskiniowca (zamiast żadnego),
- zielona płytka: rywal wchodzący na płytkę traci 2 jaskiniowców (zamiast 1),
- brązowa płytka: rywal wchodzący na płytkę traci 3 jaskiniowców (zamiast 2).

C DOBRANIE PŁYTKI

Na koniec swojej tury gracz **dobiera 1 płytkę** ze swojego stosu. Jeśli stos się wyczerpał, gracz kontynuuje grę bez dobierania nowych płytek.

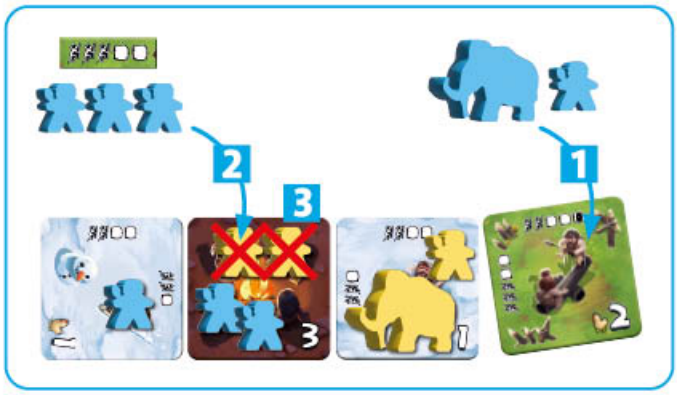
PRZYKŁADOWY PRZEBIEC ROZGRYWKI

***Grę rozpoczął gracz niebieski** – dołożył płytkę, położył na niej mamuta i jaskiniowca (ze swojej puli pionków) oraz wydał rozkaz: wysłał 2 jaskiniowców o 1 pole w prawo – na ognisko plemienne 1. Na koniec tury dobrał 1 płytkę ze swojego stosu.*



***Tura gracza żółtego.** Nie można wysłać jaskiniowców na płytkę z mamutem rywala, gracz dokłada więc płytkę tak, aby wysłać jaskiniowców na ognisko plemienne. Na dołożonej płytce kładzie swojego mamuta i jaskiniowca z puli pionków 1. Następnie wydaje rozkaz: wysyła 2 jaskiniowców o 1 pole w lewo – na ognisko plemienne 2.*
Drugiego rozkazu nie może wydać, ponieważ w odległości 2 pól w górę nie ma płytki, a wysłani jaskiniowcy nie mogą zatrzymać się na pustym polu. Na koniec tury dobiera 1 płytkę ze swojego stosu.

***Tura gracza niebieskiego.** Gracz dokłada płytkę i kładzie na niej swojego mamuta (przenosi go z poprzednio dołożonej płytki) i jaskiniowca (z puli pionków) 1. Następnie wysyła 3 jaskiniowców o 2 pola w lewo – na ognisko plemienne 2.*
Jest tam 7 jaskiniowców, gracz niebieski musi więc usunąć 2 z ich – usuwa 2 żółtych (wracają do puli żółtych pionków) 3.
Po ich usunięciu na płytce jest 5 jaskiniowców tego samego koloru – niebieskiego – siła umocnień tej płytki rośnie więc o 1 (dopóki będzie na niej 5 jaskiniowców jednego gracza).
Drugiego rozkazu gracz niebieski nie może wydać, ponieważ w odległości 3 pól w górę nie ma płytki. Na koniec tury dobiera 1 płytkę ze swojego stosu.

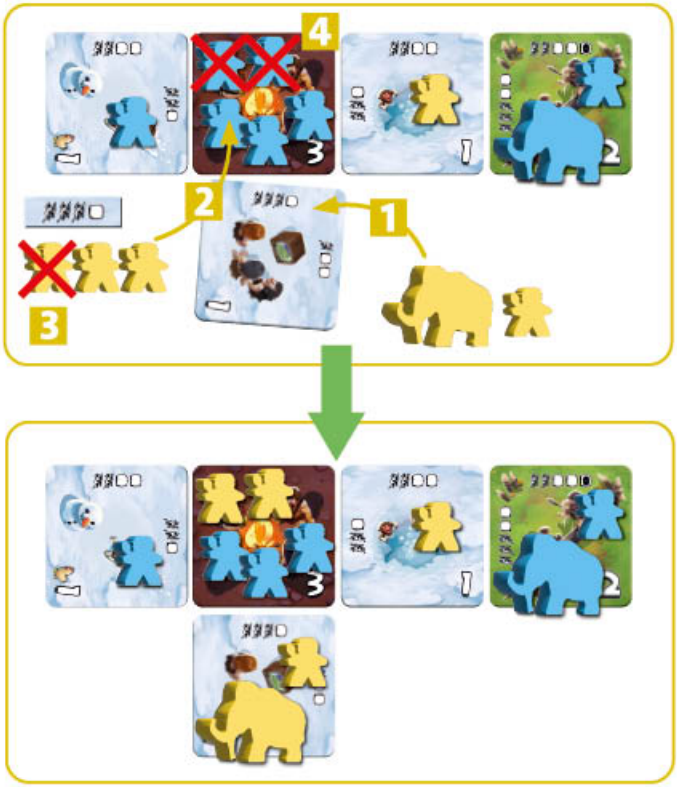


Tura gracza żółtego. *Gracz dokłada płytkę tak, aby ponownie wysłać jaskiniowców na ognisko plemienne. Na dołożonej płytce kładzie swojego mamuta (przenosi go z wcześniej dołożonej płytki) i jaskiniowca (z puli pionków)* **1**. *Wydaje rozkaz: wysyła 3 jaskiniowców o 1 pole w górę – na ognisko plemienne* **2**.

Siła umocnień tej płytki = 1 (za 5 jaskiniowców niebieskich), traci więc 1 z 3 wysłanych jaskiniowców (wraca do puli pionków) **3**.

2 wysłanych jaskiniowców wchodzi na ognisko plemienne. Jest tam 7 jaskiniowców – o 2 za dużo. Gracz żółty usuwa więc 2 niebieskich (wracają do puli pionków) **4**. *Dodatkowa siła umocnień tej płytki już nie działa (nie ma na niej 5 jaskiniowców tego samego koloru), ponownie wynosi więc 0.*

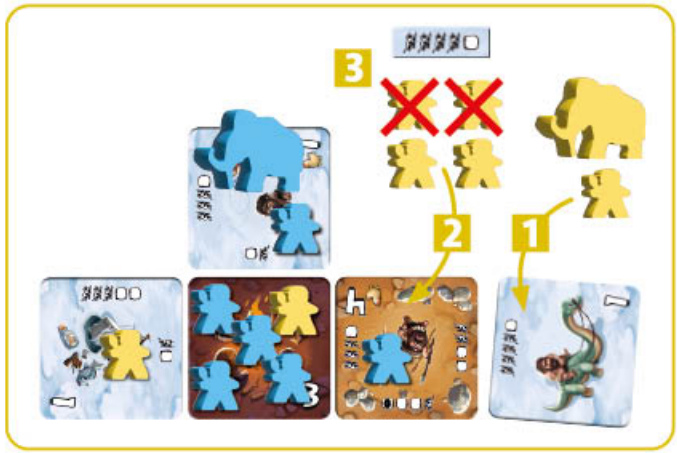
Drugiego rozkazu z dołożonej płytki gracz żółty nie może wydać, ponieważ w odległości 2 pól w prawo nie ma płytki. Na koniec tury dobiera 1 płytkę ze swojego stosu.



PRZYKŁAD STRATY 2 JASKINIOWCÓW

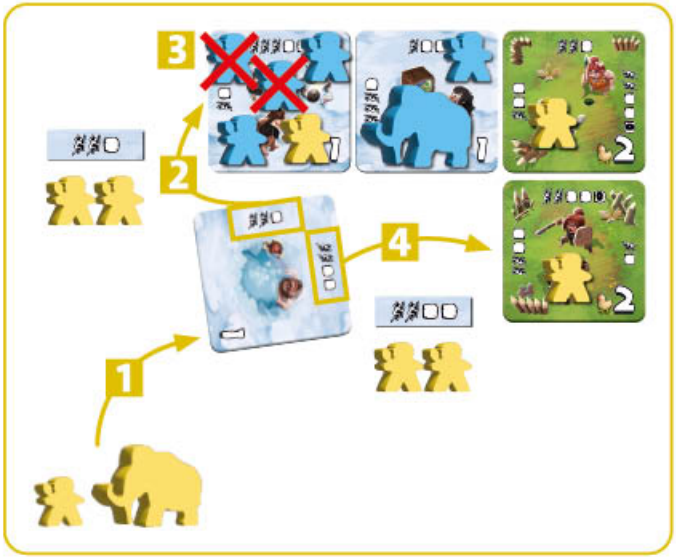
Tura gracza żółtego. *Gracz dokłada płytkę tak, aby wysłać jaskiniowców na brązową płytkę. Na dołożonej płytce kładzie swojego mamuta i jaskiniowca* **1**. *Wydaje rozkaz: wysyła 4 jaskiniowców o 1 pole w lewo* **2**. *Brązową płytkę kontroluje rywal, gracz żółty traci więc 2 jaskiniowców (wracają do puli pionków)* **3**. *Pozostałych 2 jaskiniowców dociera na brązową płytkę. Gracz żółty kontroluje teraz tę płytkę.*

Na koniec tury dobiera 1 płytkę ze swojego stosu.



PRZYKŁAD PRZECHODZENIA JASKINIOWCÓW PRZEZ PUSTE POLE

Tura gracza żółtego. *Gracz dokłada płytkę tak, aby mógł wydać 2 rozkazy. Na dołożonej płytce kładzie swojego mamuta i jaskiniowca* **1**. *Wydaje pierwszy rozkaz: wysyła 2 jaskiniowców o 1 pole w górę – na białą płytkę* **2**. *Jest na niej 7 jaskiniowców – o 2 za dużo. Gracz żółty usuwa więc 2 niebieskich (wracają do puli pionków)* **3**. *Gracz żółty przejmuje kontrolę nad tą płytką (ma na niej 3 jaskiniowców, a rywal 2).*
Gracz żółty wydaje drugi rozkaz: wysyła 2 jaskiniowców o 2 pola w prawo (przechodzą przez puste pole i docierają do zielonej płytki) **4**.
Jest ona kontrolowana przez gracza żółtego, więc wysłani przez niego jaskiniowcy nie ponoszą strat. Na koniec tury dobiera 1 płytkę ze swojego stosu.



PRZYKŁAD WYDANIA ROZKAZU Z CYFRĄ 0

Tura gracza niebieskiego. *Gracz dokłada płytkę tak, aby wysłać jaskiniowców na zieloną płytkę. Na dołożonej płytce kładzie swojego mamuta i jaskiniowca* **1**. *Wydaje rozkaz: wysyła 2 jaskiniowców o 3 pola w prawo* **2**. *Wydany rozkaz ma cyfrę 0, więc gracz niebieski nie ponosi strat – obu wysłanych jaskiniowców kładzie na zielonej płytce* **3**. *Jest tam 2 jaskiniowców niebieskich i 2 żółtych, w tej chwili nikt więc nie kontroluje tej płytki.*
Na koniec tury gracz niebieski dobiera 1 płytkę ze swojego stosu.



KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, gdy spełniony zostanie któryś z poniższych warunków:
- **żaden gracz nie ma już płytek** (wyczerpanie się stosów nie kończy gry – gracze kontynuują rozgrywkę, dokładając płytki, które mają w ręku),
- **któryś gracz na koniec swojej tury nie ma już jaskiniowców w swojej puli pionków.**

Na koniec gry wykonujecie poniższe działania:
- Płytki, na których są **mamuty**, odłóżcie do pudełka. Nie biorą one udziału w liczeniu punktów.
- Policzcie punkty za płytki, które kontrolujecie:
  - za każdą białą płytkę: **1 punkt**
  - za każdą zieloną płytkę: **2 punkty**
  - za ognisko plemienne: **3 punkty**
  - za każdą brązową płytkę: **4 punkty**

Jeśli jest **remis** w liczbie jaskiniowców na płytce, żaden gracz jej nie kontroluje, chyba że 1 z nich kontroluje ognisko plemienne – remisy rozstrzyga on na swoją korzyść.

Zwycięzcą zostaje gracz (lub drużyna) z największą liczbą punktów. W przypadku **remisu** wygrywa gracz (lub drużyna) kontrolujący ognisko plemienne (nawet jeśli nie był wśród remisujących graczy). Jeśli jest remis i żaden gracz (lub drużyna) nie kontroluje ogniska plemiennego, gracze (lub drużyny) dzielą się zwycięstwem.

Przykład liczenia punktów:

Gracz żółty kontroluje:
– 7 białych płytek: **B**, **C**, **D**, **F**, **I**, **R**, **T** *(7 × 1 pkt = 7 pkt),*
– 2 brązowe płytki: **E**, **L** *(2 × 4 pkt = 8 pkt).*

W sumie gracz żółty zdobył ***15 pkt*** *(7 + 8).*

Gracz niebieski kontroluje:
– 3 białe płytki: **N**, **P**, **S** *(3 × 1 pkt = 3 pkt),*
– 1 zieloną płytkę **K** *(1 × 2 pkt = 2 pkt),*
– ognisko plemienne **H** *(3 pkt),*
– 3 brązowe płytki: **A**, **G**, **M** *(3 × 4 pkt = 12 pkt).*
Gracz niebieski kontroluje ognisko plemienne, zdobywa więc punkty również za płytki, na których jest remis w liczbie jaskiniowców: **J**, **O**. *Zdobywa za nie 6 pkt (4 + 2).*

W sumie gracz niebieski zdobył ***26 pkt*** *(3 + 2 + 3 + 12 + 6) i zostaje zwycięzcą.*


A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
R
S
T

WARIANT JEDNOOSOBOWY

Zmierz się z potężnym jaskiniowcem Uga zza Buga, który bacznie ci się przygląda i naśladuje twoje ruchy. Rozgrywka nie będzie łatwa! **Spróbuj zdobyć więcej punktów niż on**.

PRZYGOTOWANIE GRY

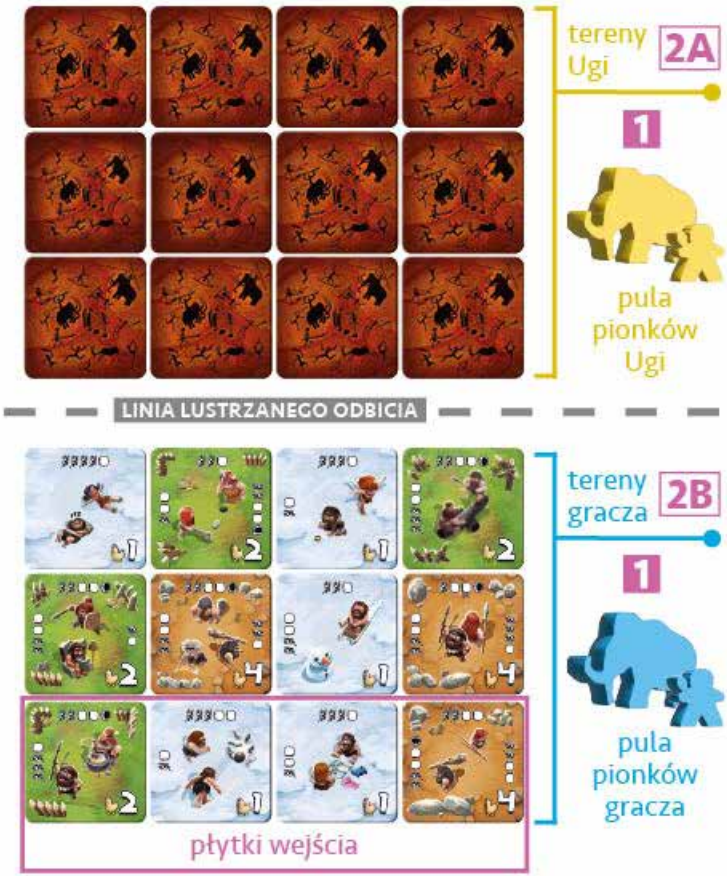
1 Weź **mamuta** i **30 jaskiniowców** w wybranym kolorze. To będzie twoja pula pionków. Drugi kolor będzie pulą pionków Ugi. Pozostałe pionki odłóż do pudełka.

2 **Ognisko plemienne** odłóż do pudełka. Z pozostałych płytek zrób **2 stosy** tak jak w podstawowej wersji gry dla 2 osób:

2A Weź **1 ze stosów** i stwórz z płytek prostokąt **4 × 3** (4 kolumny i 3 rzędy). Wszystkie płytki połóż **obrazkami do dołu**. Są to **tereny Ugi**.

2B Weź **drugi stos** i stwórz z płytek taki sam prostokąt **naprzeciwko** terenów Ugi. Wszystkie płytki połóż **obrazkami do góry** oraz **w tej samej orientacji** (dolną krawędzią do ciebie). Są to **twoje tereny**.

Dolny rząd płytek będziemy nazywać płytkami wejścia.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywka trwa kilka rund. Każda runda składa się z **4 etapów**:

I GRACZ WYSYŁA MAMUTA I JASKINIOWCA
II UGA WYSYŁA MAMUTA I JASKINIOWCA
III UGA WYDAJE ROZKAZY
IV GRACZ WYDAJE ROZKAZY

I GRACZ WYSYŁA MAMUTA I JASKINIOWCA

W pierwszej turze bierzesz swojego mamuta i jaskiniowca z puli pionków – kładziesz ich na dowolnej **płytce wejścia**.



W kolejnych turach przenosisz swojego mamuta (razem z jaskiniowcem wziętym z puli pionków) na inną płytkę zgodnie z poniższymi zasadami:

- Mamuta można przenieść na dowolną płytkę, **do której może on dotrzeć po płytkach mających przynajmniej po 1 twoim jaskiniowcu** (patrz: przykład obok).
- Mamuta można przenieść **tylko na płytkę bez jaskiniowca** (na dowolne tereny: Ugi lub gracza).
- Jeśli mamut zostanie przeniesiony **na zakrytą płytkę**, odwracasz ją na drugą stronę. Kładziesz ją **dolną krawędzią do góry** (tak, jakby była skierowana w stronę rywala naprzeciwko ciebie).
- Mamut nie może zostać przeniesiony na płytkę z mamutem Ugi.

II UGA WYSYŁA MAMUTA I JASKINIOWCA

Uga zawsze kopiuje twoje ruchy i przesuwa swojego mamuta **symetrycznie** względem twojego mamuta (jakby znajdował się po drugiej stronie lustra).

W pierwszej turze kładziesz mamuta Ugi wraz z jaskiniowcem z jego puli pionków na płytce symetrycznej względem twojego mamuta.

W kolejnych turach przenosisz mamuta Ugi (razem z jaskiniowcem wziętym z jego puli pionków), lustrzanie odzwierciedlając pozycję twojego mamuta.

Przykłady lustrzanych ruchów Ugi:



III UGA WYDAJE ROZKAZY

Jeśli mamut Ugi zostanie przeniesiony **na zakrytą płytkę**, odwracasz ją na drugą stronę.
Uwaga! Odkryte płytki na terenach Ugi kładziesz **dolną krawędzią do góry** (tak, jakby była skierowana w stronę rywala naprzeciwko ciebie).
Następnie Uga wydaje rozkaz z tej płytki tak jak w podstawowej wersji gry, z poniższymi zmianami:

- Uga może wysyłać jaskiniowców na płytki **z twoim mamutem**.
- Uga może wysyłać jaskiniowców na płytki **na twoich terenach**.
- Jeśli Uga wysyła jaskiniowców **na zakrytą płytkę**, odwraca ją na drugą stronę, a następnie kładzie na niej wysłanych jaskiniowców.

IV GRACZ WYDAJE ROZKAZY

Jeśli po *etapie III* nadal **kontrolujesz płytkę**, na której jest **twój mamut**, możesz wydać **rozkazy** z tej płytki.

Wydajesz rozkazy tak jak w podstawowej wersji gry, z poniższymi zmianami:

- ► Możesz wysyłać jaskiniowców na płytkę **z mamutem Ugi**.
- ► Możesz wysyłać jaskiniowców na płytki **na terenach Ugi**.
- ► Jeśli wysyłasz jaskiniowców **na zakrytą płytkę**, odwracasz ją na drugą stronę, a następnie kładziesz na niej wysłanych jaskiniowców.

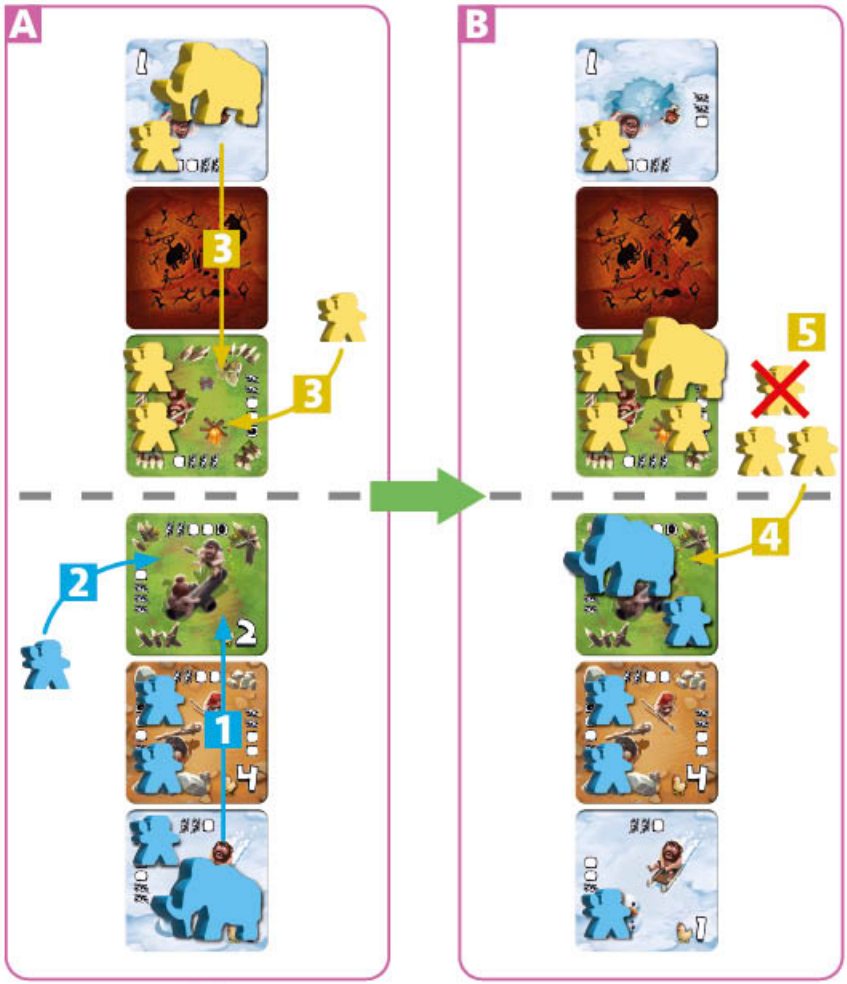
Jeśli po *etapie III* **nie kontrolujesz płytki**, na której jest **twój mamut**, nie możesz wydać **żadnego rozkazu** w tej turze.

Przykład:

A *Gracz przenosi swojego mamuta* **1** *i jaskiniowca ze swojej puli pionków* **2** *na płytkę sąsiadującą z twoimi jaskiniowcami.*
Uga kopiuje twój ruch **3**.

B *Uga wydaje rozkaz: wysyła 3 jaskiniowców o 1 płytkę w dół* **4**. *Jest to zielona płytka kontrolowana przez ciebie, Uga traci więc 1 wysłanego jaskiniowca* **5**. *Pozostałych 2 jaskiniowców dociera na tę płytkę. Uga przejmuje nad nią kontrolę. Uga nie może wydać drugiego rozkazu, ponieważ w odległości 3 pól w prawo nie ma płytki.*

Nie możesz w tej turze wydać żadnego rozkazu, ponieważ nie kontrolujesz płytki ze swoim mamutem.



KONIEC GRY

Gra kończy się od razu, gdy spełniony zostanie któryś z poniższych warunków:

- na koniec tury ty lub Uga nie będziecie mieć już jaskiniowców w swojej puli pionków (wszyscy zostali dołożeni na płytki),
- nie możesz przenieść swojego mamuta na żadną płytkę.

Liczysz punkty swoje i Ugi zgodnie z wybranym poziomem trudności. Wygrywasz, jeśli zdobędziesz więcej punktów niż Uga zza Buga. Za płytki z mamutami **nie zdobywa się punktów**.

Poziom	Sposób liczenia punktów
Łatwy	▸ Zdobywasz punkty za płytki, które kontrolujesz. ▸ Uga zdobywa punkty za płytki, które kontroluje.
Średni	▸ Zdobywasz punkty za płytki, które kontrolujesz. ▸ Uga zdobywa punkty za płytki, które kontroluje, oraz za płytki z **remisami**.
Trudny	▸ Zdobywasz punkty za płytki, które kontrolujesz. ▸ Tracisz 1 punkt za każdą płytkę, którą kontrolujesz, ale na której jest **przynajmniej 1 jaskiniowiec Ugi**. ▸ Uga zdobywa punkty za płytki, które kontroluje, oraz za płytki z **remisami**.





Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apteczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
www.nk.com.pl, gpsr@nk.com.pl
© 2026 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

HUCH! & FRIENDS
www.hutter-trade.com

NOSTROMO comics
© Nostromo. All rights reserved.


gry.nk.com.pl • /NaszaKsiegarnia • nasza_ksiegarnia_gry