



PEBBLES
ZAKOCHANIE
PINGWINY

PEBBLES

ZAKOCHANE PINGWINY

Pebbles – Zakochane Pingwiny to gra oparta na przejmowaniu terenów (area control) dla 2-4 graczy. Każdy z graczy kieruje swoim stadem pingwinów, którym marzy się własne gniazdo i znalezienie miłości życia.

Cel gry

W ciągu 10 rund zdobądź najwięcej punktów zwycięstwa poprzez kontrolowanie kafelków i terytoriów oraz wygrywanie lew*.

*Lewy – bitki/wziątki, czyli zestaw kart zdobyty przez gracza, który zagrał najsilniejszą z nich.

Zawartość



40 Mępli pingwinów
(po 10 w każdym kolorze)



52 Karty



13 Kafelków gniazd



10 Żetonów miłości



4 Żetony trofeów za terytoria



4 Żetony szlaku
(po 2 w każdym kolorze)



30 Żetonów kamyków



16 Żetonów ryb



4 Karty pomocy



1 Instrukcja

Przygotowanie Gry

1

W zależności od liczby graczy usuń z gry wskazane karty i odłóż je z powrotem do pudełka.

4 Graczy

Nie usuwaj kart

3 Graczy

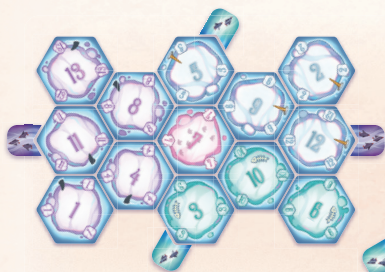
Usuń karty o wartości 1-3 z każdego koloru

2 Graczy

Usuń karty o wartości 1-6 z każdego koloru

2

Podczas pierwszych rozgrywek ułóż kafelki gniazd i szlaków zgodnie z poniższymi ilustracjami:



4 Graczy



3 Graczy



2 Graczy

Sugestia: Po rozegraniu kilku partii spróbuj stworzyć własny układ.

3

Przetasuj talię i rozdaj każdemu z graczy po 10 kart. Resztę talii połóż obok kafelków gniazd.

4

Odkryj i ułóż w rzędzie 4 wierzchnie karty z talii. Połóż po 1 kamyku na kafelku gniazda z numerem odpowiadającym każdej z kart.



5

Każdy z graczy dobiera 1 kartę pomocy, 1 rybę oraz 10 mepli pingwinów w wybranym kolorze.



6

Połóż 10 żetonów miłości oraz 4 żetony trofeów obok gniazd.



7

W dowolny sposób wyznaczcie lidera rozpoczynającego pierwszą rundę. Może to być np. osoba najlepiej udająca pingwina!

Rozgrywka

Zaczynając od aktualnego lidera, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz rozgrywa swoją turę. Tura gracza składa się z 2 kroków:

1. Zagranie karty

2. Wykonanie 2 akcji

1. ZAGRANIE KARTY

Wybierz i zagraj kartę z ręki. Każda karta ma numer **1** oraz kolor (symbol) o konkretnych właściwościach **2**.



Karta, którą zagraasz, określa, jakie akcje możesz wykonać oraz czy masz szansę zgarnąć lewę. Zwycięzca zdobędzie żeton miłości, który jest wart 1 punkt zwycięstwa (PZ).



Każdy gracz może zagrać **dowolną kartę**. Podkreślamy jeszcze raz, zwłaszcza dla graczy, którzy mieli już styczność z grami typu „trick-taking” (zbieranie lew): **nie ma obowiązku podążania za atutem (kolorem wiodącym)**.



Pamiętajcie jednak, że kolor pierwszej zagranej karty jest jedynym, który może wygrać obecną lewę.

Przykładowo, jeśli lider zagra #7, karta o najwyższej wartości wygrywa w tej rundzie.



2. WYKONANIE 2 AKCJI

Po zagraniu karty należy wykonać 2 akcje. Dostępne akcje to:

Dołożenie Pingwina

Aktywacja Mocy Karty

Łowienie Ryb

Uwaga: W jednej turze nie można dwa razy wykonać tej samej akcji.

Dołożenie Pingwina

Położ 1 ze swoich pingwinów na kafelku z numerem odpowiadającym zagranej przez Ciebie karcie.

Jeśli wszystkie Twoje 10 pingwinów znajduje się już na kafelkach, nie możesz wybrać tej akcji.



KONTROLOWANIE KAFELKÓW

Kafelek jest kontrolowany przez gracza, który ma na nim najwięcej pingwinów. W przypadku remisu o pierwsze miejsce – każdy z remisujących graczy kontroluje ten kafelek.

Kontrolowanie kafelków jest istotne z dwóch powodów:

1. **Na końcu gry każdy gracz zdobywa po 1 punkcie za każdy kamyk na kafelku, który kontroluje.**
2. **Kontrolowanie kafelków jest kluczowe dla kontrolowania terytoriów, za co gracze również punktuja na koniec gry.**



Ten kafelek generuje 2 punkty dla czarnych pingwinów.

KONTROLOWANIE TERYTORIÓW

Terytorium jest kontrolowane przez gracza, który kontroluje najwięcej kafelków danego rodzaju.

W przypadku remisu o pierwsze miejsce – każdy z remisujących graczy kontroluje to terytorium.

Każde terytorium jest oznaczone kolorem/ symbolem i na koniec gry daje tyle punktów, ile widnieje na odpowiadającym mu żetonie trofeum. Uwaga: X = liczba graczy.

Podczas gry kontrola nad kafelkami i terytoriami będzie się zmieniać, a punktować za nie będziecie dopiero na samym końcu. Zachowaj więc czujność i walcz o dominację wtedy, kiedy będzie to mieć kluczowe znaczenie.



Czerwone pingwiny kontrolują najwięcej kafelków tego terytorium i zdobywają PZ z odpowiedniego trofeum (2).



Aktywacja Mocy Karty

Do każdego koloru przypisana jest konkretna moc.
Możesz skorzystać tylko z mocy karty, którą właśnie zagrywasz.



Pośpiech: Przesuń 1 lub 2 swoje pingwiny, każdego z nich o 1 lub 2 pola. (Pingwiny ruszają się niezależnie od siebie i mogą startować z różnych kafelków.)



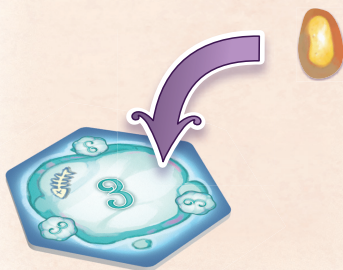
Zaloty: Połóż 1 ze swoich pingwinów lub 1 kamyk na kafelku, na którym są już 2 lub więcej pingwinów (dowolnego gracza).



lub



Gromadzenie: Połóż 1 kamyk na dowolnym kafelku.



Przepychanki: Wybierz kafelek, na którym znajduje się przynajmniej 1 z Twoich pingwinów. Wybierz po 1 pingwinie każdego z graczy na tym kafelku (łącznie z Twoim) – każdego z nich możesz (ale nie musisz) przesunąć o 1 pole.

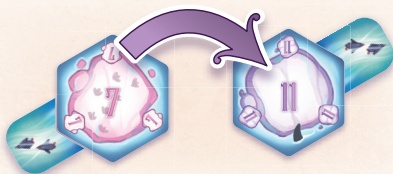


PRZESUWANIE PINGWINA / SĄSIADUJĄCE KAFELKI

Każdy „krok” ruchu pingwina musi kierować go na sąsiadujący kafelek. Kafelki uznajemy za sąsiadujące, jeśli stykają się ze sobą, albo jeśli są połączone żetonem szlaku.

ŻETONY SZLAKU

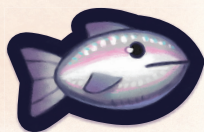
Żetony szlaku w tym samym kolorze łączą kafelki, które nie stykają się ze sobą. Połączone w ten sposób kafelki uznaje się za sąsiadujące.



Łowienie Ryb

Weź na rękę jedną z 4 odkrytych kart. W jej miejsce natychmiast odkryj kolejną kartę z wierzchu talii. Dobierz 1 żeton ryby.

Jeśli talia wyczerpie się, stwórz nową przetasowując stos kart odrzuconych.



ŻETONY RYB

Ryby motywują pingwiny do szybszych ruchów. Po dołożeniu lub poruszeniu pingwina możesz odrzucić żeton ryby, żeby dodatkowo przesunąć tego pingwina o 1 pole. Możesz odrzucić kilka takich żetonów, żeby kontynuować przesuwanie.



Po dołożeniu pingwina za pomocą karty z numerem 1 Zielononiebieski odrzuca 2 ryby, żeby przesunąć go o 2 pola, do kafelka nr 7.



Korzystając z Przepychania Czarny odrzuca 1 rybę, żeby przesunąć zielononiebieskiego pingwina o jedno dodatkowe pole. Sam jednak decyduje się zostać na obecnym kafelku.



Na końcu gry za każde 2 ryby, które posiadasz, zdobywasz 1 PZ.



KONIEC RUNDY

Runda kończy się, gdy każdy z graczy rozegrał swoją turę. Sprawdźcie, kto zgarnia lewę – będzie to gracz, który zagrał kartę z najwyższą wartością w kolorze wiodącym. **Gracz ten zdobywa żeton miłości i rozpoczyna kolejną rundę jako lider.** Odrzućcie wszystkie zagrane karty.



❧ Koniec Gry ❧

Gdy gracze zdobyli wszystkie 10 żetonów miłości
następuje koniec gry i podliczenie punktów.

*Pamiętajcie: W przypadku remisów przy sprawdzaniu kontroli, wszyscy gracze
remisujący o pierwsze miejsce zdobywają punkty.*

Zdobywasz PZ równe
liczbie kamyków
na kafelkach, które
kontrolujesz.



Zdobywasz PZ za
każde terytorium,
które kontrolujesz.
Uwaga: X = liczba graczy.



Zdobywasz 1 PZ za
każdy żeton miłości.



Zdobywasz 1 PZ za każde
2 ryby.



Gracz z największą sumą punktów zwycięstwa wygrywa grę!

W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma najwięcej żetonów miłości.

Jeśli remis utrzymuje się, wygrywa gracz, który kontroluje najwięcej kamyków.

W razie dalszego remisu wygrywa gracz, który szybciej ogłosi to w social mediach. ;)



Projekt gry:
Isaac Vega

Ilustracje:
Lyss Menold

Wydanie Polskie - Dice&Bones:

Barbara Skoracka,
Michał Cyranek,
Monika Skoracka,
Tomek Skoracki

Tłumaczenie:
Marta Knapieńska-Rękas

Korekta:
Wiktoria i Wojtek Miloch

**Dice &
Bones**

