

USTAW ZIOMKA

Ustaw, wyrównaj i wygraj!

Gra dla 2–4 graczy w wieku od 8 lat. Czas rozgrywki około 30 minut.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 4 kości typu K10 (czerwona, biała, niebieska i szara)
- 32 długie klocki (8 żółtych, 8 pomarańczowych, 8 fioletowych, 8 niebieskich, każdy długości 9 cm)
- 16 ZIOMKÓW (klocków z rysunkiem ZIOMKA: 4 czerwone i 4 niebieskie o długości po 2,5 cm oraz 4 białe i 4 szare o długości po 3,8 cm)
- 1 bloczek do zapisywania punktów



CEL GRY

Gracze starają się szybko i sprawnie ustawić stos z długich klocków i ZIOMKÓW w taki sposób, aby na frontowej ścianie stosu powstała linia ciągła, a budowla była stabilna i się nie przewróciła. W każdej rundzie najszybszy z graczy zdobywa punkty bonusowe. Całą rozgrywkę wygrywa ten, kto na koniec zbierze najwięcej punktów!

PRZYGOTOWANIE GRY

Na początku gry każdy gracz otrzymuje komplet 8 długich klocków w tym samym kolorze oraz 4 ZIOMKÓW w różnych kolorach (czerwony, biały, niebieski i szary). Najstarszy z graczy bierze bloczek do zapisywania punktów i na końcu każdej rundy zapisuje punkty wszystkich uczestników gry.

JAK GRAĆ?

Gra trwa siedem rund. Ustawiajcie swoje klocki i ZIOMKÓW w taki sposób, żeby na frontowej ścianie stosu utworzyć linię ciągłą. W pierwszej rundzie budujecie na sześciu poziomach. W każdej kolejnej będziecie budować stos o jeden poziom wyższy. W siódmej (ostatniej) rundzie stos ma już wysokość aż dwunastu poziomów zbudowanych ze wszystkich ośmiu klocków i z czterech ZIOMKÓW w każdym z czterech kolorów.

Wysokość stosów w poszczególnych rundach:

Runda 1.	_____	6 poziomów	████████
Runda 2.	_____	7 poziomów	████████
Runda 3.	_____	8 poziomów	████████
Runda 4.	_____	9 poziomów	████████
Runda 5.	_____	10 poziomów	████████
Runda 6.	_____	11 poziomów	████████
Runda 7.	_____	12 poziomów	████████

PRZEBIEG GRY

1. Rzut kośćmi
2. Ustawianie
3. Sprawdzanie
4. Punktacja

1. Rzut kośćmi

- Kolory kości odpowiadają kolorom ZIOMKÓW.
- Kości służą do określenia liczby ZIOMKÓW wykorzystywanych w danej rundzie.
- Liczby określają numer poziomu, na którym należy umieścić ZIOMKA. Odnoszą się do każdego z graczy.

Na początku pierwszej rundy jeden z graczy (najmłodszy lub wybrany przez grupę w głosowaniu) rzuca jednocześnie wszystkimi kośćmi do czasu, gdy wypadną na nich co najmniej **trzy różne liczby**. Musi powtarzać rzut wszystkimi czterema kośćmi aż do uzyskania trzech różnych liczb.

Uwaga! W siódmej (ostatniej) rundzie gracz tak długo rzuca kośćmi, aż pokażą się cztery różne liczby. Tym razem jednak przerzuca tylko te kości, które pokazują powtórzone liczby.

- **Jeżeli kość wskazuje liczbę wyższą niż poziom, który ma być układany w danej rundzie**, nie jest ona brana pod uwagę w tej rundzie i należy ją odłożyć na bok. Może się zdarzyć, że w pierwszej rundzie nie użyjecie żadnego z ZIOMKÓW (gdy na kościach zostaną wyrzucone liczby 7, 8, 9 i 10).
- **Jeżeli dwie kości wskazują tę samą wartość**, gracz decyduje, którym z dwóch kolorów ZIOMKÓW będzie grał.

Kiedy kości zostały już rzucone i spełniają powyższe warunki, rzucający gracz woła: „**START!**” i wszyscy gracze jednocześnie układają swoje stopy.

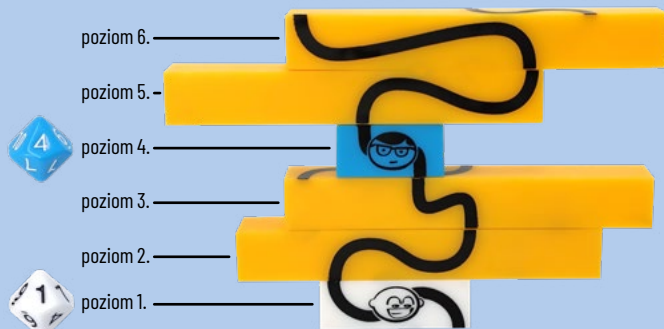
Przykład: W pierwszej rundzie gracze mają zbudować stopy sześciopoziomowe. Wyrzucono następujące liczby: biały 1, szary 1, niebieski 4, czerwony 9. Wyrzucone liczby określają poziomy, na których należy ustawić ZIOMKA odpowiadającego kolorem danej kości. Poziomy liczone są od dołu do góry.



Biała i szara kostka: Gracz decyduje, którą z dwóch kostek z cyfrą 1 wykorzysta, i wybiera białą. Następnie ustawia białego ZIOMKA jako podstawę stosu, a szary nie wchodzi do gry.

Niebieska kostka: Niebieskiego ZIOMKA należy ustawić na poziomie czwartym.

Czerwona kostka: Wyrzucona liczba 9 jest wyższa niż liczba poziomów wymaganych w rundzie pierwszej. Dlatego czerwona kostka nie wchodzi teraz do gry.



2. Ustawianie

Na każdej ścianie klocków widoczne są różne linie. Klocki można obracać w dowolny sposób tak, aby z fragmentów utworzyć linię ciągłą od dołu aż do najwyższego poziomu stosu. ZIOMKÓW należy dokładać do stosu zgodnie z liczbą wyrzuconą na kostce w odpowiednim kolorze. Na każdym poziomie gracze dobierają klocki ze swoich kompletów, żeby osiągnąć wymaganą wysokość stosu.

W zależności od tego, ilu ZIOMKÓW należy umieścić w stosie, gracze muszą dobrać odpowiednią liczbę dodatkowych dłuższych klocków. Gracze sami decydują, które klocki chcą wykończyć.

Uwaga! Staraj się utrzymać stos w równowadze! Możesz przytrzymać stos podczas dodawania kolejnego elementu, jednak kiedy już to zrobisz, stos musi utrzymywać równowagę bez żadnego dodatkowego wsparcia.

Popełniłeś błąd lub twój stos się rozpadł?

Nie ma problemu. Możesz w każdej chwili odbudować stos, ustawiając klocki i ZIOMKÓW w inny sposób.

Uwaga! Staraj się tak układać stos, żeby buźki ZIOMKÓW były widoczne. Jeśli jako pierwszy ustawisz stos, otrzymasz za to punkty bonusowe. Jeżeli jednak ZIOMKOWIE będą „stali na głowie”, nie dostaniesz punktów bonusowych.



punkty bonusowe



brak punktów bonusowych

Twój stos jest już gotowy i utrzymuje równowagę?

Krzyknij hasło: „ZIOMEK!” i zakończ rundę. Pozostali gracze muszą natychmiast przerwać budowanie swoich stosów.

3. Sprawdzanie

Po każdej rundzie gracze sprawdzają, czy ten, kto zakończył rundę okrzykiem, ustawił swój stos prawidłowo. Następnie weryfikują pozostałe stosy i obliczają zdobyte punkty.

Prawidłowo zbudowany stos:

- Wszyscy ZIOMKOWIE są ustawieni na odpowiednich poziomach i zgodnie ze wskazaniem na wyrzuconej kości.
- Stos zawiera prawidłową liczbę poziomów.
- Stos ma widoczną linię ciągłą biegnącą przez wszystkie klocki i ZIOMKÓW.

Przykład prawidłowych linii



Nieprawidłowo zbudowany stos:

- Klocki lub ZIOMKOWIE znajdują się na niewłaściwych poziomach.
- Stos nie utrzymuje równowagi.
- Stos nie składa się z wymaganej liczby poziomów.
- Linia nie łączy prawidłowo wszystkich elementów stosu.

Przykład nieprawidłowych linii



4. Punktacja

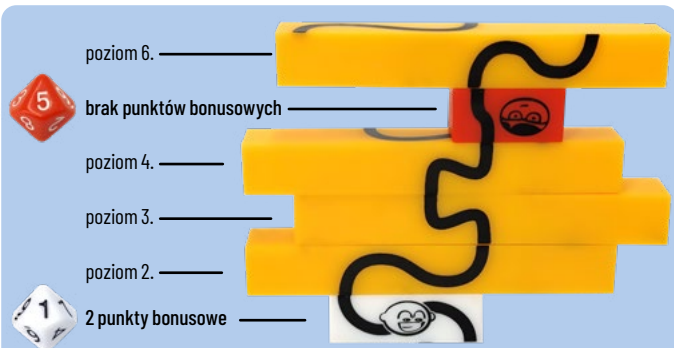
Każdy gracz otrzymuje jeden punkt za każdy poziom oraz za każdego ZIOMKA, który traktowany jest jak poziom. Punkty wpisywane są do tabeli w kolumnie w kolorze odpowiednim dla każdego gracza.

Jeżeli najszybszy gracz nie zbudował jednak prawidłowo swojego stosu, nie otrzymuje żadnych punktów i zostaje wyeliminowany z danej rundy. Pozostali gracze zliczają swoje punkty

od podstawy stosu do poziomu, który udało im się osiągnąć lub do pierwszego nieprawidłowo ułożonego poziomu (jeśli w ogóle tak się zdarzy). Nie liczy się punktów za źle ułożony pierwszy poziom oraz każdy następny.

Punkty bonusowe dla najszybszego gracza

Najszybszy gracz otrzymuje jeden punkt za każdy prawidłowo ustawiony poziom oraz dodatkowo po dwa punkty za każdego uśmiechniętego ZIOMKA. Punkty bonusowe odnotowywane są w tabeli wyników w odpowiednim polu. Jeżeli buźka ZIOMKA „stoi na głowie” lub jest niewidoczna, gracz nie otrzymuje żadnych punktów za ZIOMKA.



Przykład: Stos Piotra składa się z sześciu poziomów (4 klocki i dwaj ZIOMKOWIE), co daje mu 6 punktów. Piotr skończył rundę jako pierwszy, prawidłowo zbudował swój stos, więc otrzymuje dodatkowe 2 punkty za uśmiechniętego białego ZIOMKA.

Wynik: $6 + 2 = 8$ punktów.

USTAW ZIOMKA	Piotr	Staś	Tosia	Pola
6	6	2	5	4
7				
8				

Po zapisaniu zliczonych punktów gracze przystępują do kolejnej rundy, w której układają stos o jeden poziom wyższy.

Gra toczy się zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara i następnym gracz w kolejności rzuca kośćmi.

KONIEC GRY

Po siedmiu rundach najstarszy gracz podlicza punkty. Wygrywa ten gracz, który zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz z najwyższą liczbą punktów premiowych.

EGMONT.pl

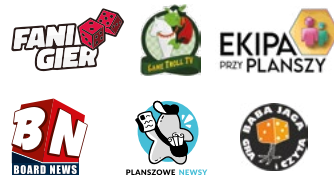


Story House Egmont Sp. z o. o.
ul. Inflancka 4C, 00-189 Warszawa
www.WydawnictwoEgmont.pl

© 2025 Story House Egmont
Wszelkie prawa zastrzeżone

Autor: Grzegorz Rejchtman
Product manager: Beata Sawoń
Korekta: Anita Rejch, Ewa Graniak-Wosinek
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupcycji
Projekt graficzny i skład: Cezary Szulc

Grę polecają:



W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl