

REINER KNIZIA

# PURRRRAMIDA



 Inês Toczyska

## INSTRUKCJA



Tvoja babunia uwielbia kotki! Przymagała ich już jednak tyle, że trudno jej ułożyć wszystkie futrzaste pociechy do snu. Masz więc przed sobą zadanie – pomóc babuni ułożyć kotki w słodką purrramidę, dzięki czemu kotki zazną snu, a babunia odrobiny spokoju.

Rzucaj kośćmi, przydzielaj je do pól na planszy i decyduj: dasz szansę szczęściu czy dotrzesz do celu powoli? Jeśli w tej uroczej, rodzinnej grze towarzyszyć ci będzie odrobina sprytu, strategii i fortuny – wygrana będzie miau w kieszeni.

## ELEMENTY GRY



Dwustronna plansza, 72 zwykłe płytki kotów, 12 złotych płytek kotów, 12 żetonów włóczki, 5 kości, instrukcja.

## PRZYGOTOWANIE



**1 Wybierz stronę planszy.** Strony planszy różnią się układem pól, ale zasady rozgrywki są takie same dla każdej strony.

W **2-osobowej rozgrywce:** Umieść 21 dowolnych **zwykłych płytek kotów** na planszy tak, aby przykryć nimi 2 dolne rzędy pól.

**2 Umieść żetony włóczki na planszy.** Przykryj nimi wszystkie odkryte pola z wartością „8”.

*Przygotowanie gry 2-osobowej*



**3 Wyznacz pierwszego gracza.** Zostaje nim ta osoba, która jako ostatnia głaskała kota! Ostatnim graczem będzie gracz po prawej od pierwszego gracza.

**4 Rozdaj zwykle płytki kotów.** Należy je rozdać graczom zgodnie z poniższą listą:

- **4-osobowa rozgrywka:** Każdy gracz otrzymuje 18 płytek. Następnie ostatni gracz przekazuje 1 płytkę pierwszemu graczowi.
- **3-osobowa rozgrywka:** Każdy gracz otrzymuje 24 płytki. Następnie ostatni gracz przekazuje 1 płytkę pierwszemu graczowi.
- **2-osobowa rozgrywka:** Pierwszy gracz otrzymuje 26 płytek, a ostatni gracz 25 płytek.



4



**5** Przygotuj 12 złotych płytek kotów. Umieść je w puli obok planszy.



**6** Przekaż pierwszemu graczowi 5 kości. Jesteście gotowi do gry!



### OPIS I CEL GRY



W trakcie rozgrywki każdy gracz stara się umieścić wszystkie swoje płytki kotów na planszy, układając z nich słodką purrramidę. Zwycięży gracz, który jako pierwszy umieści wszystkie swoje płytki kotów na planszy. Gra się jednak wtedy nie kończy! Zwycięzca nadal będzie mógł umieszczać na planszy płytki kotów – teraz już złote. Wszyscy gracze kontynuują rozgrywkę, dopóki nie zostanie spełniony jeden z warunków końca gry (patrz str. 7). Gdy tak się stanie, wynik zwycięzcy wyznaczy liczba umieszczonych przez niego złotych płytek kotów.



## ROZGRYWKA



Gracze wykonują swoje tury po kolei. Rozpoczynając od pierwszego gracza, a następnie w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara każdy gracz rzuca kośćmi, umieszcza je na planszy, a w kolejnym kroku – jeśli mu się poszczęściło – używa ich, by dodać do purrramidy płytki kotów.

W swojej turze wykonaj poniższe kroki:

### 1. Rzuć 5 kośćmi.

### 2. Wybierz 1 niezajęte pole na planszy.

Niezajęte pole to takie, na którym nie ma płytki kota ani kości. Może się na nim znajdować żeton wółczki. Umieść na takim polu co najmniej 1 albo więcej kości. Suma wartości na tych kościach musi równać się wartości tego pola.

**Przykład:** Na polu „6” możesz umieścić kości o wartościach „2” i „4” albo kość o wartości „6”.

**Uwaga:** Przypominamy, że w jednym rzucie możesz umieścić kości tylko na jednym polu.

Jeśli nie możesz umieścić kości na żadnym polu, dochodzi do **kotastrofy** (patrz str. 5).

### 3. Kotynuuj albo przerwij

Po umieszczeniu kości na wybranym polu musisz podjąć decyzję: **kotynuujesz** albo **przerwasz**.

#### Kotynuujesz

Rzuć wszystkimi kośćmi, których nie umieściłeś jeszcze na planszy. Następnie wybierz kolejne niezajęte pole i umieść na nim 1 albo więcej kości, tak aby suma wartości na tych kościach równała się wartości tego pola. Powtarzaj ten krok, dopóki nie zdecydujesz się **przerwać**. Jeśli skończyły ci się kości, musisz **przerwać**.

#### Przerwasz

Przejdź do ostatniego kroku tury: **umieść płytki kotów**. Upewnij się, że WSZYSTKIE twoje kości na planszy spełniają oba **warunki umieszczania płytek** (patrz obok). Jeśli nie, dochodzi do **kotastrofy** (patrz str. 5).

## 4. Umieść płytki kotów

Jeśli umieszczane przez ciebie w tej turze kości spełniają warunki umieszczania, możesz je zamienić na płytki kotów.

### Warunki umieszczania płytek:

- **Wszystkie pola z kośćmi muszą być połączone.**

Jeśli umieściłeś kości na więcej niż jednym polu, wszystkie pola z kośćmi muszą ze sobą sąsiadować.

- **Wszystkie pola z kośćmi muszą mieć podstawę.**

Pole ma podstawę, jeśli znajduje się w dolnym rzędzie planszy (kotki leżą na podłodze) albo jeśli WSZYSTKIE pola bezpośrednio pod tym polem są zajęte przez kości lub płytki kotów (kotki odpoczywają na innych kotkach).

**Jeśli oba warunki są spełnione**, zamień swoje kości na płytki kotów w zależności od wartości pola:

- Na polach o wartości „10” umieść 2 płytki kotów obok siebie, tak żeby zakryły całe pole.
- Na polach o wartości „12” umieść 3 płytki kotów ułożone w stos.
- Na pozostałych polach umieść po 1 płytce kota.

Jeśli jeden albo oba warunki nie zostały spełnione, dochodzi do **kotastrofy** (patrz „Kotastrofa” str. 5).

**Uwaga:** Warunki umieszczania płytek muszą być spełnione dopiero, gdy wybierasz opcję **przerwania**. W swojej turze możesz umieszczać kości na polach niespełniających warunków, licząc na to, że uda ci się je połączyć i zapewnić im podstawy.

### Przykłady:



Oba warunki umieszczania płytek są spełnione. Na koniec tury zamienisz kości na swoje płytki kotów.



Pole „8” (zajęte przez kości o wartościach „3” i „5”) nie ma podstawy, ponieważ pole „2” poniżej nie jest zajęte. Dochodzi do kotastrofy i w tej turze nie umieszczasz płytek kotów.



Pola z kośćmi nie łączą się ze sobą. Dochodzi do kotastrofy i w tej turze nie umieszczasz płytek kotów.

## KOTASTROFA



Do **kotastrofy** dochodzi, gdy:

- Po rzucie kośćmi nie jesteś w stanie umieścić żadnej z nich na planszy **albo**
- Po **przerwaniu** nie spełniasz **warunków umieszczania płytek**.

Gdy dojdzie do kotastrofy, twoja tura kończy się natychmiast. Nie umieszczasz na planszy płytek kotów i zabierasz z niej kości.

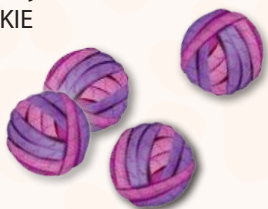
## ŻETONY WŁÓCZKI



Gdy umieścisz płytkę kota na polu o wartości „8”, zabierz z niego żeton włóczki. Żetonu nie zabierasz w momencie umieszczenia na nim kości!

Żeton włóczki możesz wykorzystać w swojej turze do przerzutu kości. Aby to zrobić, zwróć swój żeton włóczki do pudełka i przerzuć **WSZYSTKIE** kości, którymi właśnie rzuciłeś.

Możesz w ten sposób wykorzystać w tej samej turze dowolną liczbę posiadanych przez siebie żetonów włóczki – nawet do przerzucenia tej samej grupy kości.



## DODATKOWE TURY



Na koniec swojej tury sprawdź, czy nie zdobyłeś dodatkowej tury. Aby to się stało, musisz spełnić co najmniej jeden z poniższych warunków:



Umieściłeś na planszy **WSZYSTKIE** kości dostępne w tej turze i zamieniłeś je na płytki kotów.



LUB

Umieściłeś kości na co najmniej 3 poziomach planszy i zamieniłeś je na płytki kotów.

Jeśli spełniłeś co najmniej jeden z tych warunków, natychmiast rozpoczynasz dodatkową turę.

Dodatkowa tura rozgrywana jest tak samo jak zwykła tura, ale używasz w niej mniejszej liczby kości. Przed swoim pierwszym rzutem w dodatkowej turze odłóż jedną z kości na bok. W dodatkowej turze możesz umieścić kości na dowolnym polu planszy (warunki umieszczania płytek są rozpatrywane od nowa). Jeśli na koniec dodatkowej tury udało ci się zdobyć kolejną dodatkową turę, rozegraj ją, znowu odejmując jedną kość. W pierwszej dodatkowej turze rzucasz zatem 4 kośćmi, w drugiej dodatkowej turze rzucasz 3 kośćmi itd.

## PRZYKŁADOWE TURY



Leokadia rozpoczyna swoją turę i rzuca 5 kośćmi. Dwie kości o wartościach „3” umieszcza na polu „6” ( $3 + 3 = 6$ ). Postanawia kotynuować.



Rzuca 3 pozostałymi kośćmi i umieszcza „1” i „2” na polu o wartości „3” ( $1 + 2 = 3$ ). Ponownie postanawia kotynuować.



Leokadia rzuca ostatnią kością i wyrzuca „4”. Niestety nie jest w stanie umieścić tej kości tak, aby na koniec tury spełniać warunki umieszczania płytek. To oznacza, że doszło do katastrofy – Leokadia usuwa wszystkie swoje kości z planszy bez umieszczania kotów.



Teraz swoją turę rozpoczyna Filemon. Rzuca 5 kośćmi i umieszcza „6” na polu o wartości „6”. Następnie postanawia kotynuować.



Rzuca pozostałymi 4 kośćmi i umieszcza dwie „4” na polu o wartości „8”. Na razie żeton wółczki pozostaje na planszy. Filemon postanawia kotynuować. Wie, że aby spełnić warunki umieszczania płytek, musi umieścić kości na polu „2”, by stworzyć podstawę dla pola „8”.



Filemon ma szczęście! Umieszcza 2 ostatnie kości na polu „2” i spełnia warunki umieszczania płytek.



Zbiera z planszy wszystkie kości oraz żeton wółczki. Następnie na polach wcześniej zajętych przez kości umieszcza swoje 3 płytki kotów.



Ponieważ Filemon w swojej turze wykorzystał wszystkie swoje kości, natychmiast rozpoczyna dodatkową turę. Odkłada na bok jedną z kości i rzuca 4 pozostałymi. Umieszcza kości „1” i „2” na polu o wartości „3” i kotynuuje.



Filemon rzuca 2 pozostałymi kośćmi. Nie odpowiada mu wynik rzutu, zatem ponawia rzut, używając żeton wółczki.



Po przerzucie umieszcza „6” na polu o wartości „6”.



Filemon postanawia przerwać i nie rzuca ostatnią kością. Oba warunki umieszczania płytek kotów są spełnione, zamienia więc kości na swoje 2 płytki kotów.



Tura Filemona dobiega końca. Gracz po jego lewej rozpoczyna swoją turę.

## WYGRANA



Gracz, który jako pierwszy umieści wszystkie swoje zwykłe płytki kotów na planszy, zostaje zwycięzcą. Na dodatek od teraz jest najulubieńszym pomocnikiem babuni!

Gra jednak się jeszcze nie kończy. Zwycięzca natychmiast dobiera wszystkie złote płytki kotów. Jeśli w aktualnej turze ma możliwość umieszczenia dalszych płytek kotów, robi to, umieszczając na planszy złote płytki kotów. Gra toczy się dalej – w kolejnych turach zwycięzca będzie używał złotych pytek kotów, a inni gracze swoich pozostałych zwykłych płytek kotów.

## KONIEC GRY I PUNKTACJA



Gra kończy się natychmiast, gdy:

- Wszystkie pola na planszy są zajęte przez płytki kotów **lub**
- któryś z pozostałych graczy umieścił wszystkie swoje płytki kotów na planszy **lub**
- zwycięzca umieścił wszystkie złote płytki kotów na planszy.

Zwycięzca zdobywa tyle punktów, ile złotych płytek kotów udało mu się umieścić na planszy. W zależności od wyniku zwycięzca może teraz dumnie głosić, że jego tytuł to:

- 0:** Żongler kociąt – twoje chaotyczne starania sprawiły, że wiele kotków nie mogło usnąć.
- 1–2:** Zaklinacz drzemeczki – twoje usypiające mruczando pozwoliło usnąć kotkom... przynajmniej niektórym.
- 3–4:** Pilot śpiulkołotu – do lądowania podszedłeś mięciutko, większość kotków nawet się nie wybudziła.
- 5–6:** Pasterz kocich chrapków – twoje techniki są przedmiotem badań kocich behawiorystów.
- 7–8:** Mag kocimiętki – jednym ruchem dłoni jesteś w stanie ululać nawet najbardziej rozbrykane kotki.
- 9–11:** Legendarny splatacz snów – jesteś przedmiotem kocich podań, a twoje czyny to pożywka dla kocich mitów.
- 12:** Najdostojniejszy architekt purramidy – samo twoje spojrzenie zsyła na kotełki najcudniejsze sny.

Pozostali gracze zdobywają tyle ujemnych punktów, ile pozostało im płytek kotów po zakończeniu gry.

Polecamy rozegrać dwie partie (lub więcej, jeśli szczególnie lubicie obserwować śpiące kotki) i zsumować swoje wyniki, by zobaczyć, kto osiągnął najwyższy.



## Twórcy:

**Autor:** Dr Reiner Knizia

**Ilustracje:** Inês Toczyska

**Rozwój:** Tomasz Napierała

**Opiekun produktu:** Marek Chołostiakow

**Kierownictwo artystyczne:** Kuba Fajtanowski

**Kierownictwo kreatywne:** Mateusz Komada

**Projekt graficzny:** Tomasz Badalski,  
Creatika Łukasz Kempniński, Magdalena Płoszaj

**Kierownictwo projektu:** Karolina Pietras

**Kierownictwo produkcji:** Radosław Milewski

**Redakcja:** Wojciech Grajkowski,  
Jeremy Rozenhart

## Edycja polska:

**Opracowanie:** Marek Baranowski

**Korekta:** Marta Kania

**Redakcja:** Patryk Blok

**Marketing:** Tomasz Siwek

**Obsługa klienta:** Maryla Wolska

**Wydawca:** Michał Herman

**Dr Reiner Knizia** pragnie podziękować wszystkim testerom, którzy brali udział w pracach nad Purrramidą. W szczególności są to: Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Ross Inglis, Kevin Jacklin oraz Simon Kane.

W razie braków elementów lub pytań do zasad prosimy o kontakt:  
[info@luckyduckgames.com](mailto:info@luckyduckgames.com)



## Wydawca:

Lucky Duck Games, Zielińskiego 11, 30-320 Kraków, Polska

## Dystrybucja:

Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, Holandia

[www.luckyduckgames.com](http://www.luckyduckgames.com) • [info@luckyduckgames.com](mailto:info@luckyduckgames.com)