

Ryby maja glos



David Smith



Alex Pushkarev

GRANNA

Zawartość pudełka

84 karty rybek



14 x
Gupik



14 x
Paletka



14 x
Neonek



14 x
Skalar



14 x
Gurami



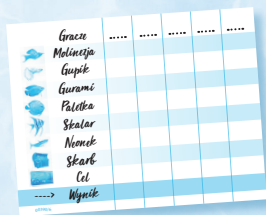
14 x
Molinezja



1 karta skarbu



3 karty celów



notes



Cel gry

W grze **Ryby mają głos** gracze rywalizują o tytuł twórcy najpiękniejszego akwarium. Muszą dzielić asortyment sklepu na zestawy rybek, aby w ten sposób zdobyć najciekawsze okazy. Każdy gatunek pozwala zdobyć punkty w nieco inny sposób, dlatego mieniające się kolorami łuski i rozłożyste płetwy to nie jedyne cechy, na które należy zwracać uwagę, by zwyciężyć. Zadanie mogą ułatwić dodatkowo punktowany cel gry oraz skrzynia pełna skarbów. Jednak skarby może zdobyć tylko jeden gracz. Komu uda się zostać akwarystą roku? Przekonajcie się!

Przygotowanie rozgrywki

1. Oddzielcie karty rybek, karty celów i kartę skarbu.
2. Zwróćcie uwagę na liczbę graczy oznaczoną w prawym górnym rogu na kartach rybek. W grze pozostawcie karty rybek bez wskazanej liczby graczy oraz z liczbą graczy niższą i równą tej, która właśnie zasiada do rozgrywki. Pozostałe karty odłóżcie do pudełka.

WAŻNE: Jeśli zasiadacie do rozgrywki 2-osobowej, używajcie tylko kart bez wskazanej liczby graczy.



Przykład: Jeżeli w rozgrywce bierze udział 4 graczy, należy pozostawić w grze wszystkie karty rybek bez wskazanej liczby graczy oraz te, na których widnieje 3+ i 4+. Wszystkie karty rybek z liczbą 5 odłóżcie do pudełka.

3. Potasujcie karty rybek i kartę skarbu, które biorą udział w grze i utwórzcie z nich zakrytą talię.
4. Potasujcie karty celów w taki sposób, by nie widzieć treści zadań. Wylosujcie jedną kartę i umieśćcie ją odkrytą obok talii rybek. Pozostałe dwie karty celów odłóżcie do pudełka.
5. Graczem rozpoczynającym zostaje osoba, która najlepiej udaje rybę.
Kolejność pozostałych graczy wyznacza kierunek ruchu wskazówek zegara.

Wszystko gotowe, zaczynamy!

Przebieg gry

Rozgrywka składa się z następujących po sobie rund. O liczbie rund decyduje liczba graczy:

2 graczy – 4 rundy

3 graczy – 3 rundy

4 graczy – 4 rundy

5 graczy – 5 rund

Każda runda dzieli się na 3 etapy:

1. Przygotowanie asortymentu sklepu.
2. Podział asortymentu sklepu na zestawy.
3. Wybór zestawu i dodanie go do swojego akwarium.



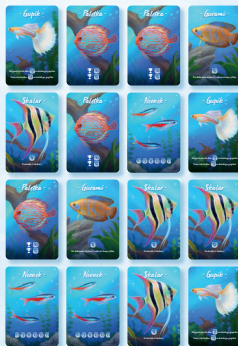
1. Przygotowanie asortymentu sklepu

Gracz rozpoczynający dobiera po kolei karty z talii rybek i układa je odkryte rzędami jeden pod drugim. W zależności od liczby graczy, karty rybek powinny stworzyć układ:

Przykładowa rozgrywka dla 2 graczy



Przykładowa rozgrywka dla 3, 4, 5 graczy



2. Podział asortymentu sklepu na zestawy

1. Gracz rozpoczynający dzieli karty na dwa mniejsze zestawy odsuwając je od siebie tak, aby powstał między nimi wyraźny odstęp.

2. Karty można podzielić jedynie w pionie lub poziomie w obrębie danego zestawu. Do podziału można wykorzystać jednocześnie kilka kolumn lub rzędów, o ile bezpośrednio do siebie przylegają.
3. Kolejny gracz wybiera jeden z poprzednio stworzonych zestawów i dzieli go według tych samych zasad.



WAŻNE:

W grze dla 4 i 5 osób:
każdy gracz tylko raz wydziela
zestaw z asortymentu sklepu.

W grze dla 2 i 3 osób:
każdy gracz dokonuje dwóch
podziałów, jednak drugi podział
przebiega w odwrotnej kolejności –
zaczyna ostatni gracz, a kończy
gracz rozpoczynający.

Kiedy wszyscy gracze podzielą asortyment sklepu na zestawy, przechodźcie do kolejnego etapu gry.



3. Wybór zestawu i dodanie go do swojego akwarium

1. Gracz rozpoczynający wybiera jeden zestaw rybek i zabiera karty z tego zestawu. Karty dobiera na rękę. Nie należy ich pokazywać pozostałym uczestnikom rozgrywki.
2. Następni gracze, zgodnie z kolejnością, wybierają po jednym zestawie rybek i biorą karty z wybranych zestawów.

WAŻNE:

W grze dla 4 i 5 osób:

każdy gracz tylko raz wybiera zestaw rybek do zabrania.

W grze dla 2 i 3 osób:

każdy gracz dokonuje dwóch wyborów, jednak drugi wybór zestawu rybek przebiega w odwrotnej kolejności – zaczyna ostatni gracz, a kończy gracz rozpoczynający.

Bez względu na liczbę graczy zawsze pozostaje jeden zestaw rybek, którego nikt nie zabrał – odłóżcie karty z tego zestawu do pudełka.

3. Kiedy wszyscy gracze zabrają wybrane zestawy rybek i usuną z gry zestaw rybek, którego nikt nie wybrał, runda dobiega końca. Kolejny gracz, zgodnie z ustaloną kolejnością, zostaje graczem rozpoczynającym i to on zaczyna nową rundę (rozkłada asortyment sklepu, pierwszy wydziela zestaw z asortymentu sklepu i pierwszy wybiera zestaw rybek do swojego akwarium). Gdy rozegracie wszystkie rundy (liczba rund – patrz: **Przebieg gry**), gra dobiega końca. Czas na podsumowanie punktacji!



Punktacja

Gracze obliczają punkty na podstawie liczby i rodzaju kart rybek, które zgromadzili w swoich akwariach. Liczba punktów za daną rybkę znajduje się na dole karty, na tle okrągłego akwariium.

Dla części kart trzeba spełnić dodatkowy warunek, żeby otrzymać punkty.



Molinezja

Molinezje różnią się liczbą punktów.
Sprawdźcie, które macie w swoich akwariach.



Gurami

5 punktów za każdą kartę.



Paletka

10 punktów dla gracza z największą liczbą Paetek.
5 punktów dla gracza zajmującego drugie miejsce pod względem liczby posiadanych Paetek.
Gracze remisujący na pierwszym i drugim miejscu otrzymują tę samą liczbę punktów.
Pozostali gracze nie otrzymują punktów.



Gupik

2 punkty za każdego Gupika,
jeśli gracz posiada nieparzystą liczbę Gupików.
3 punkty za każdego Gupika,
jeśli gracz posiada parzystą liczbę Gupików.



Skalar

9 punktów za każde 3 Skalary. Pozostałe Skalary, które nie tworzą grupy trzech kart, warte są 0 punktów.



Neonek

Oblicz punkty na podstawie liczby posiadanych Neonków:

1 Neonek = 1 punkt

2 Neonki = 3 punkty

3 Neonki = 6 punktów

4 Neonki = 10 punktów

5 Neonków = 15 punktów

6 i więcej Neonków = 21 punktów



*Skrzynia
skarbów*

7 punktów dla gracza, który zdobył kartę skarbu.



Cele

5 punktów dla wszystkich graczy, którzy osiągnęli cel.

Gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa, a jego akwarium wzbudza podziw wśród akwarystów na całym świecie! W przypadku remisu, gracze wspólnie cieszą się zwycięstwem.



Przykład punktacji końcowej



Ewa zdobywa:

- 1 punkt za kartę Molinezji,
- 5 punktów za kartę Gurami,
- 5 punktów za karty Paletek, ponieważ ma ich drugą największą liczbę,
- 6 punktów za 2 karty Gupików, ponieważ ma ich parzystą liczbę (dzięki temu zdobywa 3 punkty za każdą posiadaną kartę Gupika),
- 9 punktów za karty Skalarów, ponieważ zebrała pełen zestaw (3 karty), 0 punktów za czwartą kartę Skalara, która nie tworzy zestawu 3 kart,
- 6 punktów za karty Neonków, ponieważ ma ich 3,
- 5 punktów za kartę celu ponieważ, posiada przynajmniej 1 rybkę każdego typu,
- 7 punktów za kartę skarbu.

Łącznie Ewa zdobywa **44** punkty.



Ciekawostki

Ryba	Rozmiar	Występowanie	Ciekawostka
<i>Molinezja</i>	do 13 cm	Ameryka Środkowa i Południowa (od Meksyku po Kolumbię)	Towarzyska i energiczna ryba, idealna do wielogatunkowego akwarium.
<i>Gupik</i>	do 6 cm	Występuje w ponad 50 krajach.	Ze względu na mały rozmiar, w sytuacji zagrożenia Gupiki zbierają się w ławice.
<i>Neonek</i>	do 4 cm	Ameryka Południowa (dorzecza Paragwaju)	Bardzo łagodne i aktywne ryby. Najlepiej czują się w dużej grupie.
<i>Gurami</i>	do 11 cm	Azja (Malezja, Tajlandia, Kambodża, Wietnam i Birma)	Posiada dodatkowy narząd – labirynt, dzięki któremu może oddychać powietrzem atmosferycznym.
<i>Skalar</i>	do 15 cm	Ameryka Południowa	Uważane za ryby łagodne, Skalary potrafią być jednak bardzo charakterne.
<i>Paletka</i>	do 26 cm	Ameryka Południowa (dorzecza Amazonki – Brazylia, Kolumbia, Peru)	Ryby stadne, pływające w grupach. Dorosłe osobniki często łączą się w pary.



Dodatkowe zasady

1. Gracze trzymają swoje karty rybek w tajemnicy przed innymi uczestnikami rozgrywki, dozwolone jest oglądanie tylko własnych kart rybek.
2. Gurami to drapieżna ryba, dlatego kiedy któryś z graczy decyduje się umieścić ją w swoim akwarium, musi liczyć się z konsekwencjami! Za każdą kartę Gurami, którą gracz weźmie z asortymentu sklepu, musi odrzucić jedną kartę rybki. Można odrzucić dowolną rybkę ze swojego akwarium z wyjątkiem Gurami, którą gracz właśnie wzięł z asortymentu sklepu. Wszyscy gracze mogą sprawdzić, jakie karty zostały odrzucone. Jeśli gracz nie posiada żadnej karty w swoim akwarium, nie odrzuca karty w przypadku dobrania zestawu z Gurami.
3. W zależności od liczby graczy, na koniec gry zawsze pozostaje kilka kart w talii rybek.



Drogi Kliencie! Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakiekolwiek braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl. Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Odwiedź nas na Facebooku: facebook.com/grannagry

© 2021 Granna Sp. z o.o., ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa
Wyprodukowano w Polsce. Wszystkie prawa zastrzeżone.
© 2020 Winsmith Games – All rights reserved



granna.pl

00390/3