



Gra karciana dla 2-4 graczy

Zawartość pudełka

- 55 obustronnych kart z fragmentami obrazów
- 20 żetonów akcji - 4 białe, 4 niebieskie, 4 pomarańczowe, 4 żółte i 4 zielone
- Instrukcja

Wygląd karty



awers (pierwsza strona)



rewers (druga strona)

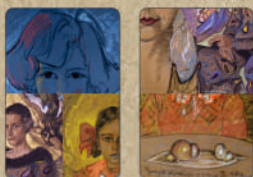
Na każdej karcie znajduje się 6 fragmentów obrazów. Na jednej stronie karty wydrukowana jest górna połowa jednego z obrazów oraz dwie górne ćwiartki innych obrazów. Na drugiej stronie analogicznie umieszczone są dolne fragmenty.

Opis gry

Gracze wcielają się w konserwatorów obrazów, którzy poszukują w różnych miejscach reprodukcji obrazów Witkacego, starając się odtworzyć jak najwięcej z nich. Aby odtworzyć kopie dzieł gracze będą musieli szukać odpowiednich fragmentów obrazów i układać je w całość. Na końcu gry, kiedy wszystkie możliwe źródła zostaną już przeszukane, zwyciężcą zostanie gracz, któremu udało się odtworzyć najwięcej najpopularniejszych reprodukcji.

Przygotowanie do gry

Przed pierwszą rozgrywką talię kart należy podzielić na względnie równe części, jedną z nich odwrócić na drugą stronę i przetasować razem. W ten sposób wszystkie karty w talii nie będą leżały tą samą stroną do góry. W losowy sposób należy wybrać pierwszego gracza. Każdy z graczy bierze po jednym żetonie każdego koloru, będą one służyły do zaznaczania wykonania akcji specjalnych.



Zaczynając od pierwszego gracza każdy otrzymuje dwie karty. Pierwszą kartę należy położyć przed sobą (daje ona początek jego **Kolekcji**) a drugą zatrzymać w ręce. Ważne! Połówki obrazów na początkowych fragmentach kolekcji wszystkich graczy **muszą być różne**. Jeśli gracz otrzymał kartę, na której jest połówka obrazu, który leży już przed innym graczem, należy wtasować ją do talii i wylosować następną.

Po rozdaniu kart talię należy ułożyć na środku stołu, a następnie „**obrócić**” z niej **dwie karty** i ułożyć obok. W ten sposób gracze widzą jedną stronę trzech różnych kart, ale wcześniej widzieli już drugą stronę dwóch obróconych.

Przebieg gry

Gracze w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara wykonują swoje tury, które przebiegają w następujący sposób:

1. Poszukiwania (obligatoryjnie)
2. Akcja (opcjonalne)
3. Rozbudowa kolekcji (obligatoryjnie)

Poszukiwania

Gracz dobiera jedną z odwróconych kart lub kartę z wierzchu talii i **bierze ją na rękę**. Kiedy gracz bierze jedną z odwróconych kart, na jej miejsce umieszcza się kolejną. Kartę z wierzchu talii należy wtedy odwrócić i położyć na przed chwilą zwolnionym miejscu.

Rozbudowa Kolekcji

Gracz musi dodać do kolekcji jedną z kart trzymanyh na ręce, umieszczając ją na stole **wybraną stroną do góry**. Kiedy gracz dodaje kartę do kolekcji układa ją w taki sposób, aby zachodziła na już ułożone karty.



Kartę można w ten sposób **położyć na wierzch innej karty lub wsunąć ją pod spód**. Możliwe jest również umieszczenie karty pomiędzy dwiema innymi w taki sposób, aby zachodziła na jedną z nich i była wsunięta pod drugą.



Niedozwolone jest jednak ułożenie karty w taki sposób, aby w całości znalazła się na lub pod kartami już dodanymi do kolekcji.



Akcja

Przed rozbudową kolekcji gracz ma możliwość wykonania **jednej** z pięciu dostępnych akcji. Każdej akcji można użyć **tylko raz w grze** (odkładając odpowiedni żeton do pudełka), więc należy wykonywać je rozważnie. Po wykonaniu akcji następuje rozbudowa kolekcji, za wyjątkiem akcji Pośpiech, gdzie dzieje się to w jej ramach. Wykonanie akcji zaznacza się odłożeniem jednego z posiadanych żetonów do pudełka. Dostępne akcje to:



1. Schowek. Dobierz kartę, a następnie jedną z kart trzymanych na ręce odrzuć do pudełka.



2. Rozpuszczalnik. Odrzuć wybraną kartę z dowolnej kolekcji (swojej lub innego gracza) do pudełka. **Nie można w ten sposób zniszczyć już ukończonego obrazu.**



3. Korekta. W tej turze możesz dodać do Kolekcji kartę w taki sposób, aby w całości znalazła się nad lub pod innymi kartami.



4. Prezent. Wybierz jedną kartę ze środka stołu i umieść ją w kolekcji przeciwnika na normalnych zasadach. **Nie można w ten sposób przykryć fragmentu już ukończonego obrazu.**



5. Pośpiech. W tej turze możesz zagrać obie karty z ręki. Na końcu tury dobierz kartę.

Koniec gry

Gra kończy się po turze gracza siedzącego na prawo od pierwszego gracza, kiedy dostępnych do pociągnięcia kart jest mniej niż graczy biorących udział w rozgrywce. W ten sposób w trakcie gry wszyscy wykonają taką samą liczbę tur.

Na końcu gry należy podliczyć punkty. Każdy ukończony obraz wart jest tyle punktów, ile jego kopii znajduje się w Kolekcjach wszystkich graczy łącznie.

Przykład podliczania punktów:

Obraz A został ułożony 4 razy - 2 razy przez Tomka, 1 przez Gabrysię, 1 przez Ewę. Każdy taki obraz wart jest 4 punkty.

Obraz B został ułożony 3 razy - 2 razy przez Ewę i 1 raz przez Tomka. Ten typ wart jest 3 punkty.

Obraz C pojawił się także 3 razy - po jednym w kolekcjach Tomka, Ewy i Gabrysi. Te obrazy dają graczom 3 punkty.

Obraz D jako jedyna ułożyła Gabrysia i otrzyma za niego 1 punkt.

Obrazu E nie ułożył nikt.

Tomek otrzymuje 2 x 4 punkty za obraz A, 1 x 3 punkty za obraz B i 1 x 3 punkty za obraz C. Łącznie zdobywa 14 punktów. Ewa otrzymuje 4 punkty za obraz A, 6 punktów za dwa obrazy B, 3 punkty za obraz C. Kończy grę z 13 punktami. Gabrysia ułożyła 3 obrazy warte 4 punkty (A), 3 punkty (B) i 1 (C) punkt. Kończy zatem z 8 punktami. Zwycięzcą zostaje Tomek.

	A	B	C	D	E	
liczba obrazów	4	3	3	1	0	
Gracz 1 (Ewa)				0	0	13
Gracz 2 (Gabrysia)		0			0	8
Gracz 3 (Tomek)				0	0	14
gracz 4	—	—	—	—	—	—

Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, który posiada w swojej kolekcji więcej obrazów. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Wariant zaawansowany

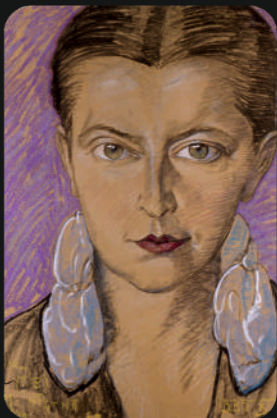
Jeśli gracze uważają, że kompletowanie obrazów jest zbyt łatwe, mają możliwość ustalenia przed grą nieco innych zasad rozbudowy Kolekcji. Kiedy gracz powiększa Kolekcję musi ułożyć kartę w taki sposób, aby **przynajmniej jej połowa** zachodziła na inne karty. Reszta zasad pozostaje bez zmian.

Specjalne podziękowania dla: Żanety Jacyny, Jakuba Kurka, Marii Szewczyk i Łukasza Szewczyka.



„Portret Marii Nawrockiej” (fragment), VII 1925
pastel, papier; 115 x 99 cm;
nr inw. MPŚ-M/682

Typ A – najbardziej wylizany i najdroższy. Powstało niewiele portretów w typie A – głównie z powodu kłopotów z przygotowaniem dużych papierów. Pierwszą prezentacją jednoosobowej Firmy Portretowej „S. I. Witkiewicz” była wystawa w warszawskim Salonie Czesława Garlińskiego w 1925 roku. We wstępie do katalogu Witkacy zamieścił pierwszą wersję regulaminu obejmującą 10 paragrafów i 5 typów portretów.



„Portret Walerii Marii Głogowskiej”, X 1935
pastel, papier; 70 x 50 cm;
nr inw. MPŚ-M/627

Typ B – charakterystyczny. Pewne „uproszczenia”, podkreślenia cech, robota mniej wylizana. Portretowana była żoną Józefa Jana Głogowskiego – inżyniera i fotografa, autora wielu znanych zdjęć przedstawiających Witkacego. Szeregowi klienci firmy chętnie zamawiali ten typ, ponieważ realistyczne wizerunki były dla nich „bezpieczne”.



„Portret Anny Nawrockiej”, XI 1927
pastel, papier; 54 x 44 cm;
nr inw. MPŚ-M/691

Typ C – zbliżony do Czystej Formy, czyli z punktu widzenia krytyków i laików karykatura i deformacja. Wykonana przy użyciu C₂H₅OH. Obecnie wykluczone. Będzie kiedyś wielką rzadkością. Te portrety nie miały swojej ceny, gdyż powstawały w gronie przyjaciół. Połowa portretów firmowych (czyli około 600) to wizerunki w typie C, ale niewiele jest wśród nich przedstawień dzieci. Anna była córką Marii i Włodzimierza – dentysty, któremu Witkacy „płacił” portretami.



„Portret Bohdana Filipowskiego jako Hinduski”, X 1928
pastel, papier; 64 x 50 cm;
nr inw. MPŚ-M/82

Typ D – to samo bez C₂H₅OH (alkoholu etylowego, czyli spożywczego). Portretowany należał do barwniejszych postaci przedwojennego Zakopanego – był malarzem i taternikiem, zarobkowo uczącym tańca i jazdy konnej. Typ D wyceniony był najniżej, a zamawiany – bardzo rzadko (jest ich niespełna 30).



„Portret dziewczynki”, 26 IV 1938
pastel, papier; 60 x 45,5 cm;
nr inw. MPŚ-M/1498

Typ E – intuicyjnie osiągnięty wynik typu A i B, bez kopiowania natury jako takiej, tzn. inne środki „ujęcia formy”. Jednym z rekwizytów towarzyszących portretowanym były owoce na półmisku ustawionym na blacie stołu. Witkacy niechętnie portretował dzieci; w dłuższych wersjach regulaminu z 1928 i 1932 roku jest 7 siedem typów portretów, w tym dziecienny – B+E.



Wykorzystano reprodukcje portretów Witkacego z kolekcji Muzeum Pomorza Środkowego w Słupsku – największego na świecie zbioru dzieł artysty.

Beata Zgodzińska, Muzeum Pomorza Środkowego w Słupsku