

POSTAW! NAKLOCKA!

Gra zręcznościowa

Wiek: 12+

Liczba graczy: 2-6

Czas gry: 20-30 min

Kto jest najlepszy w te klocki? Zmierzcie się z szalonymi wyzwaniami, które wystawią na próbę Waszą cierpliwość, precyzję i opanowanie!

Budujcie zwariowane konstrukcje i wierzcie mi, nie jest to łatwe zadanie. W tej grze jest ostra rywalizacja, ale często będziecie zmuszeni współpracować. Niektóre budowle stawiacie indywidualnie, ale większość to zadania drużynowe.

To karty decydują, z kim w danej rundzie będziecie budować.

Kto pierwszy, ten lepszy, a kto lepszy, ten wygrywa!

No dalej. Postaw na klocka!

Elementy gry:



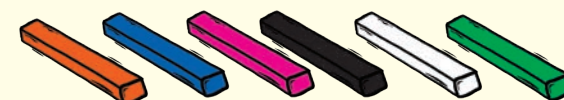
40 kart budowli



10 kart trudności



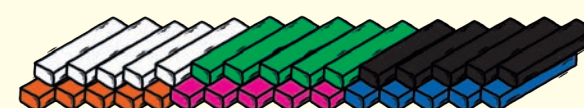
4 karty do własnej kreacji



6 pionków graczy



1 plansza



30 klocków - po pięć klocków w sześciu kolorach

Przygotowanie:

(zależne od liczby graczy)

2 lub 3 graczy

- 1 W grze 2- lub 3-osobowej każdy z graczy wybiera lub losuje po 2 pionki. Następnie dobiera po 5 klocków w tych samych kolorach.
- 2 Połóżcie planszę na środku stołu, a jeden wybrany pionek każdego z graczy postawcie na polu START.

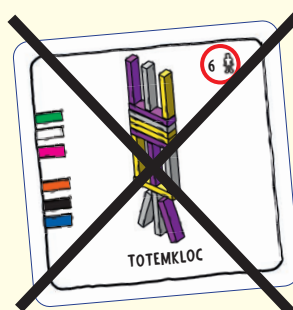


- 3 Z talii kart budowli odłóżcie do pudełka wszystkie karty oznaczone 6 pionkami po prawej stronie karty. Pozostałe karty budowli ułóżcie obok planszy w zakrytym stosie.

- 4 Karty trudności odłóżcie do pudełka. Są przeznaczone dla większej liczby graczy.

4 lub 5 graczy

- 1 Odłóżcie do pudełka pionki i klocki w kolorach białym i czarnym. Każdy z graczy wybiera lub losuje swój pionek z pozostałych kolorów. Następnie dobiera 5 klocków w tym samym kolorze. W grze 5-osobowej najstarszy gracz zostaje sędzią, dobiera biały pionek, ale nie otrzymuje klocków w tej rundzie.
- 2 Połóżcie planszę na środku stołu, a pionki każdego z graczy postawcie na polu START.
- 3 Z talii kart budowli odłóżcie do pudełka wszystkie karty oznaczone 6 pionkami po prawej stronie karty. Pozostałe karty budowli potasujcie i ułóżcie obok planszy w zakrytym stosie.



- 4 Potasujcie karty trudności i ułóżcie je obok planszy w zakrytym stosie.



6 graczy

- 1 Każdy z graczy wybiera lub losuje swój kolor pionka. Następnie dobiera 5 klocków w tym samym kolorze.
- 2 Połóżcie planszę na środku stołu, a pionki każdego z graczy postawcie na polu START.



- 3 Wszystkie karty budowli potasujcie i ułóżcie obok planszy w zakrytym stosie.

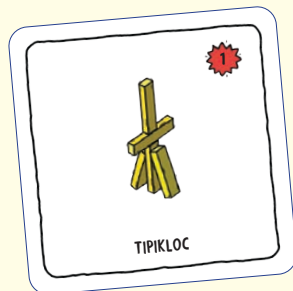
- 4 Karty trudności potasujcie i ułóżcie obok planszy w zakrytym stosie.



Cel gry:

Waszym zadaniem będzie stawianie klocków, czyli stawianie budowli pokazanych na kartach. Robicie to albo indywidualnie, albo łączycie się w tymczasowe drużyny: po 2 lub 3 kolory klocków.

1

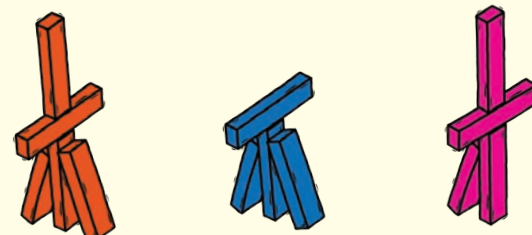


1 KOLOR KLOCKÓW
INDYWIDUALNE
KAŻDY GRACZ SAM
STAWIA KLOCKI

Rozgrywka:

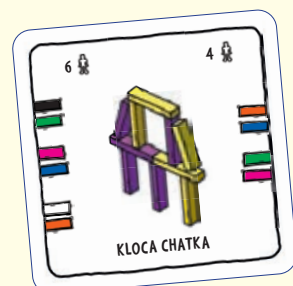
To, jak będzie przebiegała runda, zależy od rodzaju karty budowli.

W grze dla 2 lub 3 graczy
wybierzcie jeden kolor
swoich klocków do układania.



Przykład stawiania klocków przez 3 graczy. Gracz pomarańczowy najszybciej postawił budowlę, więc może przesunąć pionek o 1 pole na planszy.

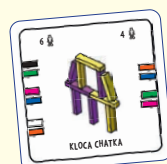
2



2 KOLORY KLOCKÓW
DRUŻYNOWE (4-6 GRACZY)
INDYWIDUALNE (2-3 GRACZY)

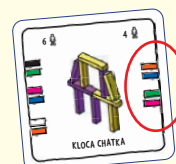
2 lub 3 graczy

Każdy sam ustawia budowlę
z dwóch kolorów swoich klocków.



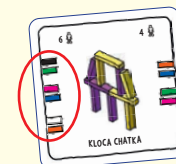
4 lub 5 graczy

Gracze łączą się w tymczasowe drużyny według
koloru swoich klocków. Kolory drużyn to połączone
klocki po prawej stronie karty.

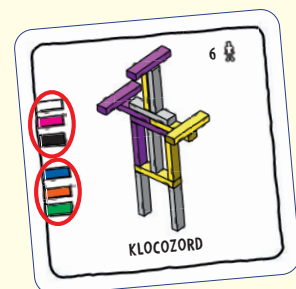


6 graczy

Gracze łączą się w tymczasowe drużyny według
koloru swoich klocków. Kolory drużyn to połączone
klocki po lewej stronie karty.



3

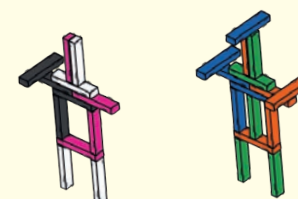


3 KOLORY KLOCKÓW
DRUŻYNOWE
TYLKO W GRZE DLA 6 GRACZY

6 graczy

Na lewym boku przedstawiono
sposób łączenia graczy
w drużyny trzyosobowe.

Gracze: niebieski, zielony
i pomarańczowy najszybciej postawili
budowlę, więc mogą przesunąć swoje
pionki o 1 pole na planszy.



Wszyscy gotowi do gry?

Start!

Najmłodszy gracz odkrywa wierzchnią kartę ze
stosu budowli i rozpoczyna się pierwsza runda.
W tym momencie wszyscy gracze rozpoczynają
układać budowlę obiema rękami.
Budowle indywidualne każdy gracz układa sam.

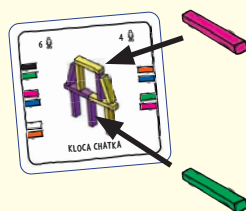
Budowle drużynowe składają się
z klocków w 2 lub 3 kolorach. Ustalcie,
kto w drużynie będzie układał który
kolor na karcie. Podczas budowania
należy zachować zgodność ułożenia.

Stop!

Gdy ktoś wybuduje konstrukcję z karty – gracz lub drużyna graczy zabiera
ręce od stołu, równocześnie krzyżąc „Stop!”.
Pozostali gracze sprawdzają, czy budowla jest ułożona prawidłowo.
Jeśli konstrukcja jest prawidłowa, najszybsi gracze wygrywają rundę.
Jeśli konstrukcja nie jest prawidłowa, pozostali gracze mogą kontynuować
stawianie klocków, aby wygrać rundę. Kto wykrzyknął „Stop!”, nie może
już kontynuować gry. Zwycięzcy rundy (lub zwycięzca) zdobywają punkt
i przesuwają swoje pionki na planszy o 1 pole do przodu.

Czerwone pola

W grze dla 4 do 6 graczy wchodząc na pola oznaczone na planszy
czerwonym kolorem (pola: 3, 6, 9) gracz dobiera czerwoną kartę trudności.
Od tej chwili musi grać techniką chwytu przedstawioną na karcie,
do momentu aż wejdzie na kolejne czerwone pole. Wtedy znowu dobiera
kolejną kartę trudności, która po raz kolejny zmieni jego technikę chwytu.
Wcześniejsza karta trudności zostaje anulowana.



W dowolnym momencie gracz może zrezygnować z utrudnienia, tracąc
1 punkt na planszy. Nie zwalnia go to jednak z dobrania po raz kolejny karty
trudności, w momencie kiedy ponownie wejdzie na czerwone pole.

Przykładowa runda dla 4 graczy

W tej rundzie Patryk (pomarańczowy) jest w drużynie razem
z Sebastianem (niebieskim). Natomiast Monika (różowa) jest w parze
z Pawłem (zielonym).
Drużyny ustaliły między sobą, kto będzie budował żółtą część budowli,
a kto fioletową. Patryk oraz Paweł budują część konstrukcji składającą się
z żółtych klocków na karcie budowli, a Monika i Sebastian część fioletową.

Zakończenie gry:

Gracz, który jako pierwszy zdobędzie 12 punktów wygrywa grę.
Jeżeli w tym samym czasie więcej graczy osiągnie warunek zwycięstwa,
wtedy rozstrzygany jest pomiędzy nimi ostatni pojedynek na zasadach
rozgrywki dla 2 lub 3 graczy.

Pozostałe zasady:

- Gdy któryś z graczy zburzy budowlę przeciwnikom lub będzie
przeszkadzał innym graczom podczas budowania, wtedy gracz (lub jego
drużyna) automatycznie przegrywa daną rundę.

- Czerwone pola: w momencie, kiedy ktoś zauważy, że inny gracz gra inną
techniką chwytu niż powinien, wtedy zgłasza to i zabiera 1 punkt temu graczowi
(przesuwa swój pionek o 1 pole do przodu, a gracz który złamał zasady karty
trudności, cofa swój pionek o 1 pole). Jeżeli gracz znajdzie się na czerwonym
polu, obowiązują zasady tego pola.

- Kiedy drużyna zakończy budowanie i krzyknie „Stop!”, wtedy nie może
już nic zmienić w tej budowlu.

Rozgrywka 5-osobowa:

- Rozgrywka 5-osobowa wygląda podobnie do gry 4-osobowej.
Podczas każdej rundy jeden z graczy nie bierze udziału w budowaniu.
Wciela się wtedy w rolę sędziego, którego zadaniem jest przyznanie
punktu zwycięskiej drużynie.

- Budowle w każdej rundzie budują tylko ci gracze, którzy posiadają
zestaw klocków.

- Karta budowli wyznacza drużyny w oparciu o kolor klocków, które gracze
mają aktualnie w rękach.

- Po zakończonej rundzie każdy z graczy przekazuje zestaw klocków, które
gracze mają aktualnie w rękach.

- Gracze muszą zapamiętać kolory swoich pionków, gdyż w każdej rundzie
stawiają klocki w innych kolorach. Reszta zasad pozostaje bez zmian.

Kierownictwo projektu: Marek Chołostiakow

Autor: Paweł Świątek

Opracowanie: Sławomir Czuba

Korekta: Paulina Ohar-Zima

Grafiki i skład: Roman Kucharski
Maciej Czaplicki

Instrukcja nie jest elementem gry.

©2021 Fabryka Kart Trefl-Kraków Sp. z o.o.
Wszelkie prawa zastrzeżone.

Wydawnictwo Muduko jest marką
wydawniczą Fabryki Kart Trefl-Kraków

m
muduko

muduko.com