

AUTOR GRY: ADAM <FOLKO> KAŁUŻA

ILUSTRACJE: PIOTR SOCHA

GRANNA®



KRABY

INSTRUKCJA

KRABY

GRA DLA 2 - 4 OSÓB
CZAS ROZGRYWKI OKOŁO 30 MINUT
WIEK - OD 7 LAT

ELEMENTY GRY:

- plansza
- 120 żetonów krabów
(24 sztuki w pięciu kolorach)
- 4 statki-parawany
- 15 figurek krabów (po 3 w 5 kolorach)
- woreczek na żetony
- 4 znaczniki punktacji poławiaczy
- 5 znaczników punktacji krabów
(w kolorach krabów)
- instrukcja

CEL GRY

Zwycięzcą zostanie ten z poławiaczy, który złowi więcej krabów niż inni. Szczególnie krabów tego gatunku, który planował łowić, ponieważ to za nie zdobędzie najwięcej punktów.



*Grę dedykuję moim siostrzom: Ilonie, Kasi i Marioli.
Adam Kaluża*



PRZYGOTOWANIE

Przed rozpoczęciem gry trzeba wyjąć z formatek żetony i znaczniki.

Uwaga! W grze wykorzystywany jest jeden znacznik z każdego rodzaju, ale na formatce został dodatkowo umieszczony zapasowy komplet oraz dodatkowe żetony krabów, po dwa z każdego koloru.

Poławiacze kładą planszę na środku stołu. Przed sobą ustawiają statki-parawany w taki sposób, żeby ładownie na kraby były dla wszystkich widoczne. Każdy poławiacz na żaglach swojego statku ma umieszczony symbol. Na torze punktacji, na polu o wartości zero gracze ustawiają znaczniki punktacji poławiaczy oraz znaczniki punktacji krabów. W zależności od liczby poławiaczy, którzy wezmą udział w grze, należy przygotować różną liczbę krabów (żetonów i figurek). I tak:

- Przy **dwóch graczach** do woreczka należy wrzucić **80 żetonów krabów** (po 20 w 4 kolorach) – pozostałe żetony krabów odłożyć, nie wezmą udziału w grze. Obok planszy należy wyłożyć 12 figurek krabów, po 3 w kolorach żetonów wrzuconych do woreczka. Pozostałe 3 figurki nie wezmą udziału w grze. Rozgrywka toczy się na jasnym (środkowym) fragmencie planszy.
- Przy **trzech graczach** do woreczka należy wrzucić **wszystkie** żetony krabów (120), a obok planszy wyłożyć wszystkie figurki krabów.
- Przy **czterech graczech** do woreczka należy wrzucić **wszystkie** żetony krabów (120), a obok planszy ustawić 10 figurek krabów, po 2 w każdym kolorze. Pozostałe nie wezmą udziału w grze.

Gracze losują z woreczka po 6 żetonów i chowają je za swoje statki-parawany tak, by inni gracze ich nie widzieli.

Grę rozpoczyna **najmłodszy** uczestnik zabawy.





żetony krabów (120)



znaczniki
punktacji krabów (5)



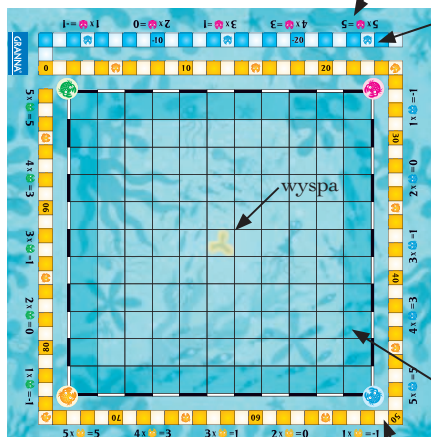
znaczniki
punktacji graczy (4)



figurki krabów (15)



pomoc – liczba punktów
za grupę krabów

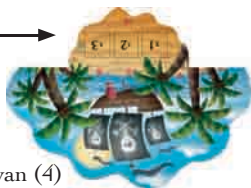


punktacja ujemna



obszar gry wyłączony
przy dwóch graczach

ładownie



statek-parawan (4)

tor punktacji

Rys.1 Elementy gry

PRZEBIEG GRY

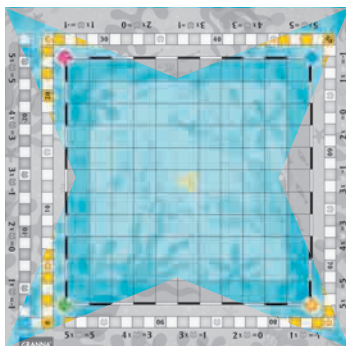
Tura gracza

Tury rozgrywane są zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze gracz może wykonać jeden lub dwa ruchy:

- Ruch kraba (obowiązkowy)
- Płożenie figurki kraba w jednej z trzech ładowni statku (tylko wtedy, gdy poławiacz chce i może wykonać ruch)

Ruch kraba (obowiązkowy)

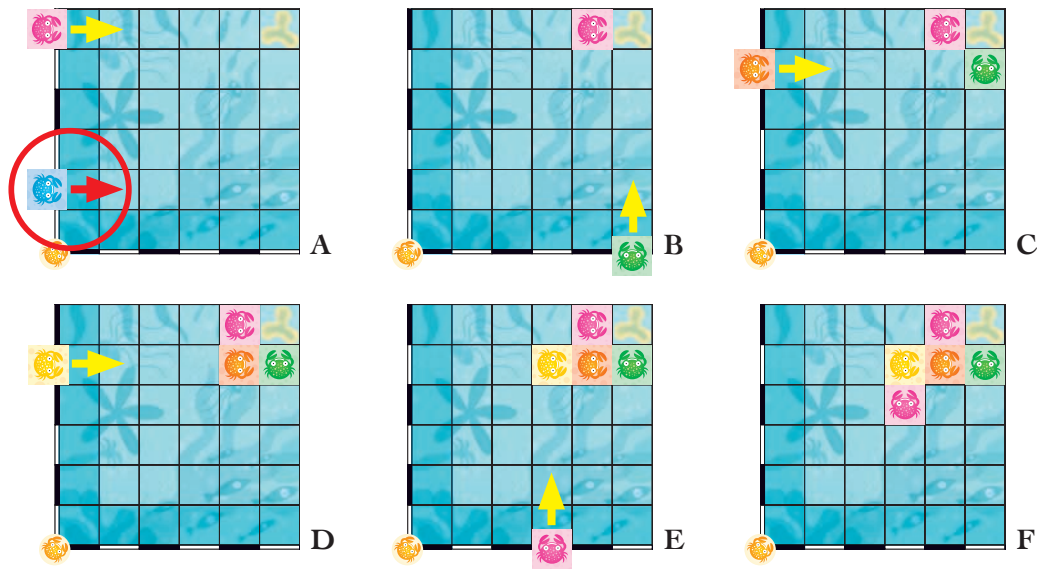
W czasie swojego ruchu gracz musi umieścić na planszy jeden żeton kraba (w dowolnym kolorze) z tych, które ma za swoim statkiem-parawanem. Umieszczenie polega na wsunięciu żetonu z dowolnej strony na planszę.



Rys. 2. Wjście na planszę dozwolone jest z czterech stron.

Wsuwany żeton-krab przesuwa się po linii prostej, nie może zakreślać, nie może wyjść poza planszę. Gdy po drodze napotka przeszkodę (wyspę lub innego kraba), musi się przed nią zatrzymać.

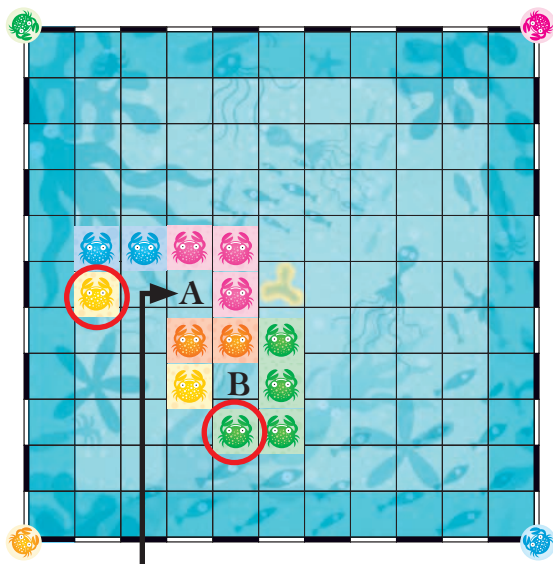
Poniższy rysunek przedstawia kilka możliwych ruchów.



Rys. 5. Przykłady ruchów

Krab różowy (rys. 3a) „idzie” do momentu, aż zatrzyma się na wyspie (rys. 3b).
 Krab niebieski nie może zostać wsunięty na planszę, ponieważ nie ma gdzie się zatrzymać.
 Krab różowy (rys. 3e) przesuwa się do przodu i zatrzymuje się na krabie żółtym (rys. 3f).

Jeśli w wyniku ruchu powstanie dziura lub obszar, do którego nie da się wprowadzić kraba – taki ruch uważany jest za niedozwolony – trzeba go cofnąć i wykonać ruch prawidłowy.



Rys. 4.

Ruchy zakazane

Na powyższym rysunku żółty krab – oznaczony czerwonym okręgiem – wykonał niedozwolony ruch. W jego wyniku zostało utworzone miejsce (zaznaczone literą A), do którego nie da się wprowadzić innego kraba. Również zielony krab – oznaczony czerwonym okręgiem – umieszczony jest w niedozwolonym miejscu, ponieważ został utworzony pusty obszar (dziura) oznaczony literą B.

W wyniku ruchów gracze tworzą skupiska krabów w jednym kolorze – dzięki temu stają się one cenniejsze dla poławiaczy. **Skupiska** to zbiory żetonów krabów, które stykają się **ściankami, nie rogami**. Za pojedynczego kraba otrzymuje się **minus 1 punkt**, za 2 kraby – 0 punktów, za 3 kraby – 1 punkt, za 4 – 3 punkty, a za **pięć i więcej krabów** – 5 punktów.

	1 Krab (w tym samym kolorze)	2 Kraby (w tym samym kolorze)	3 Kraby (w tym samym kolorze)	4 Kraby (w tym samym kolorze)	5 lub więcej krabów (w tym samym kolorze)
Punkty za daną grupę krabów na koniec gry	-1	0	1	3	5

Po dołożeniu kraba gracz losuje kolejny żeton – tak, by mieć sześć krabów za parawanem.

Położenie kraba w ładowni statku (ruch opcjonalny)



widok z przodu

zasłonka (żagiel)

widok z góry
miejsce na żetony
zasłonięte żaglem



ładownia – miejsce
na figurki krabów

Rys. 5. Statek-parawan

W swojej turze, po wyłożeniu na planszę kraba poławiacz może umieścić jedną z figurek krabów leżących obok planszy na jednym z trzech pól na statku-parawanie. Na statku może znajdować się tylko jedna figurka kraba w danym kolorze i nie może znajdować się na polu takim, jak u innego gracza. To oznacza, że jeżeli gracz A ma różowego kraba na polu x3, to gracz B może umieścić figurkę różowego kraba jedynie na polu x2 lub x1.

To, na jakich polach na statku znajdują się kraby, pokazuje, ile punktów na koniec gry zdobędzie poławiacz posiadający ten statek (w dalszej części instrukcji umieszczony jest dokładny opis punktacji).

W danej turze gracz może włożyć na statek tylko jednego kraba i musi to zrobić najpóźniej w swoim ostatnim ruchu. Jeśli gracz nie umieści w trakcie rozgrywki jednego, dwóch lub trzech krabów na statku – nie może tego zrobić po zakończeniu gry.

Przy grze w 4 osoby gracz może umieścić na swoim statku maksymalnie dwie figurki krabów. To do jakich ładowni je wrzuci, zależy wyłącznie od niego.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się w momencie, gdy wszystkie kraby zostaną wyłożone na planszę. Wtedy można rozpocząć liczenie punktów.

Punktacja

Kraby

Po zakończeniu gry liczone są punkty zdobyte przez poszczególne gatunki krabów: najpierw pomarańczowe, potem zielone, niebieskie, żółte i różowe. Sumowane są wszystkie punkty – dodatnie i ujemne – jakie zdobył dany gatunek krabów.

Np. Na planszy (rys.5) gatunek pomarańczowy zdobył następujące punkty: (licząc grupy od góry-lewej do dołu-prawej):



1 krab	= -1	1 krab	= -1
1 krab	= -1	1 krab	= -1
4 kraby	= 3	4 kraby	= 3
6 krabów	= 5	3 kraby	= 1
2 kraby	= 0	1 krab	= -1

W sumie gatunek pomarańczowy zdobył 7 punktów.

Gatunki zdobyły odpowiednio:

 = 7 punktów

 = 9 punktów

 = 10 punktów

 = 16 punktów

 = -3 punkty

Punktacja oznaczana jest znacznikami krabów na torze punktacji.



Polawiacze

Następnie gracze podliczają punkty, jakie zdobyli dzięki załadowaniu krabów do statków. I tak:

$$\text{🌟} = 2x \text{ 🦀} + 3x \text{ 🦀} = 14 + 27 = 41 \text{ Punktów}$$

$$\text{⚓} = 2x \text{ 🦀} + 3x \text{ 🦀} = 18 + 30 = 48 \text{ Punktów}$$

$$\text{🔪} = 2x \text{ 🦀} + 3x \text{ 🦀} = -6 + 48 = 42 \text{ Punkty}$$

$$\text{👤} = 2x \text{ 🦀} + 3x \text{ 🦀} = 32 + 21 = 53 \text{ Punkty}$$

Gracze oznaczają punkty swoimi znacznikami na torze punktacji.

Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów - w poniższym przykładzie gracz .
W razie remisu wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów z jednego z gatunków.



Rys. 6. Przykładowy koniec gry
wraz z punktacją.





Drogi kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), prosimy wypełnić ten kupon i wysłać na adres:

GRANNA, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa.

Miejsce zakupu:

Data zakupu:

Brakujące elementy:

Imię, nazwisko, adres:

KRABY

Chciałbym podziękować wszystkim osobom biorącym udział w testowaniu Krabów, szczególnie uczestnikom pierwszego Folkonu oraz Michałowi Zielińskiemu, który podsunął mi pomysł na tematykę gry.

Adam (folko) Kaluża 2008

Informacje o grach autora na stronie: <http://folko.gry-planszowe.pl/>