

Instrukcja



Gra logiczna dla 2 – 5 osób
Czas rozgrywki około 45 minut
Wiek – od 7 lat

Zawartość pudełka:

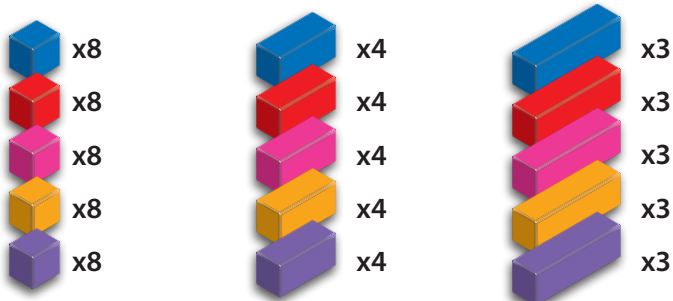
- 5 dwustronnych plansz graczy
- 75 klocków w pięciu kolorach
- 5 znaczników punktacji
- plansza punktacji
- instrukcja



GRANNA®

Rysunek 1

Zestawienie klocków



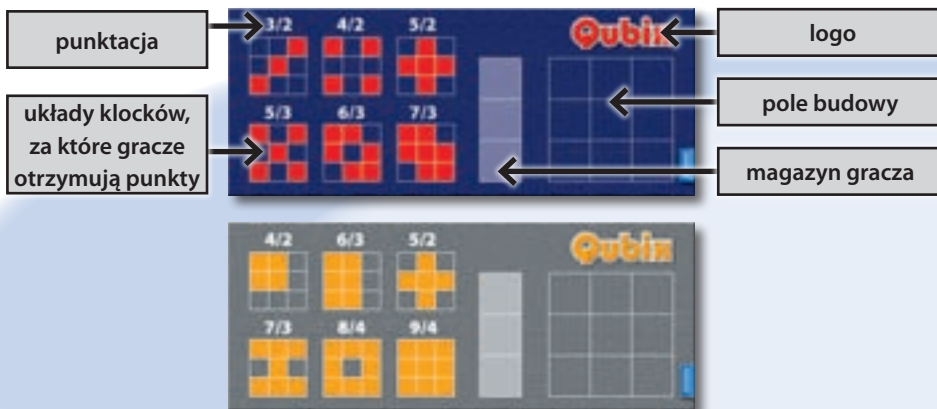
Rysunek 2

Plansza – tor punktacji



znaczniki punktacji





Na każdej z plansz gracza wydrukowano logo gry QUBIX w innym kolorze. Gracz powinien dobrać sobie znacznik punktacji w tym samym kolorze, w którym umieszczono logo QUBIX na jego planszy, np. żółty znacznik punktacji i żółte logo na planszy.

Cel gry

Gracz stara się stworzyć **układy klocków na swojej planszy oraz na planszach przeciwników**. Ułożenie poprawnego układu klocków jest punktowane. Gracz, który zdobędzie najwięcej punktów – wygrywa.

Poniższa instrukcja przedstawia rozgrywkę dla trzech – pięciu osób. Zasady gry dla dwóch osób przedstawione są na końcu instrukcji.



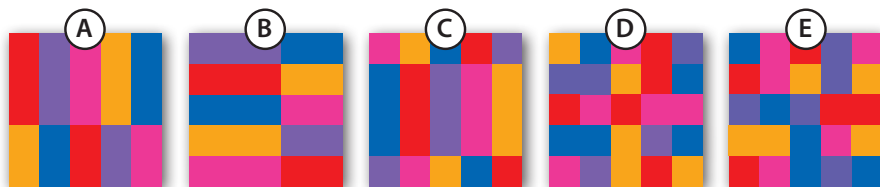
Przygotowanie

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy przygotować magazyn główny, czyli stos klocków, z którego gracze będą pobierać klocki do budowy układów na planszach. Magazyn można ułożyć tak jak pokazano na rysunku 4, ale można też według uznania graczy. Sugerujemy, by duże klocki znajdowały się na trzech dolnych warstwach magazynu. Klocków nie można ustawiać pionowo ani w magazynie, ani w trakcie gry na planszach.

Budując magazyn według schematu, kładziemy klocki tak jak pokazano na rysunku 4. Poszczególne warstwy układamy kolejno: najpierw A, na niej warstwę B, a następnie C, D i na samej górze warstwę E.

Rysunek 4

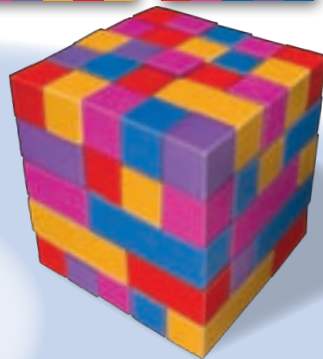
Schemat budowy



Magazyn główny ustawiamy pomiędzy graczami w takim miejscu, aby był dobrze widoczny i dostępny dla wszystkich.

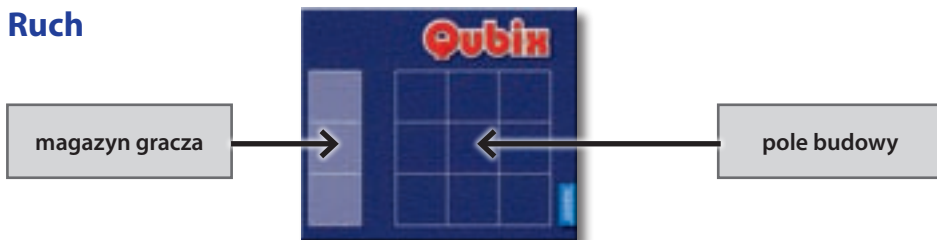
Rysunek 5

Przykładowy magazyn główny



Gracze ustawiają swoje znaczniki punktacji na planszy (torze punktacji), obok pola 1. W czasie jednej rozgrywki wszyscy gracze powinni używać takiej samej strony plansz graczy – szarej albo granatowej. W następnej partii będą mogli użyć drugiej strony. Każdy gracz układa swoją planszę przed sobą. Plansze muszą być dobrze widoczne dla wszystkich. Grę zaczyna najmłodszy uczestnik zabawy.

Ruch



Rysunek 7

Pole budowy oraz magazyn gracza

Każdy z graczy ma na swojej planszy dwa wyodrębnione obszary: większy – pole budowy oraz mniejszy – magazyn.

Gracz, do którego należy ruch, może:

1. Pobrać jeden z klocków z magazynu głównego.
2. Wyłożyć ten klocek na jednym z pól budowy – swoim, albo innych graczy lub dołożyć do swojego magazynu.

Albo:

1. Pobrać jeden lub więcej klocków ze swojego magazynu.
2. Wyłożyć ten klocek (klocki) na swoim polu budowy lub jednym z pól budowy pozostałych graczy.

Wykładając klocki, gracz może zdobyć punkty – patrz **Punktacja**.

Gdy gracz zakończy wykładanie klocków, swój ruch wykonuje kolejna osoba (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).

Zdejmowanie klocków

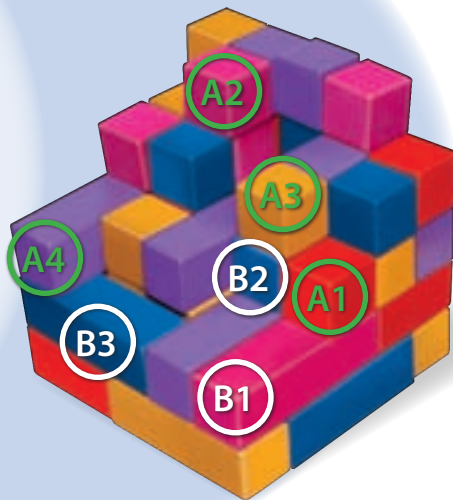
a) Pobieranie klocków z głównego magazynu

Z głównego magazynu można wziąć klocek tylko wtedy, gdy jest do niego dostęp od góry i jeszcze przynajmniej od jednej strony. Jeżeli klocek jest odsłonięty od góry, ale otoczony klockami ze wszystkich stron, nie można go zdjąć. Nie można również zdjąć klocka znajdującego się na rogu (ma dwie ścianki odsłonięte), jeśli jest przykryty innym klockiem, nawet tylko częściowo.

Rysunek 6

Ruchy dozwolone i zabronione

Na rysunku obok kolorem zielonym zaznaczono przykładowe klocki, które gracz może wziąć – mają dostęp przynajmniej z dwóch stron, a kolorem białym klocki, które z pewnych powodów nie mogą być zdjęte z hurtowni. I tak: klocek B1 – od góry blokowany jest przez klocek A1. B2 – dostęp jest tylko z jednej strony. B3 – mimo że dostęp jest z dwu stron (klocek narożny), to nie może być zdjęty, ponieważ znajduje się na nim klocek A4.



b) Pobieranie klocka (klocków) ze swojego magazynu

Zamiast brać klocek z magazynu głównego, gracz może pobrać jeden lub więcej klocków ze swojego magazynu.

Wykładanie klocków

Pobrany z magazynu (głównego lub własnego) klocek (klocki) gracz może układać:

a) na swoim polu budowy

Zdjęty klocek (klocki) gracz może położyć na polu budowy z następującymi zastrzeżeniami:

- każdy klocek musi być ułożony poziomo
- jeśli nie jest zapełniona cała warstwa – nie można układać kolejnej
- maksymalna wysokość układu to 3 warstwy

Dokładając klocki, gracz może zdobyć punkty – patrz **Punktacja**.

Uwaga!

W trakcie gry raz położonego klocka nie można przenieść w inne miejsce.

b) na polu budowy przeciwnika

Gracz może umieścić pobrany klocek (pobrane klocki) również na jednym z pól budowy przeciwników, zgodnie z założeniami takimi samymi jak w przypadku umieszczenia na własnym polu budowy.

W wyniku położenia może dojść do zdobycia punktów – patrz **Punktacja**.

Raz położony klocek nie może być przestawiony w czasie gry.



c) w swoim magazynie (o ile nie został z niego wzięty)

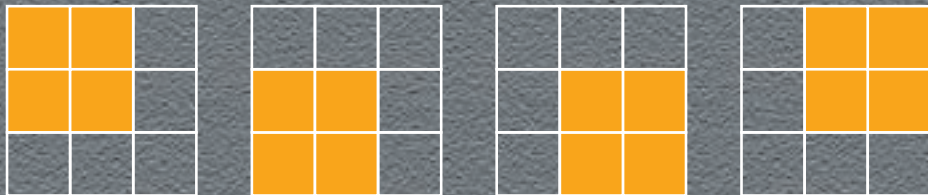
Gracz może umieścić klocek w swoim magazynie. **Nie można umieszczać klocków w magazynach innych graczy!** Magazyn gracza może być wypełniony tylko jedną warstwą klocków. Raz położony w magazynie klocek nie może być przestawiany, może być tylko wyjęty z magazynu.

Za ruch gracza nie jest uznawane pobranie klocka ze swojego magazynu i ponowne wstawienie go do swojego magazynu (nawet na inną pozycję w tym magazynie).

Punktacja

Wykładając nowy klocek, gracz stara się ułożyć jeden z układów narysowanych na swojej planszy, (dowolnie obrócony – o 90, 180, 270 stopni).

Aby zdobyć punkty za układ, w jego skład muszą wchodzić **klocki w jednym kolorze**. Układ ocenia się, patrząc na planszę z góry. Nie jest ważne, na której warstwie znajdują się klocki. Istotne jest, że gdy patrzymy na nie z góry, tworzą wzór w jednym kolorze.



Rysunek 8

Układ na planszy gracza oraz obrócony o 90, 180 i 270 stopni

Pod każdym układem na planszy graczy znajdują się dwie liczby, np. **4/2**.
Za ułożenie układu gracz otrzymuje:

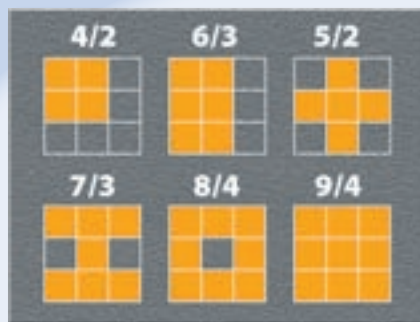
- punkty widoczne po lewej stronie, np. **4** – niezależnie od tego, czy ułożył układ na swoim polu budowy czy na polu przeciwnika
- punkty widoczne po prawej stronie, np. **2** – jeżeli układ został ułożony na polu budowy gracza przez jego **przeciwnika**

Gracze, którzy zdobyli punkty, przesuwają swoje znaczniki na planszy – torze punktacji o tyle pól, ile punktów przed chwilą zdobyli.

Wykładając w swoim ruchu więcej niż jeden klocek (ze swojego magazynu), gracz otrzymuje punkty tylko raz!

Rysunek 9

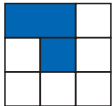
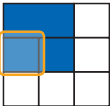
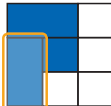
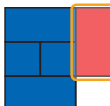
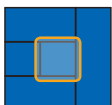
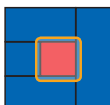
Punkty za układy



Jeżeli przez dołożenie kolejnego klocka gracz nie stworzy nowego układu na planszy, nie otrzymuje punktów!



Poniżej przedstawiono przykładowe ruchy.

Ruch A  Na planszy jednego z graczy jest układ taki jak obok.	Ruch B  Gracz, do którego należy plansza, dołożył pojedynczy klocek – zdobył 4 punkty.	Ruch B2  Jeśli zamiast pojedynczego dołożyłby podwójny klocek – nie zdobyłby punktów – nie ma takiego układu.
Ruch C  Po ruchu B kolejny gracz dołożył podwójny klocek, zdobył 6 punktów, a właściciel planszy 3.	Ruch D  Jeśli kolejny gracz dołożyłby podwójny klocek – nie zdobywa punktów. Układ nie uległ zmianie.	Ruch D2  Jeśli gracz dołożyłby klocek potrójny – otrzymuje 9 punktów, a właściciel planszy 4.
Ruch E  Po ruchu D2 gracz na środku położył klocek. Ponieważ nie zmienił układu – nie otrzymuje punktów.	Ruch E2  Jeśli zamiast ruchu E gracz położyłby klocek w innym kolorze, zmieniłby układ – otrzymuje 8 punktów, a właściciel planszy 4.	Ruch F  Dołożenie podwójnego klocka nie przynosi punktów – ani niebieskie klocki, ani czerwone nie tworzą układu.
Ruch G  Gracz po ruchu F dokłada kolejny czerwony klocek – zdobywa 4 punkty. Właściciel planszy otrzymuje 2.		

Jeśli gracz nie może wykonać poprawnego ruchu – nie ma możliwości dołożenia klocka na polach budowy (współgraczy lub swoim) lub do własnego magazynu – traci kolejkę, ruch ma następna osoba.

Koniec

Gra kończy się w momencie, gdy żaden z graczy nie może wykonać poprawnego ruchu. Gracz, który zdobył najwięcej punktów – wygrywa.

Wariant rozgrywki dla dwóch osób

Rozgrywka toczy się na tych samych zasadach co przy trzech – pięciu osobach, z różnicami opisanymi niżej.

Każdy z graczy bierze swoją planszę, a obok kładziemy trzecią – neutralną. Plansza ta jest wspólna dla obu graczy. Neutralna plansza może być położona dowolną stroną – niekoniecznie tą samą co plansze graczy. Każdy z graczy w trakcie swojej kolejki może układać klocki również na neutralnej planszy. Ułożone na niej układy są punktowane następująco:

- gracz, który utworzył kształt, otrzymuje tyle punktów, ile jest na pierwszej pozycji punktowania
- gracz drugi – tyle punktów, ile jest na drugiej pozycji.

Przykład: Adam zbudował układ za 4 punkty na planszy neutralnej, tyle też dostaje, a jego przeciwnik, Iza, otrzymuje 2 punkty. W kolejnym ruchu Iza dokłada klocek na planszę neutralną, tworząc kształt za 6 punktów. Adam za ruch Izy dostaje 3 punkty.

Gra się kończy, gdy żaden z uczestników nie może już wykonać ruchu. Wygrywa gracz, który zdobył więcej punktów.

Adam (folklo) Kałuża
2008-2010

Podziękowania:

Chciałbym podziękować wszystkim osobom, które przyczyniły się do rozwoju gry, w szczególności: Ignacemu Trzewickowi, wszystkim członkom Wodzisławskiego Klubu Gier Planszowych oraz Federico Dumasowi za pomoc w zdynamizowaniu rozgrywki. Dziękuję również osobom, które pomogły mi w napisaniu niniejszej instrukcji.

Adam (folko) Kałuża



www.granna.pl

www.superfarmer.pl

info@granna.pl

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 pod adresem: **GRANNA, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa**



Miejsce zakupu:

Data zakupu:

Brakujące elementy:

Imię i nazwisko, adres: