

DRAPACZE CHMUR

Gra dla 2–4 graczy w wieku 6–106 lat

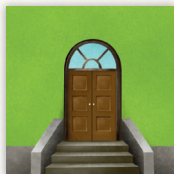
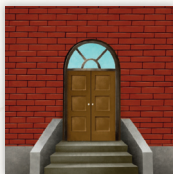
autor gry: Łukasz Woźniak
ilustracje: Maciej Szymanowicz

CEL GRY

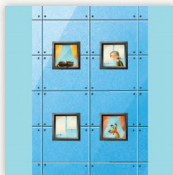
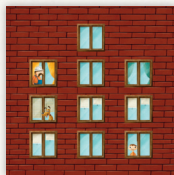
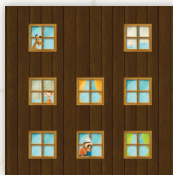
Wygra gracz, który zbuduje największy wieżowiec.

ELEMENTY GRY

4 dwustronne kafelki podstawy



26 dwustronnych kafelków wieżowców. Są na nich kolejne poziomy budowli (w 8 kolorach) oraz garaż. Kafelki mają też różną liczbę okien (od 1–11).



PRZYGOTOWANIE GRY

1. Każdy wybiera **1 kafelek podstawy** i kładzie go przed sobą. W podstawowej wersji gry kolor podstawy nie ma znaczenia. Gdy gra mniej niż 4 graczy, nadliczbowe podstawy należy odłożyć do pudełka.
2. Gracze muszą zostawić na stole przed sobą **wolne miejsce** – na kafelki, które będą dokładać do podstawy wieżowca w trakcie gry.
3. **Kafelki wieżowców** należy rozsypać na środku stołu i dobrze pomieszać. Kafelki są dwustronne, ale nie ma znaczenia, którą stroną leżą do góry.



PRZEGIEG GRY

Gdy wszyscy będą gotowi, najmłodszy gracz mówi „Buduj!” i gra się rozpoczyna. Nie ma podziału na tury. Wszyscy budują jednocześnie, jak najszybciej. Gracze wybierają kafelki ze środka stołu i dokładają do swoich wieżowców. Muszą przy tym stosować poniższe przepisy budowlane.

Przepisy budowlane

- Pierwszy kafelek dokładany do podstawy może mieć dowolną liczbę okien.
- Każdy kolejny kafelek musi mieć **mniej okien niż poprzedni**.
Na przykład, do kafelka, który ma 7 okien, można dołożyć kafelek z 6 albo mniejszą liczbą okien. Nie można jednak dołożyć do niego kafelka, który ma 7 albo większą liczbą okien.
- Można używać tylko 1 ręki i trzymać w niej tylko 1 kafelek naraz.
- Po wzięciu kafelka można go dołożyć do swojego wieżowca albo odłożyć z powrotem na środek stołu.
- Kafelki z oknami muszą być układane w jednej linii i po kolei, począwszy od podstawy.
- Kafelek z garażem** można położyć po lewej albo prawej stronie podstawy. Gracz może mieć kilka garażów. Do garażu nie można dostawić kafelka z oknami.



DOBRY!



ŹŁE!



ŹŁE!



- Budynek może składać się z różnych kolorów. W podstawowej wersji gry kolory nie mają znaczenia (patrz zasady zaawansowane na str. 4).
- Raz położonego kafelka nie można przestawić ani odrzucić.

KONIEC GRY

Gdy któryś gracz dołoży do swojego wieżowca dach (kafelek z jednym oknem), odlicza na głos do 5. Kiedy skończy, wszyscy muszą natychmiast przerwać budowanie i następuje punktacja. Najpierw gracze sprawdzają, czy wieżowce są zbudowane zgodnie z przepisami. Jeżeli gracz się pomylił i położył nieprawidłowy kafelek (z większą lub równą liczbą okien na mniejszą), musi go odrzucić wraz z tymi dobudowanymi później. Konstrukcja jest niesolidna i budynek się zawalił.

Wygrywa gracz, którego wieżowiec składa się z największej liczby kafelków.

Przykład: Wojtek zbudował wieżowiec składający się z 8 kafelków.



ZASADY ZAAWANSOWANE

Gra trwa 3 rundy. Po każdej rundzie należy zapisać punkty na kartce. Po zakończeniu 3 rundy wygrywa gracz, który w sumie zdobył najwięcej punktów.

Na początku rundy każdy losuje 1 podstawę i kładzie ją przed sobą wybranym kolorem do góry.

Na koniec rundy gracze zdobywają **dodatkowo 1 punkt** za każdy kafelek w kolorze swojej podstawy (podstawa też się liczy).

Przykład podliczenia punktów:

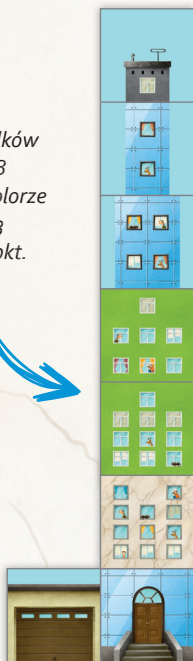
Ania:

Liczba kafelków

wieżowca: 8

Kafelki w kolorze
podstawy: 3

Razem: 11 pkt.



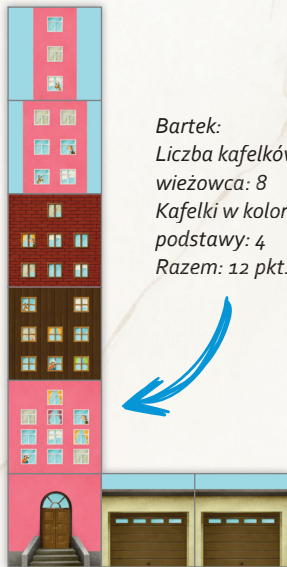
Bartek:

Liczba kafelków

wieżowca: 8

Kafelki w kolorze
podstawy: 4

Razem: 12 pkt.



EGMONT

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.egmont.pl

© 2015 Egmont Polska Sp. z o.o.

Autor: Łukasz Woźniak

Ilustracje: Maciej Szymanowicz

Wydawca: Tomasz Kołodziejczak

Redakcja: Patryk Blok

Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk

Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc



krainaplanszowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

SKLEP

EGMONT.PL

GRĘ POLECAJĄ:



Multikidno

Qitarka.pl
Kuchnia i Kultura



czas dla dzieci.pl
Pierwsza informacja o nowościach

KACZOR DONALD
MAGAZYN