

instrukcja wideo
gry.nk.com.pl

JAMNiki



autor: David Short
ilustracje: Maciej Szymanowicz



ELEMENTY GRY

5 pyszczków jamników



12 tajnych zadań (używane są w jednym z wariantów gry)



5 ogonów jamników



1 żeton jamnika (oznacza gracza rozpoczynającego)



32 płytki kubraczków (każda płytki składa się z 2 części, na każdej z nich znajdują się symbole kostek)



CEL GRY

Zadaniem graczy będzie ubranie swoich jamników w kubraczki i zdobycie jak największej liczby punktów. Będą one przyznawane **za kostki na kubraczkach (🦴 = 1 punkt)** oraz za **najdłuższe jednokolorowe fragmenty kubraczków**.

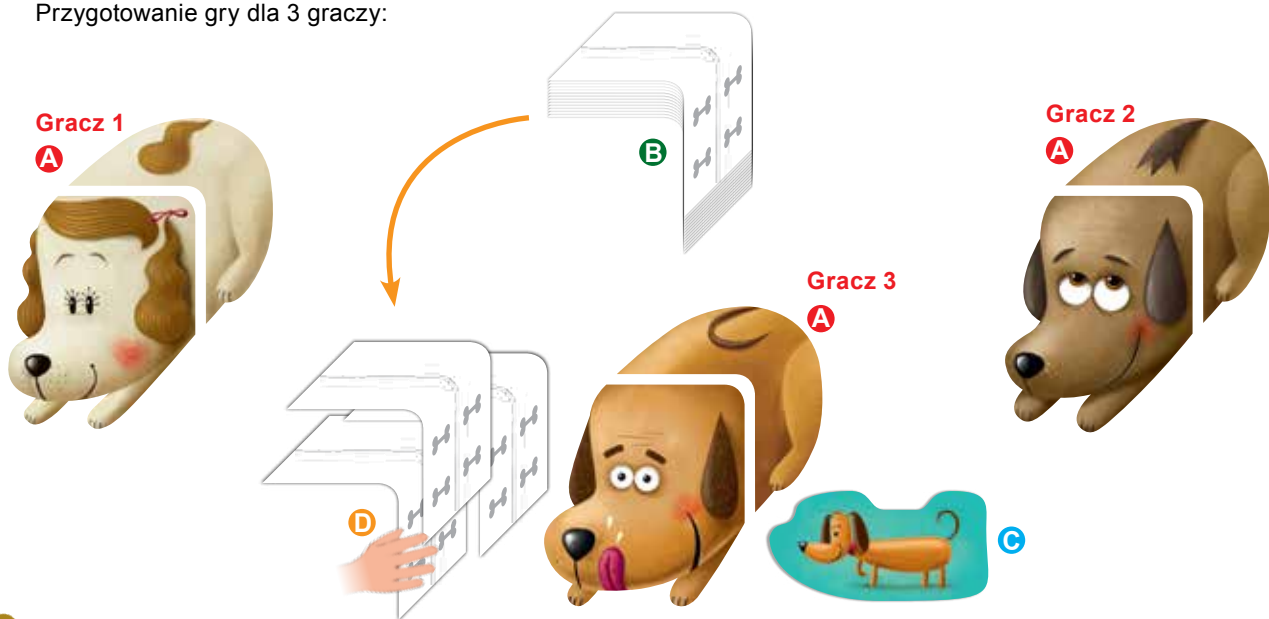
PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Weźcie **po jednym pyszczku i ogonie**. Połóżcie je przed sobą w taki sposób, aby powstał jamnik.
- B** **Kubraczki** połóżcie białą stroną do góry i dokładnie wymieszajcie. Następnie stwórzcie z nich stos i połóżcie z boku stołu.
- C** Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio głaskała psa (lub najmłodszy gracz). Gracz ten dostaje **żeton jamnika**. Następnie bierze tyle **kubraczków z góry stosu**, ilu jest graczy **D**:
 - 2 graczy – 2 kubraczki
 - 3 graczy – 3 kubraczki
 - 4 graczy – 4 kubraczki
 - 5 graczy – 5 kubraczków

Uwaga! Kubraczki z góry stosu bierze tylko gracz z żetonem jamnika.

W podstawowej wersji gry **tajne zadania** nie będą potrzebne. Odlóżcie je do pudełka.

Przygotowanie gry dla 3 graczy:





PRZEBIEG ROZGRYWKI



Gracz z żetonem jamnika rozpoczyna grę. Wykonuje kolejno poniższe **3 działania**:

- A** Wzięcie kubraczka.
- B** Ubranie swojego jamnika w kubraczek.
- C** Przekazanie kubraczków następnemu graczowi.

Działania te gracz wykonuje zgodnie z poniższymi zasadami.

A WZIĘCIE KUBRACZKA

Gracz bierze **1 kubraczek z góry stosu** i dokłada do kubraczków trzymanyh w ręku.

B UBRANIE SWOJEGO JAMNIKA W KUBRACZEK

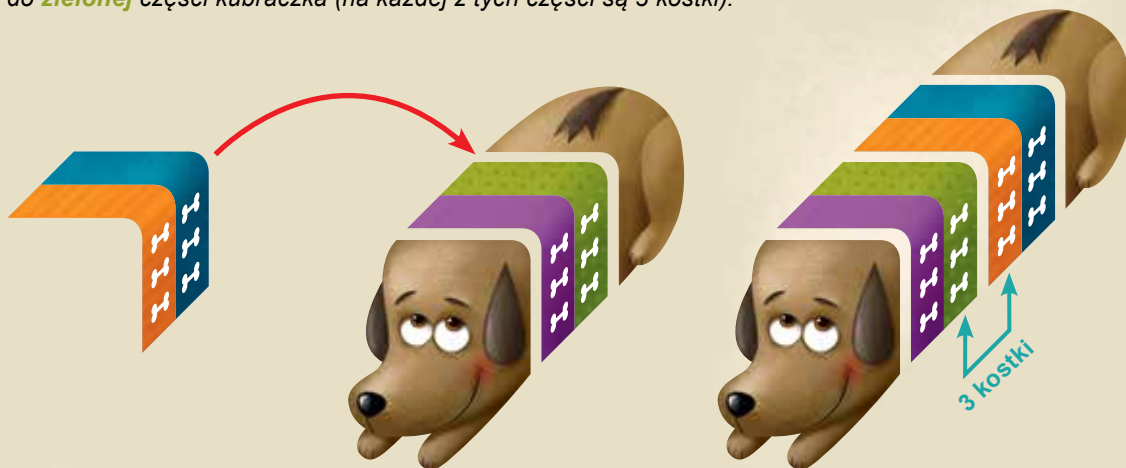
Gracz wybiera **1 z kubraczków trzymanyh w ręku** i umieszcza go **pośród pyszczkiem i ogonem** swojego jamnika.

ZASADY DOKŁADANIA KUBRACZKÓW

- **Pierwszy kubraczek** może być dowolny. **Kolejne kubraczki** muszą pasować do poprzednio dołożonego **kolorem lub liczbą kostek**.
- **Kolejne kubraczki** należy dokładać wyłącznie **od strony ogona**.

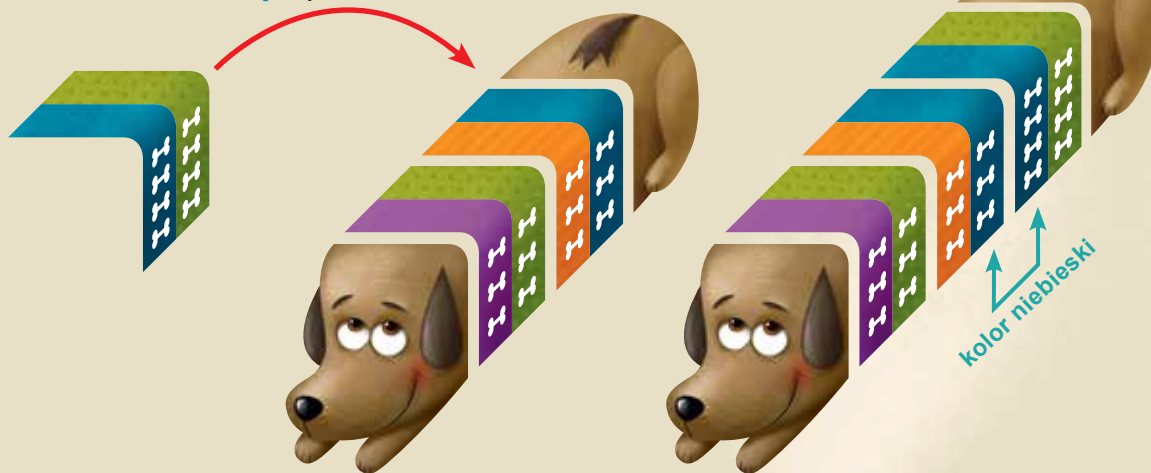
Przykład A:

Gracz dokłada drugi kubraczek. **Pomarańczowa** część dokładanego kubraczka **pasuje liczbą kostek** do **zielonej** części kubraczka (na każdej z tych części są 3 kostki).



Przykład B:

Gracz dokłada trzeci kubraczek. **Niebieska** część dokładanego kubraczka **pasuje** kolorem do **niebieskiej** części kubraczka.



Uwaga! Jeśli gracz **nie ma pasującego kubraczka**, wtedy kładzie **dowolny kubraczek białą stroną do góry**. Następny kubraczek (dłożony do białego kubraczka) może być **dowolny** (nie musi pasować kolorem lub liczbą kostek).

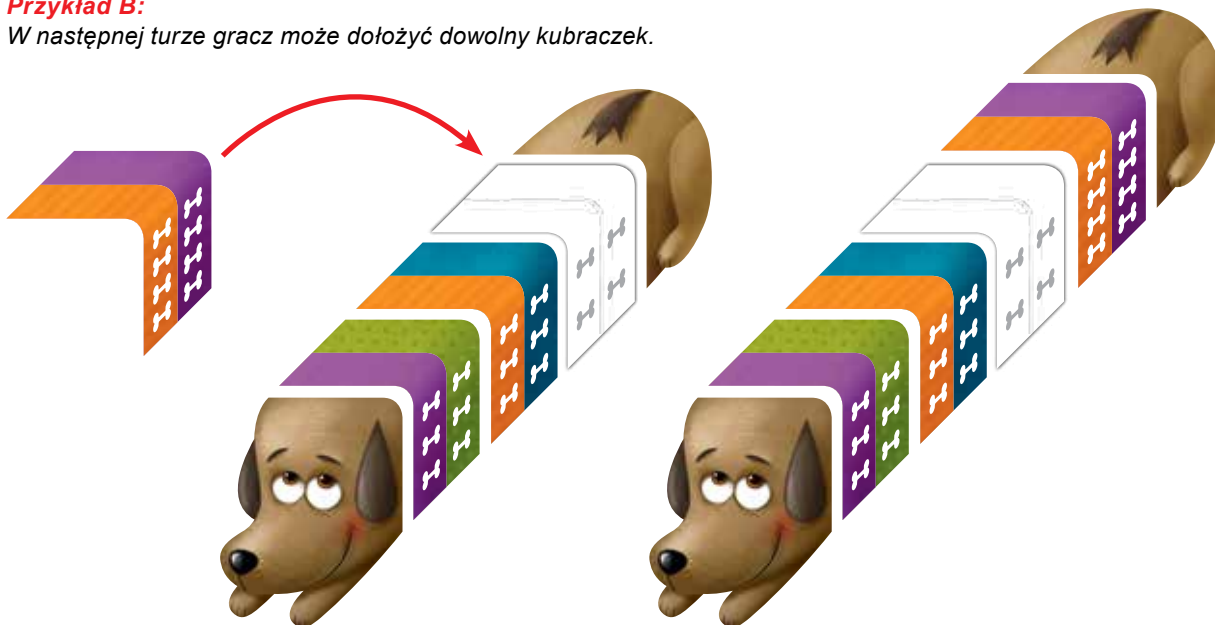
Przykład A:

Gracz nie ma kubraczka, który mógłby dołożyć do **niebieskiej** części kubraczka **z trzema kostkami**. Jeden z kubraczków trzymanyh w ręku kładzie więc **białą stroną do góry**.



Przykład B:

W następnej turze gracz może dołożyć dowolny kubraczek.



© PRZEKAZANIE KUBRACZKÓW NASTĘPNEMU GRACZOWI

Po dołożeniu kubraczka gracz kończy swoją turę. **Kubraczki trzymane w ręku przekazuje graczowi siedzącemu z lewej strony.** Teraz to on rozgrywa swoją turę, wykonując działania **A**, **B**, **C**.



KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy gracze dołożą określoną liczbę kubraczków do swoich jamników:

- w grze 2-osobowej – po 7 kubraczków
- w grze 3-osobowej – po 6 kubraczków
- w grze 4-osobowej – po 5 kubraczków
- w grze 5-osobowej – po 4 kubraczki

Zapiszcie wyniki i zagrajcie drugi raz. Graczem rozpoczynającym jest osoba, która zdobyła najmniej punktów. Tym razem **kubraczki podajecie graczowi siedzącemu z prawej strony** (a nie z lewej, jak w pierwszej grze).

Zwycięża osoba, która po dwóch grach zdobyła najwięcej punktów.



ZDOBYWANIE PUNKTÓW



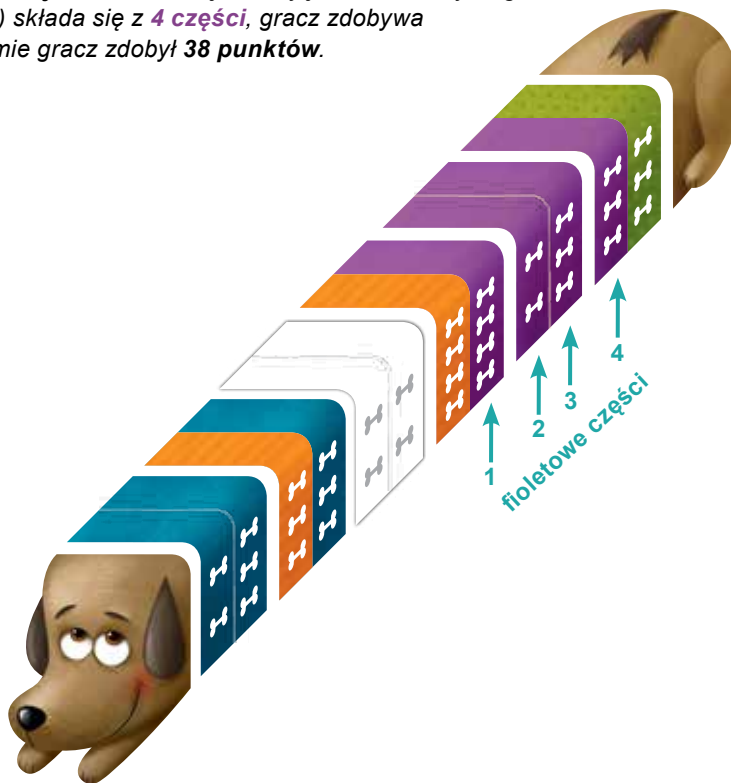
Gracze zdobywają punkty **za kostki** oraz **za najdłuższe jednokolorowe fragmenty kubiczków**.

- Każdy gracz **liczy kostki** na kubiczku swojego jamnika. **Uwaga!** Również te na **białych** płytkach. **Każda kostka to 1 punkt.**
- Następnie gracze sprawdzają, z ilu części składa się **najdłuższy jednokolorowy fragment** ich kubiczka. Zdobywają **tylko punkty, z ilu części składa się ten fragment**. **Uwaga!** **Biały** kolor nie jest brany pod uwagę.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

Przykład:

Gracz zdobywa **34 punkty za kostki**. Najdłuższy jednokolorowy fragment kubiczka (**fioletowy**) składa się z **4 części**, gracz zdobywa więc **4 punkty**. W sumie gracz zdobył **38 punktów**.





WARIANT – KAŻDY KOLOR PUNKTUJE



Rozgrywka przebiega zgodnie z podstawową wersją gry. Różnicę stanowi zdobywanie punktów za kolory kubraczka.

Gracze sprawdzają, który z nich ma najdłuższy fragment kubraczka w poszczególnych kolorach (**czzerwonym, pomarańczowym, zielonym, niebieskim, fioletowym**). Gracz posiadający najdłuższy fragment w danym kolorze zdobywa **tyle punktów, z ilu części składa się ten fragment**. W przypadku **remisu** punkty zdobywa gracz posiadający **mniej kostek** na danym jednokolorowym fragmencie kubraczka. Jeśli wciąż jest remis, wszyscy remisujący gracze dostają punkty.

Punkty za kostki zdobywa się tak samo jak w wersji podstawowej.



WARIANT ZAAWANSOWANY – TAJNE ZADANIA



Do podstawowej wersji gry dodawane są **tajne zadania**. Umożliwiają zdobycie **dodatkowych punktów**, jeśli graczowi uda się spełnić przedstawione na nich warunki.

Na początku gry wylosujcie **2 tajne zadania** i połóżcie na środku stołu. Gracze, którym uda się zrealizować jedno lub oba zadania, zdobędą dodatkowe punkty na koniec gry.

Tajne zadania:



Gracz zdobywa **7 punktów**, jeśli kubraczek składa się z większej liczby **białych** części niż kubraczki rywali. **Białe** części mogą znajdować się w dowolnych miejscach na kubraczku.



Gracz zdobywa **7 punktów**, jeśli na kubraczku nie ma **białych** części.



Gracz zdobywa **7 punktów**, jeśli kubraczek składa się wyłącznie z dwukolorowych płytek. **Białe** płytki traktowane są jako jednokolorowe.



Gracz zdobywa **8 punktów**, jeśli kubraczek składa się z większej liczby jednokolorowych płytek niż kubraczki rywali. **Białe** płytki traktowane są jako jednokolorowe.



Gracz zdobywa **5 punktów**, jeśli kubiczek składa się z większej liczby **czerwonych** części niż kubiczki rywali. **Czerwone** części mogą znajdować się w dowolnych miejscach na kubiczku.



Gracz zdobywa **6 punktów**, jeśli kubiczek składa się wyłącznie z dwóch dowolnych kolorów. **Białe** płytki również są tu uwzględniane.



Gracz zdobywa **8 punktów**, jeśli na kubiczku znajduje się mniej kostek niż na kubiczkach rywali.



Gracz zdobywa **6 punktów**, jeśli na kubiczku nie ma ani jednej płytki z ośmioma kostkami.



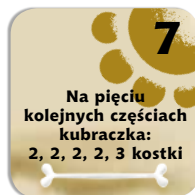
Gracz zdobywa **5 punktów**, jeśli na żadnej z sąsiadujących płytek kubiczka nie znajduje się taka sama suma kostek.



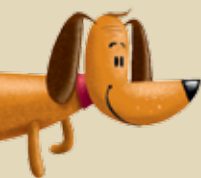
Gracz zdobywa **6 punktów**, jeśli na pięciu kolejnych częściach kubiczka znajduje się poniższa liczba kostek:
 $2 - 2 - 2 - 2 - 2$.



Gracz zdobywa **6 punktów**, jeśli na pięciu kolejnych częściach kubiczka znajduje się poniższa liczba kostek:
 $3 - 3 - 3 - 3 - 3$.



Gracz zdobywa **7 punktów**, jeśli na pięciu kolejnych częściach kubiczka znajduje się poniższa liczba kostek:
 $2 - 2 - 2 - 2 - 3$.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa
www.nk.com.pl
© 2018 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© 2018 David Short

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Michał Szewczyk, Jakub Gralak
Korekta: Katarzyna Suszał
Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki



Poznaj nasze gry planszowe! • gry.nk.com.pl • [f /NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia)