

KANALOA

Żegluj z pomocą żywiołów

Autor gry: Günther Burkhardt

Gra dla 3-5 osób od 8 lat

Aloha! Śmiałkowie stają do wyścigu, licząc na przychylność Kanaloa – boga wody. Wysłał on im do pomocy Tiki – duchy żywiołów. Niestety duchy zamiast pomagać wprowadzają chaos, bo każdy z nich chce, by to jego żywioł stał się atutowym i dominował nad innymi. Sam Kanaloa musi więc od czasu do czasu wkraczać do akcji, żeby zaprowadzić porządek i chronić uczestników regat przed bogiem głębin – Krakenem. Komu uda się zapanować nad żywiołami i zostać zwycięzcą wyścigu?

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

65 kart:



12 kart morza



48 kart Tiki



3 karty Kanaloa



2 karty Krakena

5 łódek w różnych kolorach



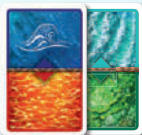
1 instrukcja

CEL GRY

Celem gry jest zdobywanie lew, a dzięki temu jak najszybsze przesuwanie swojej łódki po to, by zdublować najwolniejszego przeciwnika.



KARTY



Karty morza:

przedstawiają wodę, po której żeglują łódki. Każda karta składa się z dwóch pól w różnych kolorach.

Pole z falą jest polem startowym.

Na niektórych polach jest delfin, który pomaga graczom płynącym samotnie.



Jeżeli gracz wprowadzi swoją łódkę na pole z delfinem, a poprzednie i następne pola są wolne, łódkę przesuwa się o jedno pole do przodu.

Na jednym polu może stać tylko jedna łódka. *Wyjątek: pole startowe na początku rozgrywki.*

powietrze

ziemia



woda

ogień

Karty Tiki

symbolizują 4 żywioły. Każdemu żywiołowi odpowiada inny kolor. W kolorze jest 12 kart, o numerach od 1 do 12.



Karty Kanaloa

Są to najmocniejsze karty, które mogą być zagrane zawsze – również wtedy, gdy gracz ma kartę w kolorze wyjścia. Karta Kanaloa bije każdą kartę, nawet kartę w kolorze atutowym. Jeżeli w jednej lewie zostanie zagranych kilka kart Kanaloa, lewę zdobywa gracz, który jako ostatni zagrał kartę Kanaloa.



Karty Krakena

To są z kolei najsłabsze karty, którymi nie można zdobyć lewy. Podobnie jak kartę Kanaloa, kartę Krakena można zagrać zawsze.

Uwaga: Jeżeli gracz zagra kartę Krakena, musi natychmiast usunąć jedną niezajętą kartę morza. Usunięcie karty pozwala graczowi, którego łódka jest z tyłu, skrócić dystans do lidera. Z kolei liderowi może ułatwić zrealizowanie celu czyli zdublowanie ostatniego gracza. Jeżeli nie ma niezajętych pól, zagranie karty Krakena nie daje efektu.

PRZYGOTOWANIE GRY

✦ Z kart morza buduje się trasę wyścigu. Należy je ułożyć w dowolnej kolejności, tworząc z nich owal:

W grze z udziałem 5 osób wykorzystuje się wszystkie 12 kart morza

W grze z udziałem 4 osób odkłada się jedną dowolną kartę.

W grze z udziałem 3 osób odkłada się dwie dowolne karty.

✦ Każdy gracz wybiera jedną łódkę i ustawia ją na polu startowym (fali). W trakcie rozgrywki gracze wykonują ruchy w kolejności zegarowej.

✦ Wybiera się gracza startowego. Tasuje on wszystkie karty Tiki, Kanaloa oraz Krakena i rozdaje każdemu z graczy po 8. Pozostałe karty nie będą używane w danej rundzie.



PRZEBIEG GRY

Gra składa się z wielu rund. Przebieg każdej rundy jest następujący:

1. Gracz startowy rozpoczyna rundę, zagrywając jedną kartę z ręki.
2. Pozostali gracze dokładają po jednej karcie.
3. Zdobywca lewy przesuwa swoją łódkę o jedno pole do przodu. Zajęte pola są przeskakiwane.
4. Zanim gracz, który zdobył lewą, zagra kolejną kartę, ogłasza kolor atutowy. Jest to zawsze kolor pola, na którym stoi łódka prowadzącego w wyścigu.
5. Gdy wszystkie karty zostaną zagrane, kończy się runda.

6. Po zakończeniu rundy gracz, który zdobył ostatnią lewę, usuwa jedną niezajętą kartę morza. Tak więc w trakcie rozgrywki trasa staje się coraz krótsza. *Uwaga: Jeżeli zostaną tylko 3 karty albo nie będzie żadnej niezajętej karty, nie usuwa się żadnej karty morza.*
7. Gracz, który zdobył ostatnią lewę w rundzie, zostaje graczem startowym następnej rundy. Tasuje on wszystkie karty, rozdaje wszystkim po 8 i zagrywa pierwszą kartę.

Branie lew

Zdobywcą lewy jest gracz, który dołoży najwyższą kartę w kolorze wyjścia albo najwyższą w kolorze atutowym (patrz Kolor atutowy). Obowiązuje przymus dokładania do koloru ale nie ma obowiązku przebijania wyższą kartą. Gracz, który zdobył lewę, bierze wszystkie składające się na nią karty i kładzie przed sobą obrazkami do dołu. Następnie przesuwą swoją łódkę o jedno pole do przodu i zagrywa następną kartę

Przymus dokładania do koloru

Gracze mają obowiązek dokładania kart **w kolorze pierwszej karty z tej lewy.**

Nie ma obowiązku przebijania - zagrywana karta nie musi mieć wyższej wartości niż wcześniej zagrane w tej lewie. Jeżeli gracz nie ma karty w kolorze wyjścia, może dołożyć dowolną kartę.

Kolor atutowy

O tym, który kolor jest w danej chwili kolorem atutowym, decyduje pole, zajmowane przez aktualnego lidera. Oznacza to, że w trakcie jednej rundy kolor atutowy może się wiele razy zmieniać. Na początku gry, gdy wszystkie łódki stoją na polu startowym, kolorem atutowym jest granatowy. Jeżeli gracz nie ma karty w kolorze wyjścia i zamiast niej dołoży kartę w kolorze atutowym, zdobywa tę lewę. Jeżeli kilku graczy zagra kartę w kolorze atutowym, zdobywcą lewy zostaje ten gracz, który zagrał najwyższy atut.

Uwaga: Zawsze można dołożyć kartę Kanaloa lub kartę Krakena. Opisane to zostało na początku, w rozdziale *Karty*.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, gdy łódka jednego z graczy zdubluje ostatnią łódkę. Właściciel dublującej łódki zostaje zwycięzcą.

WARIANT GRY

Po obejrzeniu kart gracz może zadeklarować, że w danej rundzie nie weźmie żadnej lewy. Zdejmuje wtedy łódkę z trasy i stawia ją obok pola, które zajmowała. Jeżeli gracz spełni swoją zapowiedź i żadnej lewy nie weźmie, na koniec rundy wraca łódką na trasę i przesuwa ją o 3 wolne pola do przodu.

Jeżeli jakąś lewę weźmie, to wraca łódką na trasę ale nie przesuwa jej do przodu.

PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA Z UDZIAŁEM 4 GRACZY:



Emil prowadzi. Jego łódka stoi na czerwonym polu. Czerwony jest więc kolorem atutowym.

Bartek zagrywa 2 w kolorze turkusowym, Ania dokłada turkusową 5. Dorota nie ma żadnej karty w kolorze turkusowym więc dokłada granatową 1. Emil dokłada turkusową 4.

Ania zdobywa lewę, ponieważ dołożyła najwyższą kartę w kolorze wyjścia. Może zatem przesunąć do przodu swoją łódkę. Przeskakuje najbliższe pole, ponieważ jest zajęte przez srebrną łódkę Bartka i stawia swoją żółtą łódkę na zielonym polu. Czerwony pozostaje kolorem atutowym, ponieważ nadal na prowadzeniu jest łódka, stojąca na czerwonym polu.





Ania wychodzi do następnej lewy granatową 8. Dorota dokłada czerwoną 3, a Emil granatową 10. Bartek dokłada kartę Krakena i może usunąć jedną kartę z trasy wyścigu.

Wybiera leżącą przed jego łódką kartę granatowo-turkusową, by skrócić dystans do lidera. Dorota zdobywa lewę, bo jako jedyna dołożyła kartę w kolorze atutowym. Przesuwa swoją czarną łódkę do przodu i wyprzedza fioletową łódkę Emila. Nowym kolorem atutowym jest turkusowy.



Dorota zagrywa czerwoną 11. Emil dokłada kartę Kanaloa, a Bartek czerwoną 7. Ania też dokłada kartę Kanaloa, ale ponieważ zrobiła to później niż Emil, to ona zdobywa lewę.

Ania przesuwą swoją łódkę o jedno pole do przodu. Na polu, na które wprowadziła łódkę jest delfin, a poprzednie i następne pola nie są zajęte, przesuwą więc łódkę jeszcze o jedno pole do przodu.



W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:
Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno, www.piatnik.pl



Uwaga! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 36 miesięcy.
Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte.
Niebezpieczeństwo uduszenia. Zachowaj adres.



Polub nas
www.facebook.com/PiatnikPolska