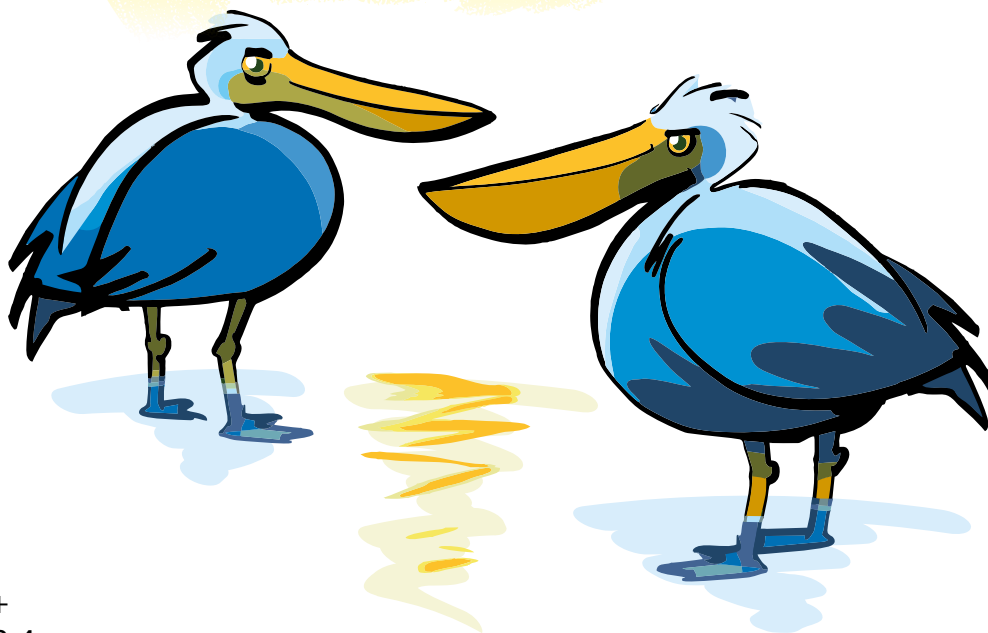




ZATOKA PELIKANÓW



Wiek graczy: 8+
Liczba graczy: 2-4
Czas gry: 30 min

INSTRUKCJA

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

67 kafelków zatoki



znacznik gracza rozpoczynającego



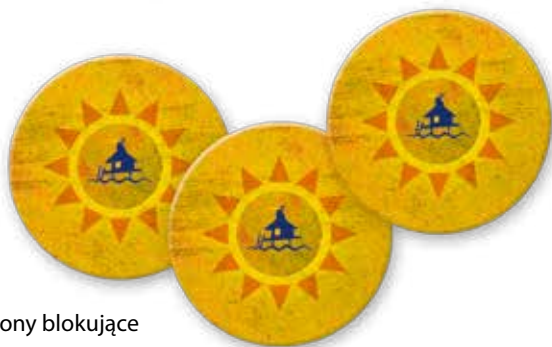
kafelki stosu rezerwowego



notes do zapisywania punktów
(po wykorzystaniu notesu wejdź
na stronę www.trefl.com – dostępny
tam jest plik do wydrukowania)



3 żetony blokujące



instrukcja



7 żetonów pelikanów



podkładka pod kubek

CEL GRY

Dokładając kolejne kafelki, gracze rozbudowują krainę pełną dżungli, mórz i plaż. Celem jest zdobycie jak największej liczby punktów. Można je otrzymać za:

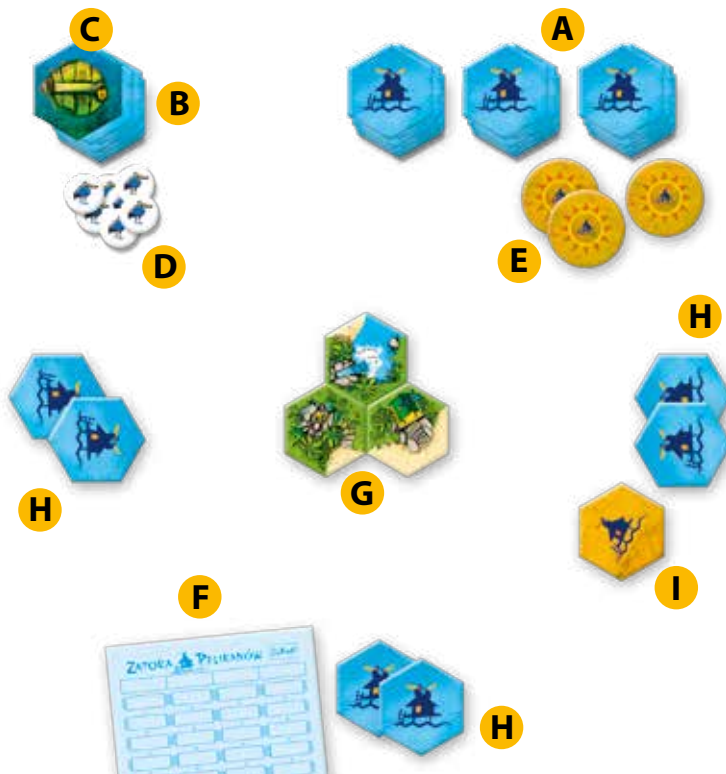
- a) rozbudowę obszarów** – im większa dżungla, morze lub plaża, tym więcej punktów,
- b) zamykanie obszarów** – do zamkniętej dżungli, morza lub plaży przylatują pelikany, które na koniec gry dostarczą dodatkowych punktów!

PRZYGOTOWANIE GRY

Na środku stołu będzie **pole gry** – tu wykładacie kafelki, tworząc krainę pelikanów.

- A** Rozłóżcie na stole **67 kafelków zatoki** obrazkami do dołu i wymieszajcie. Ułóżcie je w **3 stosy** (obrazkami do dołu) leżące w zasięgu wszystkich graczy. W dalszej części instrukcji będziemy je nazywać **stosami zatoki**.
- B** Odłóżcie **16 kafelków zatoki**, biorąc je mniej więcej równomiernie z każdego stosu zatoki. Stwórzcie z nich **stos rezerwowy** (obrazkami do dołu) i umieśćcie z boku stołu.
- C** Na wierzchu tego stosu połóżcie **kafelkę stosu rezerwowego**. Informuje on o tym, że nie można brać stąd kafelków – będą one potrzebne dopiero pod koniec gry.
- D** Obok stosu rezerwowego połóżcie **7 żetonów pelikanów**.
- E** **3 żetony blokujące** połóżcie obok stosów zatoki.
- F** **Notes** połóżcie przed najstarszym graczem – podczas gry będzie zapisywać wszystkie zdobyte punkty.
- G** Z wierzchu stosów zatoki weźcie **3 kafelki** i umieśćcie je na środku stołu w taki sposób, aby każdy z nich łączył się z dwoma pozostałymi. Będą to **kafelki startowe**, do nich będziecie dokładać kolejne. Kafelki startowe muszą pasować do siebie bokami. Jeśli któryś nie pasuje, odłóżcie go na spód jednego ze stosów zatoki i weźcie inny – z góry stosu.
- H** Weźcie po **2 kafelki** ze stosów zatoki i trzymajcie je w taki sposób, aby inni nie widzieli obrazków znajdujących się na kafelkach.

- I** Grę rozpocznie osoba, która widziała ostatnio pelikana (lub najmłodszy gracz). Bierze ona **znacznik gracza rozpoczynającego** i kładzie na stole przed sobą.



ROZGRYWKA

Zanim posiadacz znacznika gracza rozpoczynającego przystąpi do gry, osoba siedząca po jego lewej stronie kładzie **1 żeton blokujący**. Może go dołożyć do jednej **A** lub dwóch **B** krawędzi kafelków startowych:



W trakcie gry nie będzie można umieszczać kafelków w miejscach, w których znajdują się żetony blokujące.

Gracz rozpoczynający może przystąpić do gry.

GRACZ W SWOJEJ TURZE:

- **Dokłada 1 lub 2 kafelki** trzymane w ręku do kafelków leżących na stole (patrz: *Dokładanie kafelków*).
- **Zdobywa punkty** za największy obszar, do którego dołożył swój kafelek albo za zamknięcie obszaru (patrz: *Zdobywanie punktów* i *Zamykanie obszarów*).
- **Umieszcza 1 żeton blokujący** (patrz: *Blokowanie*).
- **Dobiera kafelki** ze stosów zatoki, tak aby znowu mieć 2 w ręku, i kończy swoją turę.

DOKŁADANIE KAFELKÓW

DOKŁADANIE 1 KAFELKA

Dokładany kafelek musi pasować **przynajmniej dwoma bokami** do kafelków już leżących na stole: dżungla musi być dołożona do dżungli, morze do morza, a plaża do plaży.



Dokładany kafelek pasuje do kafelków leżących na stole.



Dokładany kafelek nie pasuje do kafelków leżących na stole.

DOKŁADANIE 2 KAFELKÓW OSOBNO

Każdy dokładany kafelek musi pasować przynajmniej dwoma bokami do kafelków już leżących na stole.

Uwaga! Oba kafelki muszą być dołożone do przynajmniej jednego wspólnego obszaru (muszą powiększać tę samą dżunglę, morze lub plażę).



Dokładane kafelki powiększają to samo morze.

DOKŁADANIE 2 KAFELKÓW RAZEM

Oba kafelki muszą być najpierw dołożone do siebie pasującymi bokami, a następnie dołożone do kafelków leżących na stole. Wszystkie stykające się boki muszą pasować do siebie.

Uwaga! Oba kafelki muszą być dołożone do przynajmniej jednego wspólnego obszaru (muszą powiększać tę samą dżunglę, morze lub plażę).



Gracz połączył oba swoje kafelki bokami z plażą, a następnie dokłada je do kafelków na stole. Oba kafelki powiększają to samo morze.



Gracz nie może dołożyć kafelków w taki sposób, ponieważ nie powiększają żadnego wspólnego obszaru. Jeden z nich powiększa plażę, a drugi morze.

Uwaga! Gracze mogą dokładać kafelki w taki sposób, że powstawać będą puste miejsca.



Jeśli gracz nie jest w stanie dołożyć żadnego kafelka (oba nie pasują do kafelków leżących na stole), traci turę. Kafelki trzymane w dłoni odkłada na spód stosów zatoki i dobiera 2 nowe – z góry stosów.

ZDOBYWANIE PUNKTÓW

Po dołożeniu kafelka (lub kafelków) **gracz zdobywa punkty za największy powiększony obszar**. Otrzymuje tyle punktów, z ilu kafelków składa się ten obszar.



Dokładając kafelki w taki sposób, gracz powiększył plażę i morze. Punkty zdobędzie za morze, ponieważ jest ono większe od plaży. Morze składa się z 4 kafelków, gracz zdobywa więc 4 punkty.

Uwaga!

Obszary połączone mostem traktowane są jako jeden obszar.



Dwie plaże znajdujące się na tym kafelku stanowią jeden obszar, ponieważ są ze sobą połączone mostem. Dwie dżungle również łączy most.



Dżungla składa się z 4 kafelków, a plaża z 5 kafelków.

Za domy, łódki, pomosty i inne rysunki na kafelkach gracze nie dostają punktów.

Jest również możliwość **zdobycia punktów za zamknięte obszary** pokryte dżunglą, morzem lub plażami (patrz: Zamykanie obszarów).

ZAMYKANIE OBSZARÓW

Obszar jest zamknięty wówczas, gdy dżungla, morze lub plaża stanowią całość i nie ma możliwości dalszego ich powiększania. Dokładając kafelek (lub kafelki), gracz może zamknąć więcej niż jedną dżunglę, morze lub plażę – **zdobędzie wtedy punkty za wszystkie zamknięte obszary**.



Po dołożeniu kafełka powstanie mała zamknięta plaża. Składać się będzie z dwóch kafełków, gracz zdobędzie więc za nią 2 punkty.



Gracz zamyka 2 obszary: plażę i dżunglę. Plaża składa się z 2 kafełków, a dżungla z 5 kafełków, gracz zdobędzie więc 7 punktów.



Gracz dokłada 2 kafełki tworzące zamkniętą plażę. Zdobędzie za nią 2 punkty.

ZDOBYWANIE PUNKTÓW ZA ZAMKNIĘTE OBSZARY

A. Po dołożeniu kafełka (lub kafełków) gracz kładzie **1 żeton pelikana** na każdym obszarze, który właśnie zamknął.

Uwaga! Gracze biorą żetony pelikanów ze wspólnej puli. Jeśli nie ma tam już pelikanów, to biorą je od przeciwników. Jeśli inni gracze nie mają żetonów pelikanów, to gracz musi korzystać z żetonów, które zdobył.

B. Gracz dobiera kafełki ze stosów zatoki, tak aby mieć w ręku **2 kafełki**. W nagrodę za zamknięcie obszaru (lub obszarów) **otrzymuje dodatkową turę**: ponownie dokłada kafelek (lub kafełki) z ręki do tych leżących na stole.

C. Jeśli podczas dodatkowej tury gracz zamknął obszar (lub obszary), to umieszcza na nim żeton pelikana, ponownie uzupełnia kafełki trzymane w ręku (musi posiadać 2 kafełki) i wykonuje kolejną dodatkową turę. W taki sposób można zdobyć prawo do wykonania dowolnej liczby dodatkowych tur.

D. Jeśli podczas dodatkowej tury żaden obszar nie został zamknięty, to gracz **zdobywa punkty za największy obszar, który powiększył**.

E. Do powyższych punktów gracz **dodaje punkty za obszary z żetonami pelikanów** (czyli za obszary, które udało mu się zamknąć). Za każdy taki obszar gracz zdobywa tyle punktów, z ilu kafełków składa się zamknięty obszar. Liczbę zdobytych punktów zapisuje się w notesie.

F. Po podliczeniu zdobytych punktów gracz zdejmuje wszystkie **żetony pelikana** z kafełków i umieszcza na stole przed sobą.

Uwaga! Na koniec gry każdy zdobyty żeton pelikana będzie wart 3 punkty.



G. Gracz uzupełnia kafełki trzymane w ręku (musi posiadać 2 kafełki). Na koniec umieszcza **1 żeton blokujący** (patrz: *Blokowanie*), a swoją turę rozpoczyna gracz siedzący z lewej strony.

Przykład zdobywania punktów za zamknięte obszary:



Zamykając obszar, gracz zazwyczaj powiększa równocześnie inny obszar. W takiej sytuacji gracz wybiera **jedną z dwóch możliwości**:

• **czerpie korzyści z zamknięcia obszaru**, czyli:

- kładzie żeton pelikana na ten obszar,
- wykonuje dodatkową turę,
- zdobywa punkty za wielkość zamkniętego obszaru,
- zdobywa punkty za posiadane żetony pelikanów (na koniec gry)

albo

• **czerpie korzyści z powiększenia obszaru**, czyli:

- zdobywa punkty za wielkość powiększonego obszaru.

Dokładając kafelek, gracz zamyka dżunglę oraz powiększa morze.

Ma więc dwie możliwości do wyboru:

a) może położyć żeton pelikana na zamkniętą dżunglę i wykonać dodatkową turę. Za zamkniętą dżunglę dostałby 3 punkty.



Dodatkowe 3 punkty dostałby na koniec gry za żeton pelikana, pod warunkiem że nie straci go do końca gry. Następne punkty zdobyłby też w dodatkowej turze;

b) może zrezygnować ze zdobywania w ten sposób punktów i podjąć decyzję, że dostaje punkty wyłącznie ze powiększonego morza. Składa się ono z 7 kafeleków, gracz dostałby więc 7 punktów.

Uwaga! W grze znajduje się **7 żetonów pelikanów**. Jeśli więc któryś gracz w swojej turze zamknie więcej niż 7 obszarów, to zabraknie mu żetonów do zaznaczania tych obszarów. W takiej sytuacji należy zastąpić je innymi przedmiotami. Nie dostarczą one jednak punktów na koniec gry.

BLOKOWANIE

Na koniec swojej tury gracz bierze **żeton blokujący** – musi go dołożyć do przynajmniej jednej krawędzi kafelków leżących na stole:



Gdy na polu gry znajdować się będą 3 żetony blokujące, gracz na koniec swojej tury musi wybrać jeden z nich i przenieść w inne miejsce.

Żetony blokujące przemieszcza się po to, aby uniemożliwić innym graczom dostęp do miejsc, które mogą dostarczyć dużej liczby punktów. W takie miejsca będzie można położyć kafelek dopiero wtedy, gdy żeton blokujący przemieszczony zostanie w inne miejsce.

ZAKOŃCZENIE GRY

Jeśli w turze któregoś gracza zabraknie kafelków w stosach zatoki, to należy wykorzystać **stos rezerwowowy**. Leżący na nim kafelek z kłódką odkładany jest do pudełka. Gracz może dokończyć swoją turę, biorąc kafelki z tego stosu.



Uwaga! Należy pamiętać, aby grę zakończyła osoba siedząca z prawej strony gracza rozpoczynającego grę (czyli posiadającego znacznik informujący, że to on rozpoczął grę).

Na koniec wszyscy liczą zdobyte punkty: do tych zapisywanych w notesie dodaje się punkty za posiadane żetony pelikanów – każdy jest wart 3 punkty.

Zwycięzcą zostaje ten, kto zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa osoba posiadająca więcej żetonów pelikanów. Jeśli wciąż jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

PORADY DLA GRACZY

- Pamiętajcie, że **punkty można zdobywać na 2 sposoby**:
 - za powiększanie dużych obszarów (dostaniecie tyle punktów, z ilu kafelków składa się powiększony obszar);
 - za zamykanie obszarów (dostaniecie tyle punktów, z ilu kafelków składa się zamknięty obszar oraz 3 punkty za żeton pelikana) – w tym przypadku otrzymujecie też dodatkową turę.
- Zastanówcie się, co bardziej się opłaca, w sytuacji gdy dołożony kafelek zamyka np. plażę i powiększa dżunglę. Jeśli dżungla jest duża, warto czasami zrezygnować z dodatkowej tury i punktów za zamkniętą plażę.
- **Żetony blokujące** starajcie się umieszczać przy dużych obszarach, do których nie pasują posiadane przez was kafelki. Utrudni to przeciwnikom zdobycie punktów, a wam da szansę na dobranie kafełka pasującego do tego miejsca.
- Licząc wielkość obszarów oraz planując ich zamykanie, **pamiętajcie o mostach!** Most łączy obszary znajdujące się po jego obu stronach.

- Zapisując w notesie punkty, od razu dodawajcie je do punktów wcześniej zdobytych przez gracza. Dzięki temu unikniecie dodawania całej kolumny punktów na koniec gry i na bieżąco będziecie wiedzieć ile punktów mają poszczególni gracze.

ZATOKA PELIKANÓW			
ADAM	WOJTEK	MONIKA	JAREK
3	2	7	2
10	7	21	4
15	14	23	6

W trzech pierwszych turach Adam zdobył 3, 7 i 5 punktów. Posiada więc 15 punktów.

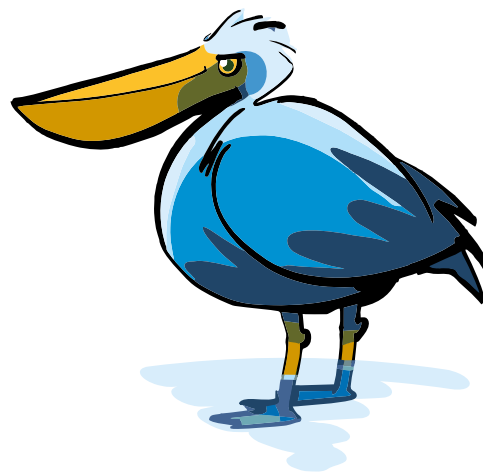
- I ostatnia rada: starajcie się nie przedłużać gry długim zastanawianiem się nad swoim ruchem. To tylko gra.

WARIANT DLA MŁODSZYCH GRACZY

- Możecie skrócić czas gry, dowolnie zmniejszając liczbę kafelków w stosach zatoki. Nieużywane kafelki odłóżcie do pudełka.
- W wariantcie tym możecie grać bez żetonów blokujących – odłóżcie je do pudełka.
- Pozostałe zasady pozostają bez zmian.

WARIANT DLA JEDNEGO GRACZA

- Używane będą tylko kafelki, pozostałe elementy odłóż do pudełka.
- Dobierając kolejne kafelki ze stosów zatoki, staraj się stworzyć jak największą dżunglę, morze i plażę.
- Pochwal się wynikiem – zrób zdjęcie swojej zatoki pelikanów i umieść je na naszym profilu:
www.facebook.com/GryTowarzyskie.



TREFL SA, ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Polska
www.trefl.com

Autor gry: Jacques Zeimet
Ilustracje: Rolf Vogt
Kierownik produktu: Jarosław Basałyga

Opracowanie graficzne: Adam Strzelecki
Korekta: Magdalena Otlewska
Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

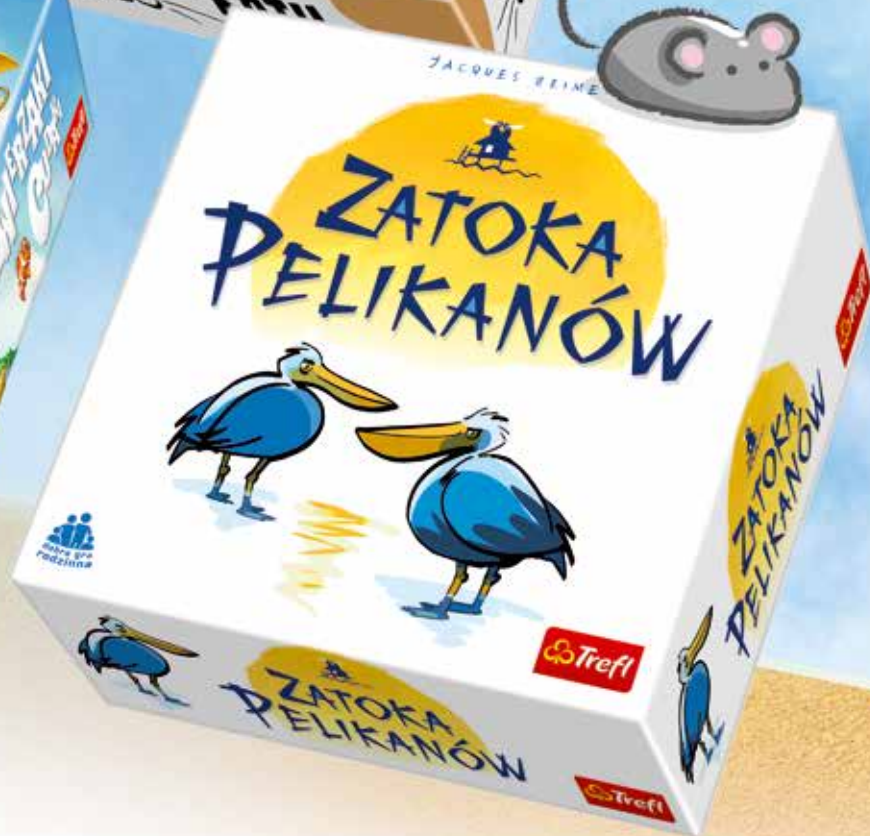
Dziękujemy testerom za uwagi pomocne podczas pracy nad grą:
Katarzynie Rosłonkiewicz, Markowi Wiechowskiemu
oraz Justynie i Grzegorzowi Sikora.

Gry polecają:



W serii *Dobra gra rodzinna* każdy tytuł oferuje niebanalną i wciągającą rozgrywkę.





Odwiedź nas na
www.facebook.com/GryTowarzyskie

