

Polowanie na Robale

Gra dla 2–7 graczy w wieku 8–108 lat.

autor gry: Reiner Knizia, ilustracje: Doris Matthäus

ELEMENTY GRY

16 płytek z robalami



8 kostek



CEL GRY

W swoim ruchu gracz kilka razy rzuca kostkami. Po każdym rzucie odkłada kostki z wybranym wynikiem. Gracz stara się uzyskać na odłożonych kostkach jak największą sumę. Im większą sumę uda mu się uzyskać, tym lepszą

płytkę z robalami zdobędzie. Gracz sam decyduje, kiedy zakończyć rzuty, ale musi uważać, bo gdy za bardzo zaryzykuje, to spali rzut i straci cenne robale! Wygra gracz, który na zdobytych płytkach zgromadzi najwięcej robali.

PRZYGOTOWANIE GRY

Na środku stołu umieść **16 płytek z robalami**.

Płytki ułóż w kolejności od najniższej wartości do najwyższej.



PRZEBIEG GRY

Rozpoczyna najmłodszy gracz. Rzuca ośmioma kostkami i odkłada na bok **wszystkie** kostki z **jednym** wybranym przez siebie wynikiem (np. wszystkie dwójki **albo** wszystkie kostki z robalem). Gracz może odłożyć pojedynczą kostkę, gdy wybrany wynik wypadł tylko na tej jednej kostce. Pozostałymi (nieodłożonymi) kostkami może rzucać ponownie.

Gracz może rzucać kilka razy, ale po każdym rzucie musi **odłożyć kostki z innym wynikiem**. Na przykład, jeżeli gracz odłożył czwórki w pierwszym rzucie, w kolejnych nie może już odłożyć kostek, na których wypadło 4. Po każdym rzucie gracz sumuje wyniki na wszystkich swoich odłożonych kostkach.

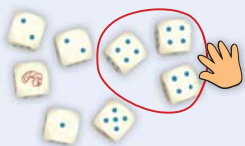
Uwaga! Kostka z robalem ma wartość 5.



Kostka z robalem to inny wynik niż zwykła piątka.



Przykłady rzutów



*I rzut. Maciek może odłożyć czwórki albo dwójki albo piątkę albo jedynkę albo kostkę z robalem. Odkłada czwórki. Wartość odłożonych kostek: **12** (3×4).*



*II rzut. Maciek nie może odłożyć czwórek, bo ma już odłożone kostki z tym wynikiem. Odkłada kostkę z robalem. Wartość odłożonych kostek: **17** ($12 + 1 \times 5$).*



*III rzut. Maciek nie może odłożyć kostek z robalem, bo ma już odłożone kostki z tym wynikiem. Odkłada więc piątkę. Wartość odłożonych kostek: **27** ($17 + 2 \times 5$).*

Gracz rzuca do momentu, gdy:

A) zdobędzie płytkę.

B) spali rzut.

ZDOBYCIE PŁYTKI

Aby zdobyć płytkę gracz musi mieć odłożoną przynajmniej jedną kostkę z robalem. Jeśli gracz nie posiada żadnej kostki z robalem, nie może zdobyć żadnej płytki (patrz spalony rzut).

Po każdym rzucie gracz podlicza sumę na wszystkich swoich odłożonych kostkach.

Jeżeli ta suma jest równa wartości którejś z płytek na środku stołu, gracz może wziąć tę płytkę i zakończyć

rzuty. Jeżeli ta płytką już nie jest dostępna, gracz może wziąć pierwszą dostępną płytkę o niższej wartości.

Gracz sam decyduje, kiedy zakończyć rzuty. Może zdobyć płytkę albo zaryzykować i rzucać dalej, aby uzyskać wyższą sumę (i zdobyć lepszą płytkę).

Gracze układają zdobyte płytki w stosie przed sobą. Nowo zdobytą płytkę gracz zawsze kładzie na wierzchu swojego stosu.

Przykład zdobycia płytki

Maciek odłożył kostki, które w sumie mają wartość 27, w tym jedną kostkę z robalem. Może zdobyć płytkę ze środka stołu o wartości 27.



PODBIERANIE PŁYTEK

Jeśli suma na odłożonych kostkach **jest równa** wartości płytki leżącej **na wierzchu** stosu któregośkolwiek z przeciwników, gracz może (ale nie musi) zabrać tę płytkę (zamiast

ze środka stołu). Podebraną płytkę gracz kładzie na wierzch swojego stosu.

Gracz nie może zabrać przeciwnikowi płytki ze środka stosu!

Przykład podebrania płytki

Agnieszka odłożyła kostki, które mają w sumie wartość 27. Nie ma już płytki o tej wartości na środku stołu, ale leży ona na wierzchu stosu płytek Macia. Agnieszka może zabrać tę płytkę Maciowi, albo wziąć płytkę ze stołu z niższą wartością, albo rzucać dalej. Postanawia zabrać płytkę przeciwnikowi i kładzie ją na wierzch swojego stosu. Agnieszka kończy swój ruch.



SPALONY RZUT

Rzut jest spalony w następujących sytuacjach:

- Po rzucie kostkami gracz nie może żadnej z nich odłożyć, ponieważ wypadły wyłącznie takie wyniki, które już wcześniej zostały przez niego odłożone.
- Gracz odłożył już wszystkie kostki, ale ich suma jest zbyt niska, by zdobyć płytkę (na środku stołu zostały tylko płytki o wyższych wartościach).
- Gracz odłożył już wszystkie kostki, ale wśród nich nie ma ani jednej kostki z robalem.



Gdy gracz spali rzut, to nie zdobywa żadnej płytki i dodatkowo:

1. Traci płytkę z wierzchu swojego stosu. Gracz odkłada tę płytkę na jej miejsce (zgodnie z jej numerem) wśród płytek leżących na środku stołu.
2. Odwraca płytkę leżącą na środku stołu o najwyższej wartości. Płytkę odwracana jest spodem do góry i nie bierze udziału w dalszej grze.

Wyjątkowe sytuacje:

1. Jeśli gracz nie ma żadnej płytki, to nic nie traci i nie odwraca żadnej płytki na środku stołu.
2. Jeśli odkładana przez gracza płytką jest płytką o najwyższej wartości spośród płytek na środku stołu, to nie odwraca jej ani żadnej innej płytki.

Przykład spalonego rzutu



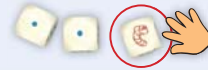
*I rzut. Magda odkłada trójki.
Pozostałymi kostkami rzuca ponownie.*

Wartość odłożonych kostek: 6 (2x3)



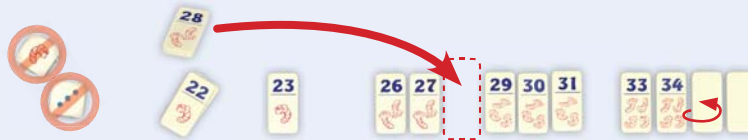
*II rzut. Magda odkłada piątki.
Pozostałymi kostkami rzuca ponownie.*

Wartość odłożonych kostek: 21 (6+3x5)



III rzut. Magda odkłada kostkę z robalem. Może zdobyć płytkę o wartości 26 ze stołu. Woli jednak zaryzykować i rzucać dalej.

Wartość odłożonych kostek: 26 (21+1x5)



IV Rzut. Magda nie może odłożyć żadnej kostki (zarówno trójkę, jak i robala odłożyła wcześniej). Rzut jest spalony. Magda nie zdobywa żadnej płytki.

Odkłada płytkę z wierzchu swojego stosu na środek stołu. Następnie odwraca najwyższą płytkę znajdującą się na środku spodem do góry.

KONIEC RUCHU I KONIEC GRY

Koniec ruchu

Ruch gracza kończy się po tym, jak zdobędzie płytkę lub spali rzut. Gracz przekazuje wszystkie kostki graczowi po swojej lewej stronie. Kolejny gracz wykonuje swój ruch.



Koniec gry

Gra kończy się, gdy na środku stołu nie ma już płytek do zdobycia (są wyłącznie płytki odwrócone spodem do góry). Wszyscy gracze podliczają robale (ale nie wartości liczbowe!) na zdobytych przez siebie płytkach. Wygrywa gracz z największą liczbą robali. W przypadku remisu wygrywa gracz, który zdobył płytkę o wyższej wartości liczbowej.

EGMONT

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.egmont.pl
www.krainaplanszowek.pl
© 2014 Egmont Polska Sp. z o.o.

SKLEP EGMONT.PL

krainaplanszowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

Autor gry: Reiner Knizia
Ilustracje: Doris Matthäus
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Blok
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

© 2014 Zoch Verlag
www.zoch-verlag.com
Art.-Nr.: 601125226

