

ILUSTRACJE: PRZEMYSŁAW TRUŚCIŃSKI \* AUTORZY GRY: BERNHARD LACH, UWE RAPP

WIEM  
BO  
GRAM

# Barcelona czy WERONA?



INSTRUKCJA

GRANNA

 Czas gry  
30'

 Liczba graczy  
2-6

 Wiek graczy  
10+

WIEM  
BO  
GRAM

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

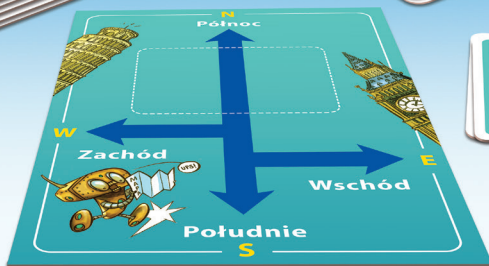
178 kart miejsc:

138 miejscowości

40 atrakcji turystycznych



plansza



2 karty postoju



42 znaczniki punktów

### CEL GRY

Karty miejsc muszą zostać ułożone zgodnie z ich położeniem na osi wschód-zachód lub północ-południe. Kto popelni najmniej błędów i najwięcej razy przytłapie innych graczy na pomyłce, ten zdobędzie najwięcej punktów i wygra grę.

GRANNA

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

W grze występują **dwa rodzaje kart: karty z nazwami miast i karty ze zdjęciami atrakcji turystycznych**. Obydwa rodzaje kart dokładnie potasujecie i ułożcie tak, by widoczna była tylko nazwa miejsca, a jego współrzędne i inne informacje znajdowały się pod spodem.

Następnie odliczcie trzy stosy po 15 kart każdy. Pozostałe karty odłóżcie do pudełka.

Na wierzchu jednego stosu ułożcie kartę postoju.

Na niej kolejny stos, na którym kładziemy drugą kartę postoju, by wreszcie na wierzchu ułożyć ostatni stos. Tak przygotowaną talię kart należy ułożyć na stole tak, by każdy miał do niej łatwy dostęp.

Planszę połóżcie na środku stołu. Z kart, które odłożyliście do pudełka, weźcie wierzchnią i ułożcie ją w środku planszy – będzie karta początkową. Każdy z graczy otrzymuje 4 żetony. Pozostałe połóżcie w zasięgu wszystkich graczy.



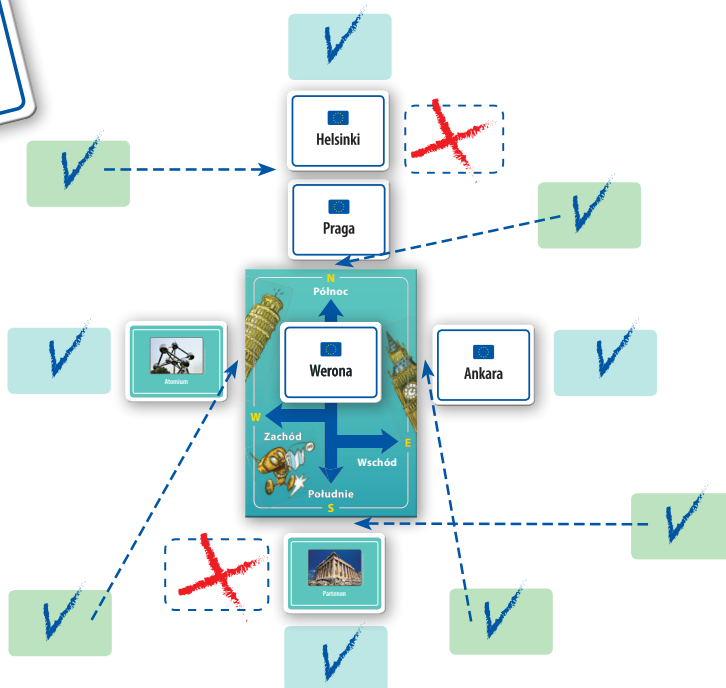
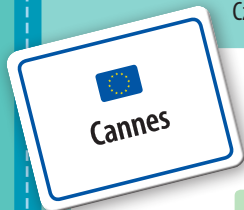
## PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna ten, kto ostatni był we Włoszech. Jeśli żaden z graczy nigdy nie był w Italii, rozpoczyna najmłodsza osoba. Gra toczy się będzie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz bierze kartę leżącą na górze talii i odczytuje nazwę miejsca. **Uwaga! Żaden z graczy nie może zobaczyć współrzędnych znajdujących się na odwrocie karty!** Następnie gracz decyduje, czy chce przyporządkować dane miejsce na linii wschód-zachód, czy północ-południe.

Na początku gry jedynym punktem odniesienia jest karta początkowa, dlatego też gracz ma jedynie cztery możliwości dołożenia swojej karty: nad kartę początkową (oznaczając, że dane miejsce leży na północ od miejsca z karty początkowej), pod nią (południe), na lewo od niej (zachód) bądź na prawo (wschód). Kolejny gracz w następnej rundzie weźmie kartę leżącą na wierzchu stosu i zdecyduje, czy chce ułożyć ją nad kartami leżącymi

na stole, pod lub pomiędzy nimi czy obok nich. Karty można układać jedynie w dwóch osiach: wschód-zachód i północ-południe, tworząc tym samym krzyż na stole. Nie można dokładać kart inaczej.

**Przykład:** Wylosowana została karta Cannes. Niebieskie znaczki wskazują 9 możliwych miejsc, w których można tę kartę położyć. W innych miejscach nie można kłaść kart. Czerwone krzyżyki pokazują przykładowe niedozwolone miejsca.

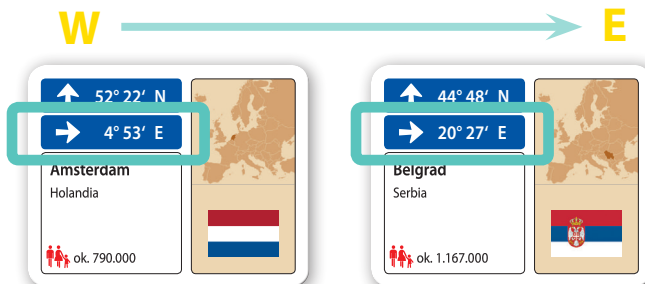


Następny gracz musi teraz odpowiedzieć, czy zgadza się z położeniem karty (względem którejkolwiek z sąsiadujących z nią kart). Jeśli się zgadza, pytane są kolejne osoby. Jeśli nikt nie ma wątpliwości względem ułożenia karty, kolejka danego gracza kończy się. Jeśli jednak któryś z graczy sądzi, że karta leży nieprawidłowo względem jakiegokolwiek karty (lewej lub prawej, jeśli kartę dołożono w osi wschód-zachód lub dolnej bądź górnej, jeśli kartę ułożono w osi północ-południe), to wskazuje tę, względem której, jego zdaniem, błędnie dołożono nową kartę.

### Dobrze czy źle?

**Świeżo dołożoną kartę oraz jedną sąsiadującą porównuje się teraz ze sobą.** Pozostałe ułożone karty nie grają żadnej roli. Na odwrocie kart znajdują się współrzędne (długość i szerokość geograficzna) każdego z miejsc. Jeśli karta leżała na osi wschód-zachód, to uwzględniamy wyłącznie współrzędne przy strzałce w lewo (<-- zachód) lub w prawo (--> wschód). Jeśli karta leżała na osi północ-południe, uwzględniamy wyłącznie współrzędne przy strzałce w górę (^ północ). Karty leżą poprawnie względem siebie, jeśli liczby na nich układają się rosnąco.

**Na południku zerowym przecinającym Anglię, Francję i Hiszpanię dochodzi do zmiany kierunku.** Od tego południka współrzędne idą od zera zarówno na wschód, jak i na zachód. Karta miejsca zawierająca współrzędne zachodnie znajduje się zatem zawsze na zachód od karty zawierającej współrzędne wschodnie.



Te karty leżą poprawnie

## WIEM BO GRAM

Czasem może się zdarzyć, że dwie karty będą miały identyczne współrzędne długości bądź szerokości geograficznej. W takim wypadku nie ma znaczenia, w której stronie która z nich leży.

**Jeśli karty leżą niepoprawnie**, a zatem ich położenie zostało zakwestionowane zgodnie z prawdą, gracz, który poddał poprawność ułożenia w wątpliwość, otrzymuje żeton od gracza, który dokładał kartę, a sama karta zostaje usunięta z gry.

**Jeśli karty leżą poprawnie**, a zatem ich położenie zostało zakwestionowane niezgodnie z prawdą, gracz, który poddał poprawność ułożenia w wątpliwość, oddaje żeton graczowi, który dokładał kartę. Obie karty odkłada się z powrotem na stół tak, by widoczna była jedynie nazwa miejsca.

Jeśli ktoś nie ma już żetonów (więc nie może już jednego oddać) zwycięzca otrzymuje żeton z puli.

Jeśli zabraknie żetonów, zamieniajcie po pięć żetonów na jedną kartę miejsca, która nie bierze udziału w grze. Każda taka karta będzie na koniec gry warta pięć punktów.

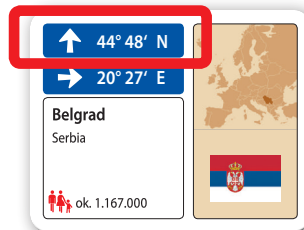
## POSTÓJ

Gra toczy się nieprzerwanie do momentu, w którym odsłonicie kartę postoju. Następuje teraz pauza, w trakcie której wszyscy gracze szacują, ile kart leżących obecnie na stole zostało błędnie ułożonych. Na dany sygnał wszyscy

N



S



Te karty leżą niepoprawnie

gracze jednocześnie pokazują na palcach wybraną liczbę. Następnie odwraca się wszystkie karty leżące na stole i sprawdza ich poprawność.

**Ważne!** Sprawdzanie zawsze zaczynajcie od karty startowej i porównujcie zawsze do sąsiadującej karty leżącej najbliżej środka. W każdym z czterech kierunków porównujcie więc kartę do karty, sprawdzając czy leży poprawnie – na przykład pierwszą kartę na wschód do karty startowej. Następnie drugą kartę na wschód do pierwszej karty na wschód. Następnie trzecią kartę na wschód do drugiej karty na wschód i tak dalej.

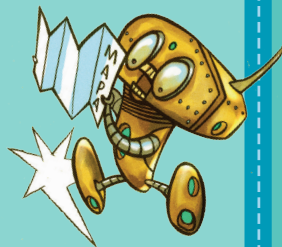
Jeśli sprawdzana karta leży nieprawidłowo, natychmiast odłóżcie ją na bok. Na koniec sprawdzania policzcie ile kart odłożyliście. Każdy z graczy, który podał dokładnie tę liczbę, otrzymuje dwa żetony. Jeśli nikt nie podał prawidłowej liczby to wszyscy gracze, którzy byli najbliżej prawidłowego wyniku otrzymują po jednym żetonie. Wszystkie karty, łącznie ze startową, zostają następnie usunięte z gry. Z kart odłożonych przed grą do pudełka dobieracie nową kartę startową i rozgrywka rusza dalej, tak jak na początku gry.

## KONIEC GRY

Gdy wszystkie (3x15) karty zostaną zużyte, rozgrywa się ostatni postój. Następnie gra się kończy, a wygrywa ją osoba, która zdobyła najwięcej żetonów.

## WARIANT ALTERNATYWNY

Na kartach znajdziecie też informacje dotyczące liczby mieszkańców wszystkich miejsc. Możecie zagrać również wykorzystując te informacje! Zamiast układać miejsca wedle ich położenia geograficznego, możecie uporządkować je zgodnie z wielkością zaludnienia! Wtedy nie układacie z kart krzyża, a jedynie prostą linię, w której najmniej zaludnione miejsca układacie najniżej (lub najbardziej na lewo) a najbardziej zaludnione najwyżej (lub najbardziej na prawo). Do takiej rozgrywki nie będziecie potrzebowali planszy. Pozostałe reguły pozostają bez zmian.



## Uwaga:

W opisie niektórych kart, na których znajduje się fotografia umieszczony jest skrót:  
Na liście UNESCO.

Oznacza on, że dany zabytek znajduje się na liście światowego dziedzictwa UNESCO, na którą wpisywane są unikalne obiekty objęte szczególną ochroną międzynarodowej organizacji UNESCO. Lista obejmuje zabytki dziedzictwa kulturowego i przyrodniczego. Poszczególne kraje zgłaszają swoje propozycje do Komitetu Światowego Dziedzictwa, który decyduje o tym czy dany obiekt zostanie wpisany na listę. Obecnie, w 2014 roku, na liście znajduje się 1007 obiektów. Pochodzą ze 161 krajów.

PATRONAT

**CZWÓRKA**  
POLSKIE RADIO

*Poznaj Świat*  
MIECZYSŁAW



świat  
**ZABAWEK**  
NEWSY / INFORMACJE / ADRESY / COBIELNIA

eurostudent.pl

MARAZYN KULTURY POPULARNEJ  
**e s e n s j a**  
HTTP://WWW.ESENSJA.PL

merlin.pl

Jeżeli chcesz otrzymywać drogą mailową wiadomości o nowościach, wyślij e-mail z taką informacją na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl) i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością.

Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy) możesz przesłać reklamację e-mailem na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl). Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisz jakiego elementu gry brakuje.

[www.granna.pl](http://www.granna.pl)  
[service@granna.pl](mailto:service@granna.pl)

**GRANNA**

Licencja:  
© 2014 HUCH! & friends,  
[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)



00197/3