

Kośćci Obfitości



Instrukcja



Elementy gry

2 bloczki arkuszy farmy, 4 ołówki, 1 Świnkoznacznik pierwszego gracza oraz 9 warzywnych kostek

3 zielone kostki - sałata, **3 czerwone kostki - pomidor**,
3 pomarańczowe kostki - marchew.



O grze

W grze Kości Obfitości gracze wcielają się w farmerów, których zadaniem jest zasadzenie w swoich ogródkach jak największej ilości warzyw lub nakarmienie głodnej świnki. W tym celu gracze na zmianę będą rzucać kostkami i dobierać z puli dostępne "warzywka". Miejcie oko na wiecznie zmieniający się rynek, chcecie przecież mieć pewność, że to właśnie Wy będziecie mieć w swoim ogródku obfitość pożądanых warzyw na czas nadejścia zbiorów!

Przygotowanie gry

Każdy z graczy otrzymuje arkusz farmy oraz ołówki. Osoba będąca pierwszym graczem bierze wszystkie kostki oraz Świnkoznacznik pierwszego gracza (pierwszym graczem zostaje osoba, która jako ostatnia jadła jakieś warzywo; jeśli nie ma wśród Was entuzjastów "zieleniny")

możecie rzucać kostką i wtedy osoba z największym wynikiem zostaje pierwszym graczem).

UWAGA: W grze 2 osobowej będziecie grać wyłącznie 2 kostkami z każdego koloru (w sumie 6 warzywnych kości).



PODSTAWOWY



ZAAWANSOWANY



Zasady te odnoszą się do podstawowego wariantu gry. Tam, gdzie będą występowały różnice dotyczące wariantu zaawansowanego, zmienione zasady umieszczone będą w ramce takiej jak ta.

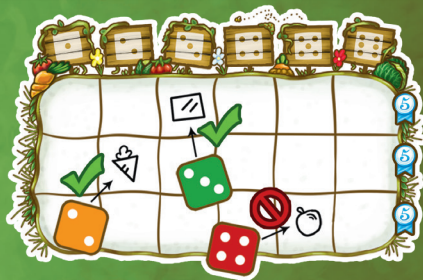
Rozgrywka

Osoba będąca pierwszym graczem rzuca na środek stołu wszystkie kostki i w ten sposób tworzy pulę warzywnych kostek do dobierania. Gracze, rozpoczynając od pierwszego i idąc dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, dobierają po jednej kostce (zawsze jednej) tak długo, aż w puli zostanie tylko 1 warzywna kostka. W grze 2 i 3 osobowej może zdarzyć się sytuacja, że ostatni z dobierających będzie miał o 1 kostkę mniej od pozostałych.

W momencie dobrania z puli warzywnej kostki gracz musi podjąć decyzję, czy zasadzić ją w swoim ogródku, czy też może nakarmić nią swoją świnkę.

SADZENIE WARZYWNYCH KOSTEK

Aby zasadzić w swoim ogródku kostkę, gracz musi narysować warzywo odpowiadające kolorowi dobranej kostki **zielona kostka = sałata**, **czerwona kostka = pomidor**, **pomarańczowa kostka = marchew**. Sałatę, pomidora, czy marchewkę narysować należy w jednej z pustych kratek w kolumnie odpowiadającej wynikowi oczek na dobranej kości.



Konrad może dobrać kostkę z puli warzywnych kostek, a następnie narysować marchewkę (trójkąt) w 2 kolumnie lub sałatę (kwadrat) w kolumnie 3. Nie może jednak umieścić pomidora (okrąg) w kolumnie 5, ponieważ ta kostka ma wynik 4.

OGRODZENIA DOTYCZĄCE SADZENIA WARZYW

Sadząc warzywo po raz pierwszy, nie podlegasz żadnym dodatkowym ograniczeniom (nadal musisz pilnować tego, aby zasadzić kostkę w odpowiedniej dla jej wartości kolumnie). Jeżeli natomiast masz zamiar zasadzić warzywo, które już znajduje się w Twoim ogrodzie, musisz pamiętać o tym, aby zajęło pole przylegające w pionie lub w poziomie do warzywa, zasadzonego wcześniej. Jeżeli wybrane przez Ciebie warzywo nie może zostać zasadzone ponieważ:

A) kolumna, w której powinno się znaleźć jest już pełna lub **B)** jest na nie miejsce w kolumnie, która nie przylega bezpośrednio do kolumny z innymi warzywami tego rodzaju - wtedy **musisz** nakarmić tym warzywem swoją świnkę.

KARMIECIE ŚWINKI

Gracz może nakarmić swoją świnkę tylko w sytuacji, kiedy nie może zasadzić w swoim ogródku warzywnej kostki

(patrz ograniczenia powyżej).

Kiedy karmisz świnkę skreśl kółka w ilości równej wartości oczek na kości, którą ją karmisz. Skreślanie zaczynasz od strony lewej do prawej, od góry do dołu - zgodnie z rosnącą punktacją. Pamiętaj, z puli dobierasz dowolną kość; do nakarmienia świnki **możesz** wybrać jakąkolwiek niemożliwą do zasadzenia w swoim ogródku kość z puli dostępnych warzywnych kości.



Kludia może zasadzić **sałatę** w 3 kolumnie, ponieważ wcześniej zasadziła ją w kolumnie 2. Nie może jednak zasadzić **marchewki** w kolumnie 5 ponieważ wcześniej zasadziła ją w innej kolumnie swojego ogródka. Jak najbardziej może użyć tej kości do nakarmienia świnki.



ŚWINKOWE MOCE

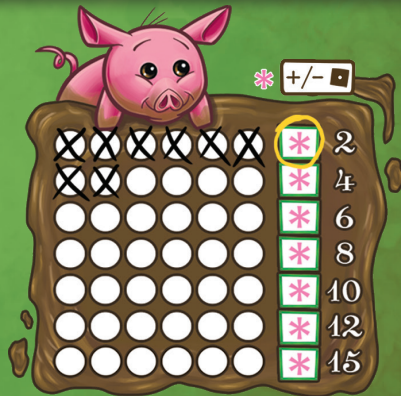
Za każdym razem jak skreślisz w rzędzie wszystkie 6 kótek - uwalniasz specjalną zdolność, która pozwala zmienić wartość wybranej kości o jedno oczko w górę lub w dół. (kostka poddana tej zmianie nie może mieć dzięki temu wartości większej jak 6 ani mniejszej jak 1). Kiedy zdecydujesz się użyć tej mocy oznacz tą akcją skreślając kwadracik obok rzędu skreślonych wcześniej kótek – konkretnej świnkowej mocy możesz użyć tylko raz w nagrodę za poczynione skreślenia. Możesz natomiast używać kilku świnkowych mocy w stosunku do jednej i tej samej kostki (skreśl dwa kwadraciki aby zmienić kostkę z wynikiem 4 na 6).



ZAAWANSOWANY WARIANT GRY

W grze zaawansowanej dla graczy dostępna jest dodatkowa świnkowa moc. Pozwoli Ci ona zmienić kolor dobranej kości na kolor Twojego wyboru.

Za każdym razem jak aktywujesz świnkową moc możesz wybrać, którą zdolność aktywujesz - zmianę wartości lub zmianę koloru kości. Przy użyciu więcej jak jednej świnkowej mocy możesz zrobić obie te rzeczy naraz!



Kinga wykreśliła cały pierwszy rząd kótek, dzięki czemu odblokowała świnkową moc, której będzie mogła użyć w następnej turze.

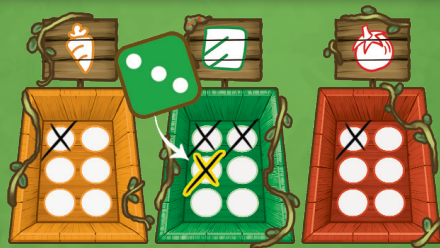
Ostatnia kostka i Ryneczek

W momencie, kiedy w puli zostanie tylko 1 kostka, żaden z graczy nie może jej dobrać. W zamian za to, wszyscy gracze (mając na uwadze kolor tej kostki) skreślają jedno z kótek na odpowiadającym kostce ryneczku. Na koniec gry każde warzywo w Waszym ogródku warte jest 1 punkt za każde skreślone w ryneczku kółko. Przykład: na koniec gry Paweł ma 5 sałat w swoim ogródku oraz 3 skreślenia na ryneczku sałaty. Liczba posiadanych przez Pawła sałat (5) x wartość ryneczku (3) = 15 punktów.

Rozpoczęcie nowej rundy

Po skreśleniu przez wszystkich graczy odpowiednich kótek na właściwych ryneczkach wszystkie kości są zbierane i przekazywane wraz ze Świnkoznacznikiem pierwszego gracza kolejnej osobie – zgodnie z ruchem wskazówek zegara (czyli osobie po swojej lewej stronie). Osoba ze Świnkoznacznikiem zostaje pierwszym graczem i to ona rzuca wszystkimi kośćmi, w celu utworzenia puli warzywnych kostek do dobierania.

Gracze powtarzają proces dobierania kości, zapełniania rynku oraz rzucania kośćmi do momentu, aż spełni się jeden z warunków końca gry.



Ostatnią kostką w tej turze jest kostka **zielona** zatem **wszyscy** gracze skreślają na swoich ryneczkach z sałatą jedno kółko aby pokazać, że na koniec gry, gdy nadejdzie czas ostatecznych zbiorów, każda sałata z ich ryneczka warta będzie 1 dodatkowy punkt. **Wartość ostatniej kostki nie ma znaczenia, istotny jest tylko jej kolor!**

Zaawansowany wariant gry: zauważ, że w podstawowym wariantcie gry każde warzywo na starcie jest warte 1 punkt. W wariantcie zaawansowanym wartości na ryneczkach są początkowo zerowe więc bądź czujny, aby nie skończyć z warzywami, które nie mają żadnej wartości.



Koniec gry

Ostatnia runda może zostać aktywowana w 3 przypadkach, kiedy którykolwiek z graczy:

- wypełni każde pole w swoim ogródku
- nakarmi swoją świnkę do syta, zakreślając wszystkie pola
- skreśli wszystkie 6 kółek na którymkolwiek ze swoich ryneczków (wszystkie skreślenia na jednym ryneczku).

Kiedy nastąpi którekolwiek zdarzenie z powyższych gra jest kontynuowana do zakończenia aktualnie rozgrywanej rundy. Po jej zakończeniu gracze podliczają swoje wyniki.

Punktacja

Gracze sumują wszystkie swoje punkty używając pól znajdujących się na samym dole arkusza farmy.

Warzywa – Należy policzyć ilość warzyw w swoim ogródku, a następnie pomnożyć je przez wartość odpowiadającego im rynku.

Zwycięskie wstążki – Za każdy wypełniony w ogrodzie rząd, gracz otrzymuje 5 dodatkowych punktów.

Świnka – Gracz zdobywa tyle punktów, ile widnieje obok ostatniego zapełnionego rzędu.

Chcąc wyłonić zwycięzcę należy podsumować wszystkie punkty - gracz który posiada ich najwięcej zostaje najlepszym farmerem i wygrywa! W przypadku remisu, zwycięzcą zostaje gracz, który posiada w swoim ogrodzie najwięcej zasadzonych warzyw. Jeśli nadal jest remis, zwycięża ten gracz, który najbardziej nakarmił swoją świnkę, zakreślając największą ilość pól. Jeżeli nadal jest remis - gracze, którzy zremisowali dzielą się zwycięstwem.



Zaawansowany wariant gry: Dodatkowymi 5 “wstążkowymi punktami” nagrodzony zostaje gracz z największą ilością marchewek, gracz z największą ilością sałaty, gracz z największą ilością pomidorów oraz gracz, który najbardziej nakarmił swoją świnkę i tym samym skreślił największą ilość kótek. To jest aż 20 dodatkowych punktów, które można zgarnąć w zaawansowanym wariancie gry! W przypadku remisu w którejkolwiek z kategorii wszyscy, którzy zremisowali, zostają nagrodzeni 5 punktami.

Autor:

Danny Devine

Rozwój gry:

Joshua Lobkowicz

Grafika i ilustracje:

Tyler Myatt & Danny Devine

Testerzy:

Steven Aramini, Paul Kluka, Rachael Devine, Joe Kisenweither, Ryan Sanders, Rita Malkiewicz, Damon Malkiewicz, Dawn Lobkowicz, Matt Roberts, Nils Herzmann, Kathleen Mercury, Mark Sellmeyer

Tłumaczenie:

Konrad Cholewa

Redakcja:

Barbara Kaczmarek

