








ORIGAMI



Zbliża się wielkie starcie najwybitniejszych mistrzów origami, którzy za pomocą magii ożywiają swoje dzieła sztuki! Czy zaimponujesz sędziom swoją techniką tworzenia papierowych figur i zdobędziesz tytuł „najwspanialszego twórcy origami”?

Zawartość

- 90 kart: po 18 z każdej spośród 5 kategorii (zwierzęta **gospodarskie** , **latające** , **wodne** , **żyjące na sawannie**  i **w trawie** .
- Kartka papieru, z której należy złożyć origami pierwszego gracza (zob. str. 6).
- Instrukcja.

Przygotowanie do gry

W czasie gry będziecie korzystać z **liczby kategorii kart** równej liczbie graczy (np. przy 3 graczach należy korzystać z 3 kategorii). Możecie samodzielnie wybrać kategorie, uważajcie jednak, żeby zawsze wyjmować z talii wszystkie karty, które do nich należą. Karty z pozostałych kategorii pozostawcie w pudełku – nie będą brały udziału w tej rozgrywce.

BUDOWA KARTY





Diagram illustrating the structure of a card. The card is labeled "BUDOWA KARTY" and shows a fox illustration. Labels point to various parts: "koszt (liczony w zagięciach)" points to the top-left corner; "symbol kategorii (oraz kolor)" points to the top-left corner; "punkty" points to the top-left corner; "liczba (identycznych kart występujących w grze)" points to the bottom-left corner; "nazwa" points to the top-right corner; "zagięcia" points to the top-right corner; "ilustracja" points to the center; "efekt karty" points to the bottom-right corner.

Karty należy potasować i rozdać odkryte. Najpierw wszystkie swoje karty otrzymuje pierwszy gracz, następnie kolejny itd. Gracz otrzymuje karty pojedynczo, aż **łączna wartość zagięć**  **na jego kartach wyniesie albo przekroczy 10**. Ostatnia rozdana karta może spowodować przekroczenie sumy 10 zagięć – jest to zgodne z zasadami gry.

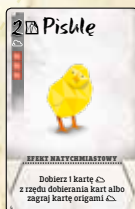
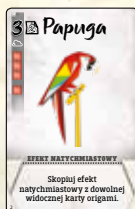


Stack of four cards: 6 Kura, 8 Pszczoła, 4 Stół, 8 Wieloryb.

Przykład.
Suma zagięć:
 $3+4+2+4 = 13$

Osoba, która otrzymała najmniejszą liczbę zagięć, otrzymuje origami **pierwszego gracza** i zatrzymuje je do końca gry. Ewentualne remisy gracze rozstrzygają w dowolny sposób. Gracze biorą otrzymane wcześniej karty do ręki – od tej pory ich treść jest niejawną.

Pozostałe karty połóżcie na środku stołu, w formie zakrytej talii, a następnie odkryjcie **4 wierzchnie karty i umieście obok talii**, tworząc rząd dobierania kart (jak na poniższej ilustracji). Zostawcie miejsce na stos kart odrzuconych.



Przebieg gry

Gra rozgrywana jest w turach rozgrywanych zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Podczas swojej tury gracz **musi** wykonać **jedną** z następujących akcji:

1. Dobieranie kart
2. Zagranie 1 karty origami
3. Wykorzystanie akcji specjalnej z karty origami

Tura gracza się kończy po wykonaniu wybranej akcji. Jeśli po jej ukończeniu będzie miał na ręku więcej niż 8 kart, musi odrzucić ich nadmiar. Następnie rozpoczyna się tura kolejnego gracza.

1. Dobieranie kart

Dobierz dowolną liczbę kart z rzędu dobierania kart tak, aby liczba zagięć na dobranych kartach nie była większa niż 4. Dodaj wybrane karty do ręki i uzupełnij rząd kart awersami do góry, tak żeby kolejni gracze mogli znów wybierać spośród 4 odkrytych kart. Po wyczerpaniu talii stwórz nową, tasując karty ze stosu kart odrzuconych (ale zob. „Koniec gry”).

Przykład. Z zaprezentowanego wyżej rzędu gracz mógłby dobrać tylko pszczołę albo papugę i szopa. Może też dobrać karty o łącznej liczbie zagięć mniejszej niż 4 – na przykład pisklę i papugę.

2. Zagranie 1 karty origami

Zagraj 1 kartę origami z ręki, opłacając jej koszt wyrażony czarną cyfrą w lewym górnym rogu tej karty. Aby opłacić ten koszt musisz odrzucić z ręki karty, których suma zagięć, wyrażona w ikonach obok nazwy tych kart, będzie **dokładnie równa kosztowi zagrywanej karty**.

Przykład. Zagrywasz z ręki kartę szopa. Aby opłacić jej koszt (4 zagięcia), możesz odrzucić kartę motyla albo karty sowy i słonia. Nie możesz za to zapłacić, odrzucając kartę świni i słonia (albo świni i sowy), ponieważ łączna liczba zagięć (5) przekroczyłaby koszt karty szopa, co jest niedozwolone!



Kolekcje. Opłaciwszy koszt karty origami, umieść ją przed sobą awerssem do góry. Zagranie karty jest równoznaczne z włączeniem jej do jednej ze swoich **kolekcji**. Możesz stworzyć tylko **2 kolekcje**, a każda zagrana karta origami musi wejść w skład jednej z nich. Kolekcję stanowią układane w kolumnie karty origami. Za każdym razem, gdy zagrasz kartę origami, połóż ją na wierzchu kolumny w taki sposób, aby lewy górny róg poprzedniej karty był odsłonięty. Dzięki temu nazwa, kategoria i wartość punktowa każdej z kart w twojej kolekcji będą zawsze widoczne.

Przez całą grę **rozmiary obu twoich kolekcji mogą się różnić tylko o 1 kartę origami**. Poza samym początkiem gry, w którym dopiero będziesz zakładać swoje 2 kolekcje, za każdym razem, kiedy zagrasz kartę origami, zakryjesz poprzednią kartę w jednej z nich. Zakrywając kartę origami z akcją specjalną, utracisz możliwość jej wykorzystania.

Przykład. Zagrawszy kartę szopa, musisz ją włączyć do kolekcji znajdującej się po lewej stronie. Nie możesz jej dodać do kolekcji z prawej strony, ponieważ wówczas różnica w liczbie kart między obiema kolekcjami wynosiłaby 2. Niestety oznacza to, że stracisz akcję specjalną z karty rekina.



Efekty kart origami. Każda karta origami charakteryzuje się pewnym efektem. Istnieją 3 typy efektów:

EFEKTY NATYCHMIASTOWY

Możesz wykorzystać opisany na niej efekt tylko w momencie zagrania takiej karty. Użycie natychmiastowego efektu zawsze jest opcjonalne.

PUNKTACJA

Efekt tej karty uaktywnia się dopiero na zakończenie gry, w momencie podliczania punktów.

AKCJA SPECJALNA

Począwszy od następnej tury po zagranie tej karty, możesz wykorzystać jej akcję specjalną (zob. 3. „Wykorzystanie akcji specjalnej z karty origami”). Efekt tej karty może zostać użyty w każdej turze tylko raz, aż do momentu zakrycia jej przez inną kartę.

Uwaga! Na każdej karcie origami znajduje się opis efektu, który wywołuje. Efekty te często łączą się tematycznie z znajdującymi się na nich zwierzętami, co ułatwia zapamiętywanie efektów kart z każdą kolejną rozgrywką.

3. Wykorzystanie akcji specjalnej z karty origami

Wybierz tę akcję, jeśli chcesz wykorzystać akcję specjalną opisaną na **wierzchniej** karcie w jednej ze swoich kolekcji. Nie możesz wykorzystać akcji specjalnej, która została przykryta przez inną kartę origami. Wybrawszy akcję specjalną, po prostu wprowadź ją w życie. **Nie możesz** wykonać tej akcji, jeśli nie masz żadnych odkrytych kart origami z akcjami specjalnymi!

Przykład (ciąg dalszy). Karta szopa, znajdująca się na górze twojej lewej kolekcji, posiada akcję specjalną „Dobierz z rzędu dobierania karty o wartości do 3 zagięć i wierzchnią odrzuconą kartę”.

Koniec gry

W momencie, w którym talia wyczerpie się **po raz drugi**, ponownie przetasujcie stos kart odrzuconych, a następnie dokończcie bieżącą rundę (runda kończy się wraz z rozpoczęciem tury pierwszego gracza). Wówczas **każdy z graczy** może rozegrać jeszcze **jedną, ostatnią turę**. Końcowa tura rozgrywki zawsze należy do gracza, który siedzi po prawej stronie pierwszego gracza. Pora, żebyście podliczyli swoje punkty!

Na wynik gracza składa się suma wszystkich jego punktów z kart origami (🀄 = 1 punkt) oraz wszystkich dodatkowych punktów otrzymanych dzięki kartom origami z efektem punktacji, które znajdują się w jego kolekcjach (nawet jeśli zostały zakryte innymi kartami). Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów. Ewentualne remisy wygrywa gracz, któremu zostało więcej kart na ręce. Jeśli i to nie rozstrzygnie remisu, gracze dzielą się tytułem mistrzowskim!

Przykład. Na koniec gry masz na ręce 3 karty. Twoje kolekcje składają się z następujących kart:

3	3	3 + 4 za 2 pisklaki = 7	5 + 1 za 3 karty, które masz na ręce = 6	6	3 + 3 za 3 karty origami = 6	5	5

Posiadasz 2 mrówki, wobec czego każda z nich jest warta 5 punktów, a nie 3 punkty.

RAZEM = 41 PZ (PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA)

Dodatkowe uwagi

Niektóre karty origami pozwalają ci w ramach akcji specjalnej albo natychmiastowego efektu zagrać dodatkową kartę. O ile na karcie nie jest jasno napisane inaczej, w takim wypadku nadal musisz uiścić koszt w zagięciach (odrzucając odpowiednie karty), tak jak w przypadku normalnej akcji w turze. Jeśli karta nakazuje ci np. odrzucić albo przekazać kartę, zawsze odnosi się do kart, które masz na ręce, a nie w swoich kolekcjach (o ile nie zostało to wyraźnie wskazane w opisie karty).

Rozszerzony opis działania niektórych kart

KARTY ORIGAMI – ZWIERZĘTA GOSPODARSKIE



Pies. Policz wszystkie karty owiec widoczne we wszystkich kolekcjach oraz w rządzie dobierania kart. Na przykład, jeśli widzisz 2 karty owiec, dociągnij 3 karty.



Lis. Dobierz 3 karty i odrzuć jedną z nich, a 2 pozostałe dodaj do swojej ręki. Uwaga! Nie możesz dodać do ręki 3 kart, a następnie odrzucić 1 z wcześniej posiadanych.



Królik. Zaokrąglaj punktację w dół. Na przykład, jeśli na koniec gry zostanie ci 5 kart, dodaj 2 punkty do końcowej punktacji.

KARTY ORIGAMI – ZWIERZĘTA ŻYJĄCE W TRAWIE



Pszczola. Zalicza się do kart origami z kategorii .



Świerszcz. Nie możesz zagrać właśnie dobranej karty, ale jeśli dobierzesz taką samą kartę, jaką już posiadasz na ręku, możesz zagrać tę posiadaną wcześniej (przed jej zagranie, musisz pokazać obie wszystkim graczom).



Pająk. Możesz użyć tej akcji tylko wtedy, gdy jesteś w stanie dobrać **dokładnie 6** zagięć. Zwróć uwagę, że efekty na innych kartach pozwalają ci dociągnąć karty o wartości **niższej albo równej** podanej liczbie zagięć (jak w wypadku normalnej 1. Akcji).

KARTY ORIGAMI – ZWIERZĘTA ŻYJĄCE NA SAWANNIE



Lew. W przeciwieństwie do innych akcji specjalnych, które pozwalają ci zagrać dodatkową kartę, lew pozwala ci to zrobić **za darmo**.



Wąż. Możesz włożyć kartę węża **na spód** swojej kolekcji. Zasada, według której różnica kart między dwiema kolekcjami nie może wynosić więcej niż 1, nadal obowiązuje.



Zebra. Jeśli nie masz na ręce żadnej karty origami, niczego nie przekazujesz, jednak nadal otrzymujesz kartę od gracza siedzącego po twojej lewej stronie.



KARTY ORIGAMI – ZWIERZĘTA WODNE



Delfin. Ta karta udziela ci zniżki podczas zagrywania karty origami – jeśli karta kosztuje 2 zagięcia, obniża jej koszt do 0.



Wieloryb. W przeciwieństwie do pszczoły, nie liczy samego siebie do wyniku. Jeśli jednak posiadasz w kolekcji 2 karty wielorybów, liczą się one nawzajem, w związku z czym otrzymujesz dodatkowe 2 PZ.

KARTY ORIGAMI – ZWIERZĘTA LATAJĄCE



Papuga. Pozwala skopiować natychmiastowy efekt dowolnej wierzchniej karty z dowolnej kolekcji albo z rzędu dobierania kart. Papuga nie kopiuje niczego innego poza efektem natychmiastowym.



Sęp. Możesz dopłacić zagięciami z ręki do dociągniętej karty, aby opłacić zagrywane origami.

ORIGAMI

Autor: Christian Giove

Rozwój gry: Martino Chiacchiera, Roberto Corbelli, Sergio Roscini

Grafika: Francesco Perticaroli

Redakcja angielskiej instrukcji: R. Corbelli, W. Niebling

Tłumaczenie: Magda Kożyczkowska

Redakcja polskich zasad: zespół Rebel

Rebel Sp. z o.o.

ul. Budowlanych 64C, 80-298 Gdańsk

www.wydawnictworebel.pl

rebel

5



© 2018 daVinci Editrice S.r.l.

Via C. Bozza, 8 - 06073 Corciano (PG)

WŁOCHY

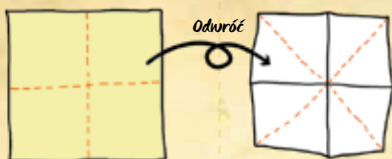
Wszystkie prawa zastrzeżone.

Nieuprawnione powielanie całości lub fragmentu tej instrukcji jest zakazane. Wszelkie pytania, komentarze i sugestie prosimy kierować tu: info@dvgiochi.com www.dvgiochi.com
Komentarz autora projektu: Pragnę podziękować mojej dziewczynie, Daisi Romano, która ze mną gra, stanowiła dla mnie źródło inspiracji i toleruje mnie nawet, kiedy błędzę z głową w chimurach.

Origami pierwszego gracza

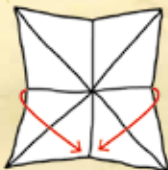
1. Rozpocznij, układając kartkę kolorową stroną ku górze.

Złóż ją na pół z obu stron, a następnie rozłóż.



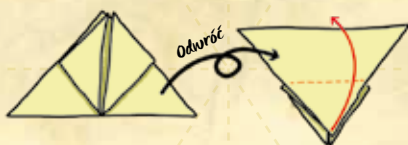
2. Złóż kartkę ukośnie z obu stron, a następnie rozłóż.

3. Zegnij, tworząc wzór zwany „trójkątem”.



4. Złóż tyłko górna warstwę, wzdłuż wskazanych linii przerywanych.

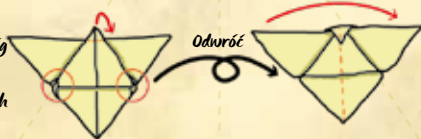
5.



6. Złóż róg tak, żeby sięgał poza krawędź.

7. Zagnij wystający róg pod krawędź.

Nie spłaszczaj w tych punktach.



8. Złóż wzdłuż środkowej linii.

9. Spłaszcz we wskazanym miejscu, a następnie pozwól origami się otworzyć.



Gotowe!

ORIGAMI