

Gra ze śliwką

na okładce i liczbą Pi w tle



Soczysta gra dla 3-5 graczy w wieku od 8 lat,
autorstwa Matthiаса Cramera

Wprowadzenie

Kiedy po raz pierwszy zobaczyłem tę grę, osłupiałem! Co to ma być? Potem opowiadałem kolegom, że widziałem taką dziwną grę ze śliwką na okładce i liczbą Pi. Oczywiście nie pamiętałem tytułu, ale oni dokładnie wiedzieli, o której grze mówię, bo też zwrócili na nią uwagę. Potem zagraлиśmy i już marzyłem o wydaniu tej cudownej gry. Przekonała mnie świetna i wciągająca mechanika ze zbieraniem setów i negatywną interakcją... oraz te śliczne grafiki.

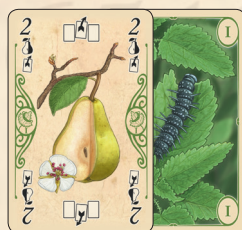
Tytuł niemiecki (*Pi mal Pflaumen*) jest nieprzetłumaczalny. To gra słów i zabawa idiomem. To tak, jakby nasze powiedzenie *Pi razy drzwi* zmienić na *Pi razy śliwka*. Zupełnie bez sensu. Dlatego nasz tytuł jest długi, ale niezmiernie prosty. Przecież każdy będzie mówił, że „jest taka gra ze śliwką na okładce...”, a jak spróbuje zagrać, wpadnie w nią jak śliwka w kompot! Tak wciaga!

Grafiki są inspirowane malarstwem Marii Sibylli Merian, przyrodniczki z XVII w., a liczba Pi w grze to ukłon w stronę matematyka Leonarda Eulera, popularyzatora 3,14. Dobrej zabawy!

Tomasz Międzicki, dyrektor wydawniczy Lucrum Games

Komponenty

119 kart, w skład których wchodzi:



Runda I

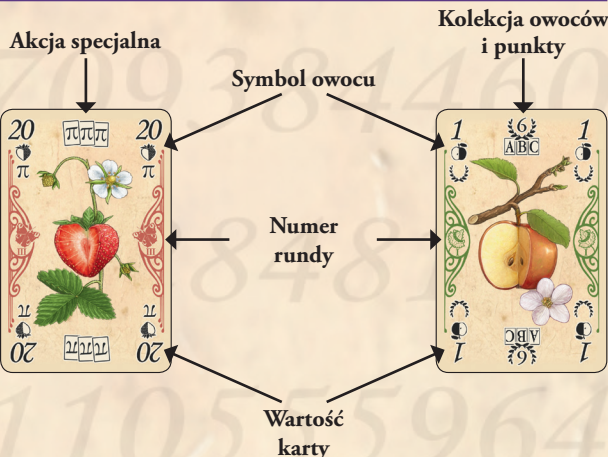


Runda II



Runda III

75 kart owoców (po 25 kart w rundzie I, II i III). W grze występuje 9 różnych owoców: biała porzeczka, figa, gruszka, jabłko, jeżyna, pomarańcza, truskawka, wiśnia (po 3 karty w każdej rundzie) oraz śliwka (jako 25. karta w każdej rundzie, jednak tylko w rozgrywkach 5-osobowych). Dodatkowo w grze istnieje osobna talia kart śliwek.



18 kart śliwek



18 kart Pi
(+3,14)



1 karta psa obronnego

(w 2 różnych wersjach; do gry użyjcie tego, który podoba się Wam bardziej)



7 kart kolejności w turze

Przygotowanie gry

Połóżcie wszystkie wymienione poniżej karty na stole do gry:

18 kart śliwek, 18 kart Pi i kartę psa obronnego.

Podzielcie **karty owoców** na 3 osobne stosy, zgodnie z numerem rundy widniejącym na ich rewersach, a następnie:

- w grze 3-osobowej usuńcie z każdego stosu karty z liczbami od 19 do 25;
 - w grze 4-osobowej usuńcie z każdego stosu tylko kartę z liczbą 25;
 - w grze 5-osobowej rozpocznijcie rozgrywkę (nie usuwajcie żadnych kart).
- Usunięte karty odłóżcie do pudełka.

Następnie potasujcie utworzone stosy kart owoców (każdy osobno) i połóżcie je na stole zakryte (skierowane rewersem ku górze). W **I rundzie** użyjcie do gry stosu z ilustracją **gąsienicy motyla** (z oznaczeniem rundy I w rogach kart). Stosy kart z ilustracją kokonu motyla (II) i motyla w postaci dorosłej (III) połóżcie obok siebie na stole do gry.

Teraz przygotujcie **karty kolejności w turze**: od cyfry 1 do cyfry odpowiadającej liczbie graczy, przy czym tylko najwyższa karta kolejności w turze może posiadać ilustrację śliwki w prawym dolnym rogu. Tak przygotowane karty połóżcie obok stosów kart owoców. Pozostałe karty kolejności w turze odłóżcie do pudełka.



Karty kolejności w turze w grze 4-osobowej

Rozdajcie każdemu graczowi taką samą liczbę kart owoców. Następnie każdy z graczy bierze karty do ręki i trzyma je tak, aby nie pokazywać ich współgraczom.

Grę rozpoczyna osoba, która najbardziej lubi ciasto ze śliwkami.

Opis gry

Gra ze śliwką na okładce i liczbą Pi w tle trwa 3 rundy, a w każdej z nich gracze rozgrywają 6 tur (5 w grze 5-osobowej). Każdy gracz wykłada w turze dokładnie 1 kartę owocu na stół. Gracz, który wyłożył najwyższą wartość, jako pierwszy wybiera 1 kartę spośród zagryanych kart. Następnie wybiera gracz, który wyłożył drugą najwyższą wartość w tej turze, itd. Ostatni gracz zabiera kartę, która pozostała na stole, ale dodatkowo otrzymuje również kartę śliwki. Niektóre karty owoców posiadają ikonę akcji specjalnej, którą trzeba wykonać natychmiast po zabraniu karty ze stołu. Z kolei, by wygrać, musicie tak dobierać karty owoców i tworzyć z nich kolekcje, aby przyniosły Wam one jak najwięcej punktów na końcu gry.

Przebieg gry

W każdej z 3 rund rozegracie 6 tur (5 w grze 5-osobowej). Turę rozgrywa się w następujący sposób:

1. Gracze, zaczynając od gracza rozpoczynającego i zgodnie z ruchem wskazówek zegara, **wybierają 1 kartę owocu** ze swojej ręki i kładą ją **odkrytą** (stroną z owocem skierowaną ku górze) na środku stołu (możecie dodać do zagranej karty 1 lub więcej kart Pi, aby zwiększyć wartość zagranej karty – więcej na ten temat poniżej w sekcji *Akcje specjalne*).
2. Teraz należy **przydzielić** każdemu graczowi odpowiednią **kartę kolejności w turze**. Gracz, który wyłożył najwyższą wartość, otrzymuje kartę kolejności w turze z cyfrą 1. Z kolei gracz, który wyłożył drugą najwyższą wartość, otrzymuje kartę kolejności w turze z cyfrą 2, itd.
3. Następnie gracz, który otrzymał kartę kolejności w turze z cyfrą 1, wybiera 1 z zagrzanych kart owoców i kładzie ją przed sobą (może wybrać także kartę, którą sam zagrał). Grupujcie owoce na kartach wyłożonych przed sobą – posunięcie to znacznie ułatwi i uprzyjemni rozgrywkę.
4. Jeśli wybrana przez Was karta posiada ikonę **akcji specjalnej**, wykonajcie ją **natychmiast**. Teraz możecie również **tworzyć kolekcje owoców** z kart leżących przed Wami (*patrzcie Akcje specjalne i kolekcje owoców*).
5. Następnie gracz posiadający kartę kolejności w turze z cyfrą 2 wybiera kartę owocu, kładzie ją przed sobą, wykonuje akcję specjalną (jeśli na karcie widnieje ikona akcji specjalnej), a na końcu swojej tury może stworzyć kolekcje owoców.
6. Kolejni gracze postępują w dokładnie taki sam sposób jak opisano powyżej, z jednym wyjątkiem: **ostatni gracz otrzymuje dodatkowo kartę śliwki** ze stosu tych kart. **Karty śliwek służą wyłącznie** do tworzenia kolekcji owoców i działają w **dokładnie taki sam sposób** jak karty pozostałych owoców.
7. Następną turę rozpoczyna gracz, który w zakończonej właśnie turze posiadał kartę kolejności z cyfrą 1. **Ważne:** Przed każdym rozpoczęciem nowej tury odłóżcie wszystkie karty kolejności na swoje miejsce.



Przykład: Julia zagrała kartę figi o wartości 13 oraz kartę Pi, co daje jej łączną wartość 16,14, która jest wyższa od liczby 16 na karcie pomarańczy Mateusza. Dlatego Julia, jako pierwsza, wybiera kartę owocu. Kolejną kartę (z pozostałych 3) wybiera Mateusz. Anna zagrała kartę białej porzeczki o wartości 6, zabiera więc ostatnią kartę owocu ze stołu i dodatkowo otrzymuje kartę śliwki.

Runda kończy się, gdy wszyscy gracze nie posiadają już żadnej karty na ręce. Teraz rozdajcie ponownie każdemu graczowi taką samą liczbę kart owoców z następnej rundy w grze (II lub III). Kolejną rundę rozpoczyna gracz, który w ostatniej turze posiadał kartę kolejności z cyfrą 1. Gra kończy się po rozegraniu trzeciej (ostatniej) rundy.

Akcje specjalne i kolekcje owoców

Akcje specjalne

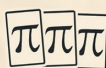
Niektóre karty owoców wprowadzają do gry jednorazowe **akcje specjalne**. Gracz, który weźmie taką kartę, musi **natychmiast** wykonać przypisaną do niej akcję. Nie może wykonać jej później. W grze istnieją **3 rodzaje akcji specjalnych**:



Dobierz kartę psa obronnego. Zabierasz ją ze stołu albo od innego gracza, a następnie umieszczasz przed sobą. Tak długo jak karta psa obronnego znajduje się przed Tobą, żaden inny gracz nie może wykraść Twojej karty owocu.



Wykradnij kartę owocu. Kradniesz 1 dowolną, odkrytą kartę owocu znajdującą się przed którymkolwiek z graczy i umieszczasz ją przed sobą (możesz natychmiast użyć tej karty do stworzenia kolekcji owoców). Nie możesz wykraść karty owocu od gracza, który posiada kartę psa obronnego.



Dobierz 3 karty Pi. Weź 3 karty Pi ze stosu tych kart i umieść je przed sobą (możesz posiadać dowolną liczbę tych kart). Możesz ich użyć w swojej turze, w dowolnej liczbie, aby zwiększyć wartość karty owocu, którą zagrywasz. Każda karta Pi zwiększa wartość zagranej karty o liczbę Pi (3,14), co powoduje, że niemożliwe jest uzyskanie takich samych liczb przez graczy, np. dodając 2 karty Pi do liczby na zagranej karcie owocu, zwiększasz jej wartość o 6,28. Na końcu tury odłóżcie wszystkie wykorzystane karty Pi na stos tych kart.

Kolekcje owoców

Niektóre karty owoców posiadają ikonę wieńca laurowego z liczbą, a także zestaw liter poniżej tej ikony, który przedstawia kolekcję owoców, jaką należy stworzyć, aby otrzymać liczbę punktów widniejącą na tej karcie.

Za każdym razem, gdy gracz w turze zabiera kartę owocu ze stołu, może następnie stworzyć 1 lub więcej kolekcji owoców z kart owoców leżących przed nim. Każda litera w kolekcji owoców odpowiada dokładnie jednemu rodzajowi owocu. Istnieją następujące kombinacje owoców:

: 3/4/5 kart różnych owoców

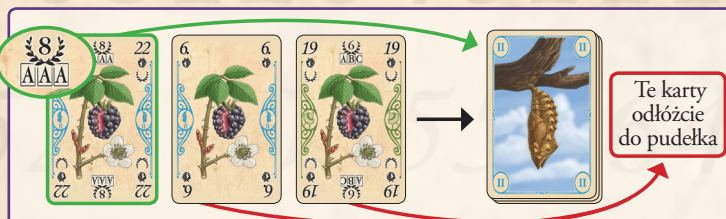
: 2/3 karty owocu jednego (tego samego) rodzaju

: 2/3 pary kart różnych owoców

: 3 karty owocu jednego rodzaju i 2 karty owocu drugiego rodzaju

: 3/4/5 kart śliwek

Karta owocu z ikoną kolekcji owoców może być jej częścią, ale nie musi. **Karty śliwek są 9. owocem w grze** i działają w dokładnie taki sam sposób jak pozostałe karty owoców. Przy tworzeniu kolekcji owoców nie mają znaczenia rundy, z których pochodzą karty owoców. Po stworzeniu kolekcji, kartę owocu, która tę kolekcję przedstawia, połóżcie zakrytą przed sobą. Zakryta karta nie może być wykradziona przez innych graczy. Liczba nad wieńcem laurowym na takiej karcie pokazuje liczbę punktów, którą otrzymacie na końcu gry. Pozostałe karty, użyte do stworzenia kolekcji owoców, odłóżcie do pudełka. Nie będą Wam już potrzebne w tej rozgrywce.



Przykład: Mateusz zamierza stworzyć kolekcję owoców „AAA”. Potrzebuje do niej 3 kart owoców jednego (tego samego) rodzaju. Decyduje się na użycie 3 kart jeżyny. Jedną z nich jest karta jeżyny z kolekcją, którą właśnie tworzy. Odkłada ją więc na swój stos zakrytych kart ze skompletowanymi kolekcjami, a pozostałe karty jeżyny odkłada do pudełka, tracąc przy tym kolekcję owoców „ABC” znajdującą się na jednej z tych kart. Mateusz mógłby użyć 3 truskawek zamiast 3 jeżyny, ale gdyby to zrobił, musiałby pozbyć się 4 kart – 3 truskawek i jeżyny z kolekcją owoców.

Koniec gry

Gra kończy się po rozegraniu ostatniej tury w III rundzie. W tym momencie każdy z graczy może raz jeszcze stworzyć dowolną liczbę kolekcji owoców. Zaraz po tym podliczcie punkty na swoich kartach ze skompletowanymi kolekcjami owoców. Zwycięzcą jest gracz z największą liczbą zdobytych punktów. W przypadku remisu zwycięża gracz, który posiada przed sobą większą liczbę odkrytych kart owoców.

Wariant dla doświadczonych graczy

W tym wariantcie gry możecie stworzyć tylko **jedną** kolekcję owoców w turze, a po zakończeniu gry (po rozegraniu ostatniej tury w III rundzie) **nie możecie** już tworzyć żadnych kolekcji. Te zmiany sprawiają, że kluczową kwestią w grze staje się znajdowanie najlepszych momentów, w których należy tworzyć kolekcje owoców.

Twórcy gry

Autor: Matthias Cramer · **Ilustracje:** Dennis Lohausen

Projekt graficzny: Hans-Georg Schneider · **Skład wersji polskiej:** Łukasz Kempirński

Tłumaczenie na język polski: Krzysztof Wasyliszyn · **Realizacja:** Klaus Ottmaier

© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Niemcy, www.pegasus.de

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Polskie wydanie gry: Wydawnictwo Lucrum Sp. z o.o.

ul. Podwale 47, 43-300 Bielsko-Biała

Zamówienia hurtowe: lucrum@lucrum.pl; tel. 33 812 69 90

Powielanie i publikowanie zasad gry, komponentów oraz ilustracji, bez zgody właściciela praw, jest zabronione.

Pamięci Meilo, najlepszego przyjaciela pegaza...

Dołącz do nas na
 /lucrumgames
 LUCRUM
GAMES

