

Budowa ZAMKU



INSTRUKCJA

Gra dla 2-4 graczy w wieku 6-106 lat



ELEMENTY GRY

4 płytki startowe z numerem 1



45 kart muru,
ponumerowanych od 2 do 46



CEL GRY

Podczas gry gracze będą budować zamki. Wygra gracz, któremu uda się najszybciej zbudować zamek składający się z **10 elementów** (płytkę startową + 9 kart muru).

PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Każdy gracz dostaje **płytkę z numerem 1** i kładzie ją na stole po swojej lewej stronie.
- B** **Karty muru** należy potasować i rozłożyć **wszystkie** na środku stołu, obrazkami do dołu.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio zwiedzał zamek lub gracz najmłodszy, a następnie rozgrywka toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



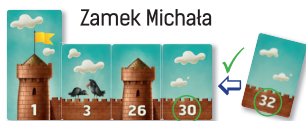
Pośród rozłożonych na stole kart gracz wybiera **jedną kartę**, odkrywa ją w taki sposób, aby wszyscy gracze widzieli znajdujący się na niej obrazek i numer. Następnie gracz może wykonać **jedno** z dwóch działań:

- dołożyć kartę do prawej krawędzi swojego zamku,
- odłożyć kartę na miejsce, z którego została wzięta (obrazkiem do dołu).

Uwaga! Każda kolejna karta dokładana do zamku musi posiadać numer **wyższy** od poprzedniej karty!



Przykład: Zosia odkryła kartę z numerem 33. Ostatnio dołożona karta do jej zamku ma numer 41, nie może więc dołożyć do niej karty 33.



Michał odkrył kartę z numerem 32. Ponieważ ostatnio dołożona do jego zamku karta ma numer 30, może dołożyć ją do budowanego przez siebie zamku.

- Każdy gracz buduje swój zamek. Nie można dokładać kart do zamku innego gracza.
- Raz dołożonej do zamku karty nie można usunąć lub przesunąć. Zostaje tam ona do końca gry.
- Jeżeli w swoim ruchu gracz wyciągnie kartę z numerem **niższym** od numerów ostatnich kart **w zamkach wszystkich graczy**, należy ją usunąć z gry, a gracz kończy swoją turę.

Przykład: Zosia odkryła kartę z numerem 17. Ostatnie karty w zamkach wszystkich graczy mają numery wyższe niż 17, karta ta jest więc odkładana do pudełka. Tura Zosi kończy się.



KONIEC GRY

Gra może zakończyć się na 2 sposoby:

- gdy któryś z graczy dołoży **dziesiąty element** do swojego zamku (płytką startowa + 9 kart muru),
- gdy odkryta zostanie ostatnia karta na środku stołu.

W obu przypadkach wygrywa gracz, który zbudował największy zamek (z największej liczby kart). W przypadku remisu, wygrywa gracz posiadający w swoim zamku kartę o najwyższym numerze.

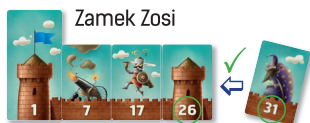
WARIANT GRY

W wariancie tym, postacie znajdujące się w zamkach dostarczają graczom dodatkowe punkty. Po zakończeniu gry gracze otrzymują:

- **1 punkt za każdą kartę w swoim zamku**
- oraz punkty za postacie znajdujące się na kartach muru:
- **król = 3 pkt**
 - **królowa = 3 pkt**
 - **każdy rycerz = 1 pkt**
 - **każda księżniczka = 1 pkt**
 - **każda para „rycerz i księżniczka” = 1 pkt**

Wygrywa gracz, który zdobył największą liczbę punktów. W przypadku remisu wygrywa osoba, która w swoim zamku posiada **króla**. Jeżeli nikt go nie ma, wygrywa osoba, która posiada **królową**. Jeżeli nikt nie ma królowej, wygrywa osoba, która posiada **Czarodzieja**. Jeżeli nikt go nie ma, gra kończy się remisem.

W tym wariancie gry **Czarodziej** jest kartą specjalną, posiadającą magiczną właściwość. **Raz w ciągu gry**, osoba która ma Czarodzieja w swoim zamku, może dołożyć wyciągniętą kartę muru pomiędzy dwie inne karty, dodane wcześniej do zamku.

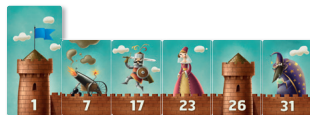


Zamek Zosi

Przykład: Zosia wyciągnęła kartę Czarodzieja i dokłada ją do swojego zamku.



W następnej turze Zosia wyciągnęła kartę 23. Nie może jej dołożyć do ostatniej karty w zamku ponieważ posiada za niski numer. Wykorzystuje jednak zdolność Czarodzieja i umieszcza kartę 23 pomiędzy kartami 17 i 26.



Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o. o.
ul. Foksal 17, 00-372 Warszawa
© 2014 Grupa Wydawnicza Foksal

Wydawca: Jarosław Basałyga
Opracowanie instrukcji: Michał Szewerniak
Korekta: Katarzyna Susfał
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

Autor: Dominique Ehrhard
Ilustracje: Maciej Szymanowicz
Opracowanie wariantu gry:
Jarosław Basałyga
i Michał Szewerniak

Gra na licencji MJ Games (www.mjgames.ca) Tytuł oryginalny: „KUI-KUI”

ZAGRAJ Z NAMI!

