

# PIRANIE!

Plansza



## ELEMENTY GRY

72 karty ruchu



Karta gracza rozpoczynającego



Carlos - poszukiwacz przygód



Naklejki ostrożnie przyklej do pionka.

7 żetonów piranii



90 żetonów drewnianych pni



Do gry dołożyliśmy woreczek. Wybierając się w podróż lub na spotkanie z przyjaciółmi, możesz do niego spakować elementy ulubionej gry.



## CEL GRY

Na legendarnej karaibskiej wyspie San Escobar gracze spotykają poszukiwacza przygód - Carlosa. Twoim zadaniem jest przemieszczać go po planszy w taki sposób, **aby nie wpadł do wody z piraniami**. Nie będzie to łatwe, ponieważ pozostali gracze zrobią wszystko, aby wpadł właśnie podczas twojej tury. Jeśli tak się stanie, otrzymasz **punkt karny** (żeton piranii). Gra kończy się, gdy któryś z graczy otrzyma niżej podaną liczbę punktów karnych. **Pozostali gracze wspólnie zwyciężają.**

- W grze 2- i 3-osobowej: przegrywa gracz, który otrzyma 3 punkty karne
- W grze 4-, 5- i 6-osobowej: przegrywa gracz, który otrzyma 2 punkty karne



## PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Planszę połóżcie na środku stołu.
- B** Postawcie **Carlosa** na wyspie, na polu z palmą.
- C** Każdy gracz dostaje **zestaw 12 kart** w wybranym przez siebie kolorze. Wykorzystane karty odkładane będą na stos przed graczem.
- D** Rozłóżcie **7 żetonów piranii** na **dowolnych polach z rysunkiem ryby**.
- E** Rozdajcie każdemu po **4 żetony drewnianych pni**. Pozostałe połóżcie obok planszy.

- F** Grę rozpocznie osoba mająca w domu akwarium z rybkami (lub najmłodszy gracz) – dostaje **kartę gracza rozpoczynającego** i kładzie przed sobą na stole.

Graczom lubiącym w grach mniejszą losowość proponujemy rozgrywki dla 2-4 osób. Jeśli natomiast lubicie zaskakujące zwroty akcji, możecie grać nawet w 6 osób.

Poniżej przedstawione są zasady gry dla **3-6 osób**. Wariant **2-osobowy** znajduje się na końcu instrukcji.





## PRZEBIEG GRY

Rozgrywka składa się z kilku rund. Podczas każdej rundy gracze wykonują poniższe działania:

- **Wszyscy gracze równocześnie wybierają po 1 karcie ruchu** spośród tych trzymany w ręku. Wybrane karty kładą **zakryte** (rewersiem ku górze) przed sobą na stole.
- Gracz posiadający kartę gracza rozpoczynającego **odkrywa swoją kartę ruchu i przesuwa Carlosa** zgodnie z informacją na karcie (patrz: poniżej). Następnie odkłada ją **zakrytą** obok siebie - **nie będzie mogła być wykorzystana ponownie w tej rundzie**.

### OPIS KART RUCHU

Na każdej karcie znajdują się 3 informacje:

1. **W którym kierunku** przesunięty zostanie Carlos: w stronę **gór**, **plaży**, **wioski** lub **dżungli**.



Przesunięcie o **1 pole** w kierunku **gór**.

**1 pień** na koniec rundy.



Przesunięcie o **3 pola** w kierunku **wioski**.

Gracz **nie dostaje pnia** na koniec rundy.



Przesunięcie o **2 pola** w kierunku **plaży**.

**Pół pnia** na koniec rundy.



Przesunięcie o **1 pole** w kierunku **dżungli**.

**1 pień** na koniec rundy.

- Za każdym razem, gdy przesuniecie Carlosa wiąże się z jego wejściem **na pole z wodą**, gracz kładzie na wodę żeton drewnianego pnia. Następnie przesuwa Carlosa na ten żeton.

Gracz musi przesunąć Carlosa o **1 pole w kierunku dżungli**. Zanim go przesunie, na pole z wodą kładzie drewniany pień, na którym będzie mógł umieścić pionek.



- Po przesunięciu Carlosa gracz może (ale nie musi) przemieścić **jedną piranię** na planszy. Bierze z planszy **dowolny** żeton piranii i kładzie go **na jedno z wolnych pól z rysunkiem ryby** (na polu tym nie może leżeć żeton pnia).



- Drewnianych pni **nie można** kłaść na żetonach piranii!  
**Można** natomiast kłaść je na polach z rysunkami ryb.



Gracz musi przesunąć Carlosa o **1 pole w kierunku dżungli**. W wodzie przed nim znajduje się pirania, **nie może** więc umieścić tam drewnianego pnia. W takiej sytuacji Carlos wpada do wody i runda się kończy (opis zakończenia rundy znajduje się na następnej stronie).





Po gracz rozpoczynającym kolejna osoba (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) odkrywa swoją kartę ruchu, przesuwa Carlosa i – jeśli chce – przemieszcza 1 piranię na planszy. Następnie kolejny gracz wykonuje swoje działania.

Gdy wszyscy gracze przesuną Carlosa zgodnie z wyłożoną przez siebie kartą, pierwszy gracz przekazuje **kartę gracza rozpoczynającego** osobie siedzącej z lewej strony. Wszyscy gracze ponownie wybierają po 1 karcie ruchu (kładą je rewersem do góry). Osoba z kartą gracza rozpoczynającego jako pierwsza odkrywa swoją kartę i wykonuje przedstawione na niej działanie. Po niej kolejni gracze odkrywają swoje karty i przemieszczają Carlosa na planszy.

W wyjątkowej sytuacji może się zdarzyć, że gracze **wykorzystali wszystkie swoje 12 kart** i wciąż nie nastąpił koniec rundy (opisany poniżej). W takiej sytuacji wszyscy biorą komplet swoich wykorzystanych kart i kontynuują grę.

## KONIEC RUNDY

Gra toczy się do momentu, gdy któryś z graczy doprowadzi do jednej z poniżej przedstawionych sytuacji:

- Carlos wpada do wody
- Carlos wychodzi poza obszar gry
- Carlos wchodzi na pole z piranią

Gracz ten **dostaje punkt karny**. Musi zdjąć jedną, wybraną przez siebie **piranię** z planszy i położyć na stole obok siebie.

### CARLOS WPADA DO WODY



Gracz musi przesunąć Carlosa o **3 pola w kierunku dżungli**. **Nie posiada już jednak drewnianych pni**, dlatego na trzecim polu Carlos **wpada do wody**.

Gracz zabiera z planszy **1 żeton piranii**. Następną rundę Carlos rozpocznie na ostatnim polu, na którym stał **przed wpadnięciem do wody**.

## CARLOS WYCHODZI POZA OBSZAR GRY



Gracz musi przesunąć Carlosa o **3 pola w kierunku gór**. Może jednak wykonać ruch tylko o 2 pola. Trzeci ruch oznaczałby *wyjście poza obszar gry*.

Gracz zabiera z planszy **1 żeton piranii**. Następną rundę Carlos rozpocznie na ostatnim polu, na którym stał **przed wyjściem poza obszar gry**.

## CARLOS WCHODZI NA POLE Z PIRANIĄ



Gracz musi przesunąć Carlosa o **3 pola w kierunku dżungli**. Na drugim polu Carlos *wchodzi na pole z piranią*.

Gracz zabiera z planszy **1 żeton piranii**. Następną rundę Carlos rozpocznie na ostatnim polu, na którym stał **przed wejściem na pole z piranią**.



- Niezależnie od tego, kto doprowadził do zakończenia rundy, **każdy gracz odkłada wyłożoną przez siebie kartę na swój stos wykorzystanych kart. Pozostałe karty gracze wciąż trzymają w rękach.**




**Gracz A** zakończył rundę, przesuwając Carlosa na pole z piranią. Odkłada wykorzystaną kartę na swój stos wykorzystanych kart.

**Gracze B i C** również odkładają wyłożone przez siebie karty na swoje stosy wykorzystanych kart, pomimo tego, że nie zdążyli ich wykorzystać przed zakończeniem rundy.

- Gracze **odkładają wszystkie** posiadane przez siebie **drewniane pnie** obok planszy (do puli żetonów pni). Wykorzystane żetony pni **pozostają na planszy**.
- Następnie gracze otrzymują **drewniane pnie** do gry w nowej rundzie. **Ich liczba zależy od kart, których nie wykorzystali** w zakończonej właśnie rundzie (czyli od kart, które pozostały im w rękach).




**Za każdą kartę** z ikonką  gracz zdobywa **1 pień**.



Za karty bez ikonki pnia gracz **nie zdobywa** pnia.



**Za każde 2 karty** z ikonką  gracz otrzymuje **1 pień**.

Jeśli dla któregoś gracza **zabraknie żetonów pni**, bierze brakującą liczbę żetonów z planszy. Może wziąć dowolne żetony spośród leżących najbliższej krawędzi planszy.

- Po otrzymaniu drewnianych pni do gry w nowej rundzie gracze **biorą do ręki wszystkie swoje 12 kart ruchu**.
- Karta gracza rozpoczynającego** przechodzi do gracza z lewej strony i zaczyna się nowa runda.

## KONIEC GRY

Gra toczy się do momentu, gdy któryś gracz dostanie **drugą** (w grze 4-, 5- i 6-osobowej) **lub trzecią** (w grze 2- i 3-osobowej) **piranię**. Gracz ten przegrywa, a pozostali zostają zwycięzcami.

### Wariant 2-osobowy

Podczas rozgrywki 2-osobowej obowiązują wcześniej opisane zasady, z jednym wyjątkiem.

Podczas wybierania kart ruchu gracze kładą przed sobą **2 karty**. Następnie odkrywają je **na zmianę**, przesuając Carlosa o wymaganą liczbę pól w odpowiednim kierunku.

Obaj gracze wyłożyli po 2 wybrane przez siebie karty. Odkrywać je i przestawiać Carlosa na planszy będą w następującej kolejności:

- 1 gracz **niebieski** odkrywa pierwszą swoją kartę,
- 2 gracz **zielony** odkrywa pierwszą swoją kartę,
- 3 gracz **niebieski** odkrywa drugą swoją kartę,
- 4 gracz **zielony** odkrywa drugą swoją kartę.




**W następnej rundzie gracz zielony jako pierwszy odkryje kartę i przesunie Carlosa.**

Pozostałe zasady nie ulegają zmianie.



Poznaj nasze gry planszowe!

[nk.com.pl](http://nk.com.pl)

 /NaszaKsiegarnia



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa

© 2017 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
© 2017 Jens-Peter Schliemann. All rights reserved.

Autor: Jens-Peter Schliemann  
Ilustrator: Tomek Larek

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basalyga  
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak  
Redakcja: Michał Szewczyk  
Korekta: Katarzyna Suszał  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc