

Michał Gryń

Piotr Sokółowski

RAKIETA



GRANNA





Spis treści

Przygotowanie rozgrywki	4
Wprowadzenie i cel gry	6
Opis rozgrywki	6
Wejście na złomowisko	6
Poszukiwanie złomu	7
Opuszczenie złomowiska	7
Budowa rakiety	8
Realizacja kart	9
Koniec gry	11

Plansza złomowiska:

Skrywa w sobie wiele fantastycznych przedmiotów, które przydadzą się Wam do budowy elementów rakiety.



Zeskanuj ten kod, aby dowiedzieć się, jak najlepiej zapakować elementy gry do pudełka:



Trzyczęściowy warsztat:

Tu stworzycie ze zgromadzonego złomu elementy rakiety.



Arkusze naklejek:

Przed pierwszą grą trzeba przygotować warsztat. Naklejki należy przykleić w odpowiednich miejscach zgodnie z ilustracją. Następnie trzeba rozlokować wszystkie elementy rakiety, umieszczając każdy z nich w odpowiedniej przegródce.

78 elementów rakiety:

Puzzle o charakterystycznych kształtach – przedstawiają gotowe elementy rakiety, z których powstaną Wasze szalone konstrukcje. Występują w różnych wariantach (zerknijcie na planszę konstruktorów na ostatniej stronie, by poznać spis elementów).



75 kafelków złomu:

Kafle przedstawiają niezwykle przydatne przedmioty, które możecie znaleźć na złomowisku. Zbudujecie z nich różne elementy rakiety. Występują w kilku rodzajach i mają różną wagę.



7 żetonów warsztatu:

To one określają, jakich kafelków złomu należy użyć do budowy elementów rakiety.



4 plansze gracza:

Miejsce składowania zebranych kafelków złomu podczas pobytu na planszy złomowiska.



4 drewniane pionki:

To Wy, drodzy konstruktorzy. Pionki pozwolą określić Waszą lokalizację na złomowisku, byście się nie zgubili.



24 znaczniki graczy (po 6 w każdym kolorze):

Użyjecie ich, rozgrywając wariant zaawansowany.



2 tekturowe kontenery na elementy gry



30 kart projektów podstawowych:

To zadania stawiane przed Wami w trakcie rozgrywki. Za ich zrealizowanie otrzymacie dodatkowe punkty przy ostatecznej ocenie Waszej rakiety.



9 dwustronnych kart projektów zaawansowanych:

Pozwolą Wam wspólnie wybrać, jakie elementy rakiety będziecie oceniać w Waszych konstrukcjach.



4 karty planów rakiety:

Główny plan konstrukcyjny rakiety – określa, jakie elementy powinna mieć Wasza konstrukcja, by móc wystartować.



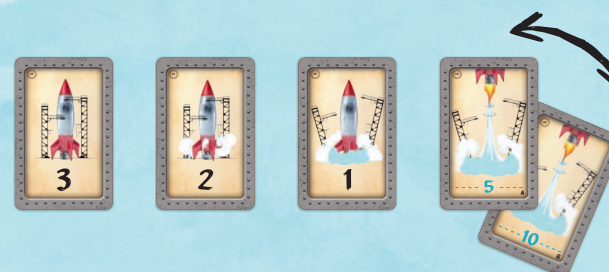
8 kart indywidualnych celów:

Każdy marzy o tym, by jego rakieta wyglądała fenomenalnie. Czy zrealizujecie to marzenie? Na pewno warto!



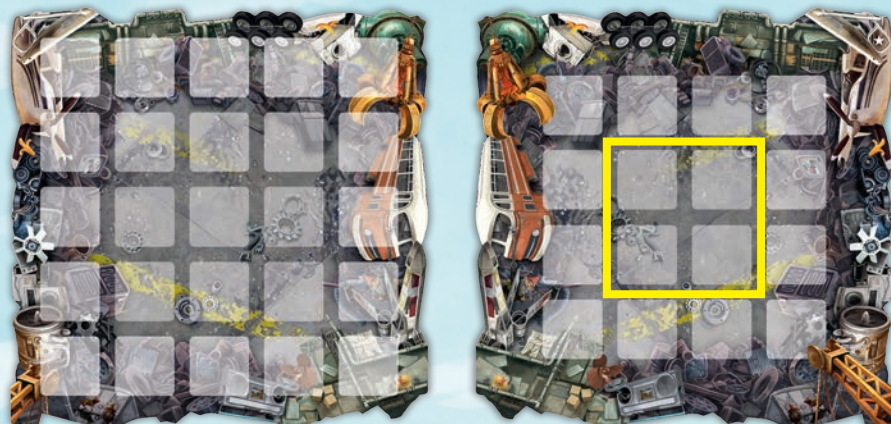
4 karty odliczania:

Rozpoczynamy odliczanie! Na koniec uruchomcie silniki, nie czekając na nikogo!



Przygotowanie rozgrywki

1. Połóżcie planszę złomowiska na środku stołu, tak by widoczna była strona odpowiadająca liczbie graczy.



3-4 graczy

2 graczy

2. Zakryjcie wszystkie kafelki złomu i dokładnie je pomieszajcie. Następnie w grze **trzy- i czteroosobowej** utwórzcie z nich stosy po 3 kafelki i odkryte rozłóżcie losowo na planszy.

W grze **dwuosobowej** odłóżcie do pudełka po jednym z każdego typu kafelków złomu. Następnie stwórzcie 12 stosów po 4 kafelki i 4 stosy po 5 kafelków, rozłóżcie je odkryte losowo na planszy **w taki sposób, by stosy 5-kafelkowe znajdowały się w centrum planszy.**

3. Wyjmijcie z pudełka trzyczęściowy warsztat i ułóżcie tak, jak pokazano na wizualizacji. Z żetonów warsztatu weźcie wszystkie o wadze 1 i 2 (jest ich 4), potasujcie je i wylosujcie dwa, po czym ułóżcie je odkryte w pierwszej sekcji warsztatu **A**. Następnie zbierzcie wszystkie pozostałe żetony warsztatu, potasujcie i rozłóżcie losowo odkryte na pozostałych pięciu wolnych miejscach **B**.

4. Wylosujcie jedną kartę planów rakiety i umieśćcie ją w dobrze widocznym miejscu odkrytą na stole. Pod nią umieśćcie wszystkie karty odliczania w kolejności zaprezentowanej poniżej.



Wizualizacja przygotowania gry czteroosobowej.



5. Każdy gracz otrzymuje:

- planszę gracza i pionek w wybranym przez siebie kolorze,
- kadłub startowy (szary),
- dwie losowo dobrane karty indywidualnego celu. Gracz wybiera jedną z nich i kładzie ją odkrytą koło swojej planszy gracza. Niewykorzystane karty indywidualnych celów należy odłożyć do pudełka.

6. Karty projektów należy rozdzielić na trzy stosy zgodnie z rewersami I, II i III, następnie każdy osobno potasować. Z każdego stosu należy odłożyć do pudełka odpowiednią liczbę kart (bez podglądania ich zawartości), zależną od liczby graczy:

- 2 graczy – po 4 karty,
- 3 graczy – po 3 karty,
- 4 graczy – po 2 karty.



Tak przygotowane stosy należy położyć zakryte jeden na drugim: numer „III” najniżej, a „I” najwyżej. Z utworzonego stosu wylosujcie 8 kart i wyłóżcie najpierw 4 odkryte karty w jednym rzędzie, a następnie 4 odkryte karty w rzędzie nad nim.

Wariant zaawansowany:

Przygotowując wariant zaawansowany, należy pominąć punkt 6 i zastosować poniższe kroki:

7. Potasujcie karty celów zaawansowanych. Przygotujcie talię kart zgodnie z poniższym opisem i ułóżcie ją w miejsce kart podstawowych 6.:

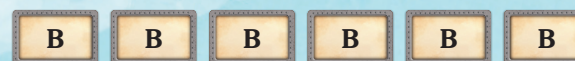
W rozgrywce 4-osobowej, odrzućcie jedną kartę do pudełka i rozłóżcie pozostałe karty stroną A do góry.



W rozgrywce 3-osobowej, odrzućcie jedną kartę do pudełka i rozłóżcie 4 pierwsze karty stroną A do góry, a 4 kolejne karty stroną B.



W rozgrywce 2-osobowej odrzućcie trzy karty do pudełka i rozłóżcie wszystkie karty stroną B do góry.

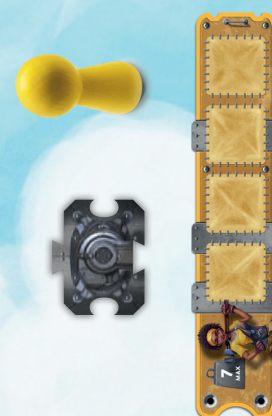


8. Każdy gracz otrzymuje dodatkowo 6 znaczników w swoim kolorze.

9. W przygotowanych wcześniej kartach odliczania odwróćcie ostatnią kartę na stronę B (tak, by była pokazana wartość 10).



2.



Wprowadzenie i cel gry

Cóż to za hałas dochodzi z miejskiego złomowiska? Łoskot, rumor, trzaski i krzyki. Aaa, to znowu ta grupka ekscentrycznych wynalazców i wynalazczyń o coś się założyła! Ciekawe, co teraz strzeliło im do głowy. Z daleka wygląda, jakby budowali jakieś rakiety... ale chyba nie są aż tak szaleni. Prawda?

W trakcie gry będziecie zbierali złom, który wykorzystacie do budowy poszczególnych elementów rakiety. To właśnie z nich zbudujecie własne szalone konstrukcje. Tylko pamiętajcie, że czasu jest mało – pierwszy gracz, który stworzy nadająca się do lotu rakietę, rozpocznie odliczanie do końca gry. Oprócz tego nie zapomnijcie o realizacji kart projektów, dzięki którym będziecie mogli ocenić wygląd Waszej rakiety. Do dzieła!

Opis rozgrywki

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz lub ten, który skonstruował coś z niczego. Gracze będą wykonywać swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze gracz musi wykonać jedną z 3 akcji:

• Wejście na złomowisko

• Poszukiwanie złomu

• Opuszczenie złomowiska

Wejście na złomowisko

Jeśli pionek gracza znajduje się poza planszą złomowiska, to gracz musi umieścić go na jednym z zewnętrznych stosów kafelków złomu. Pionek można położyć jedynie w pionie i poziomie, nigdy na ukos. Kafelki znajdujący się na wierzchu stosu gracz kładzie na jednym z wolnych pól na swojej planszy gracza. Tylko jeden pionek może znajdować się na danym stosie. Pola, na których wyczerpały się kafelki złomu, należy ignorować.

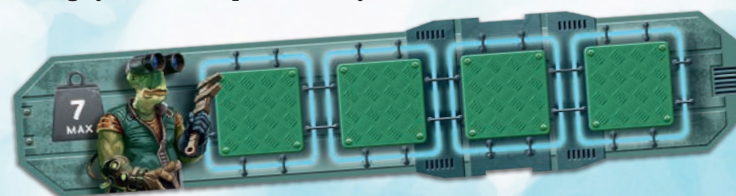
Przykład:

W przedstawionej niżej sytuacji Piotrek może postawić swój pionek na dowolnym oznaczonym na zielono polu.



Gromadzenie złomu

Wszystkie znalezione na złomowisku kafelki złomu gracz musi zmieścić na swojej planszy gracza. Każda jest w stanie pomieścić do 4 kafelków dowolnego typu, jednak łączna waga kafelków nigdy nie może przekroczyć 7.



Poszukiwanie złomu

Jeśli na początku swojej tury gracz ma pionek na planszy złomowiska (niezależnie od tego, czy stoi na polu z kafelkiem, czy na polu pustym), to może wykonać po niej ruch. Pionek może zostać przesunięty na najbliższy wolny sąsiedni stos lub na najdalszy dostępny stos w linii prostej w dowolnym z czterech kierunków. Pionkami można poruszać jedynie w pionie i poziomie, nigdy na ukos. Znajdujące się na planszy złomowiska pionki innych graczy lub puste pola złomowiska (bez kafelków złomu) blokują ruch.

W takiej sytuacji pole poprzedzające przeszkodę staje się dla nas najdalszym dostępnym polem w tym kierunku. Jeżeli pionek zostanie całkowicie zablokowany przez innych graczy lub puste pola złomowiska uniemożliwiające ruch, gracz musi wykonać akcję opuszczenia złomowiska.

Po przesunięciu pionka na odpowiedni stos gracz zabiera widoczny kafelek, który tam się znajdował, i umieszcza go na jednym z wolnych pól na swojej planszy gracza. **UWAGA: Jeżeli taki ruch spowodowałby przekroczenie maksymalnej wagi pokazanej na planszy gracza (równej 7), to nie może zostać wykonany.**



Przykład:

W przedstawionej obok sytuacji **Piotrek** może poruszyć się na dowolne pole oznaczone zieloną obwódką. Dla **Michała** dostępne są wszystkie pola oznaczone na niebiesko.

Karol w poprzednim ruchu zabrał ostatni kafelek ze stosu, jednak może poruszać się w tej turze zgodnie z zasadami. **Agata** niestety nie może obecnie wykonać ruchu (musi opuścić złomowisko).

Opuszczenie złomowiska

Gdy na początku tury pionek gracza znajduje się na planszy złomowiska, gracz może zdecydować o zdjęciu go z planszy. Jeśli ma zajęte wszystkie 4 dostępne miejsca na swojej planszy gracza, znajdujący się na niej złom ma łączną wagę 7 lub jego pionek jest zablokowany, to gracz musi wykonać tę akcję. Wszystkie kafle złomu zdejmują ze swojej planszy gracza i kładzie obok niej, tak by pozostawały widoczne dla pozostałych graczy. Pionek kładzie obok swojej planszy gracza. Następnie może wykonać poniższe akcje w podanej kolejności (jedną lub obie):

1. Budowa rakiety
2. Realizacja kart projektów



Budowa rakiety

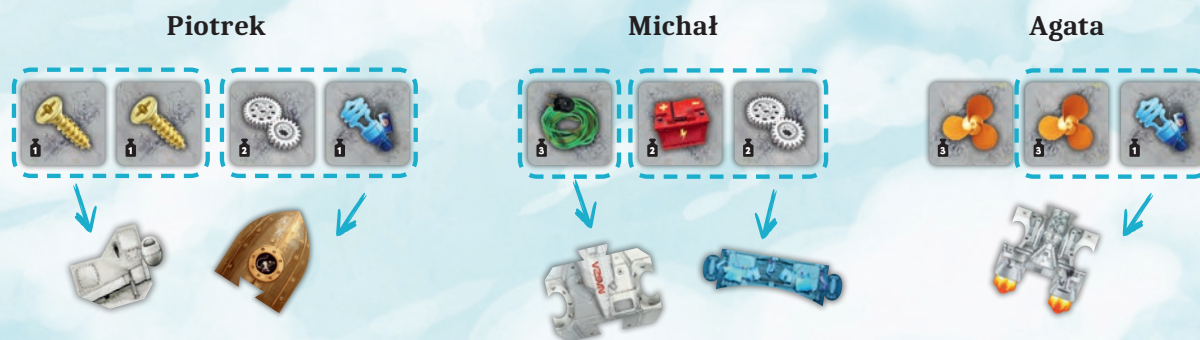
W ramach tej akcji gracz może zbudować **do dwóch** dowolnych elementów rakiety. Do budowy wykorzystuje kafelki złomu zgromadzone obok swojej planszy gracza, wymieniając je na elementy rakiety. Przy każdej części warsztatu określono, jaka minimalna waga wszystkich kafelków złomu jest potrzebna, by zbudować znajdujące się w nim elementy rakiety. Dodatkowo pod każdą kolumną znajduje się żeton warsztatu mówiący, jakiego kafla złomu (minimum jednego) gracz musi użyć do budowy elementów rakiety z danej kolumny. Gracz nie może zbudować elementu, którego nie mógłby dodać do swojej rakiety. Jeśli gracz dokona wymiany kafelków złomu o wadze wyższej niż wymagana, nadwyżka wagi przepada i nie można jej wykorzystać do kolejnej wymiany. Wykorzystane w trakcie wymiany kafelki złomu gracz odkłada zakryte obok swojej planszy gracza (nie będzie już mógł z nich skorzystać do końca rozgrywki).

Minimalna waga
kafelków potrzebna
do budowy elementów
z tej części warsztatu.



Wymagany kafelek złomu.

Niewykorzystane podczas wymiany kafelki złomu należy położyć odkryte obok planszy gracza – mogą zostać wykorzystane w przyszłych turach. Liczba elementów rakiety jest ograniczona; gdy danego elementu zabraknie w warsztacie, nie można już go zbudować. **Podczas tego kroku gracz może dowolnie przebudować swoją raketę, wykorzystując posiadane elementy rakiety.**



Przykład:

Piotrek po zejściu z planszy chce zdobyć białe skrzydło i złoty nos rakiety. Budowa białego skrzydła wymaga użycia kafli złomu o łącznej wadze minimum 2, do tego wśród wykorzystanych kafli musi się znajdować co najmniej 1 śruba. Piotrek wymienia więc 2 kafle śrub o łącznej wadze 2 na jedno białe skrzydło. Do budowy złotego nosa potrzebuje kafli złomu o łącznej wadze minimum 3, w tym przynajmniej 1 przedstawiającego zębatki. Wymienia 1 kafel zębatek i 1 kafel żarówki o łącznej wadze 3 na złoty nos rakiety.

Michał również chce zbudować dwa elementy rakiety. Decyduje się na biały kadłub i niebieski łącznik. Do budowy kadłuba niezbędny jest tylko kafel kabli, które mają wagę 3. Budowa niebieskiego łącznika wymaga posiadania kafel zębatek i wagi 3. Kafle zębatek i akumulatora łącznie mają wagę 4, ale Michał potrzebuje tego elementu, więc decyduje się wydać więcej.

Agata ma dużo możliwości, ale postanowiła wybudować jedynie jeden element. Wymienia więc niezbędny kafel śruby napędowej i kafel żarówki o łącznej wadze 4 na biały silnik. Trzeci kafelek pozostawia na przyszłość.

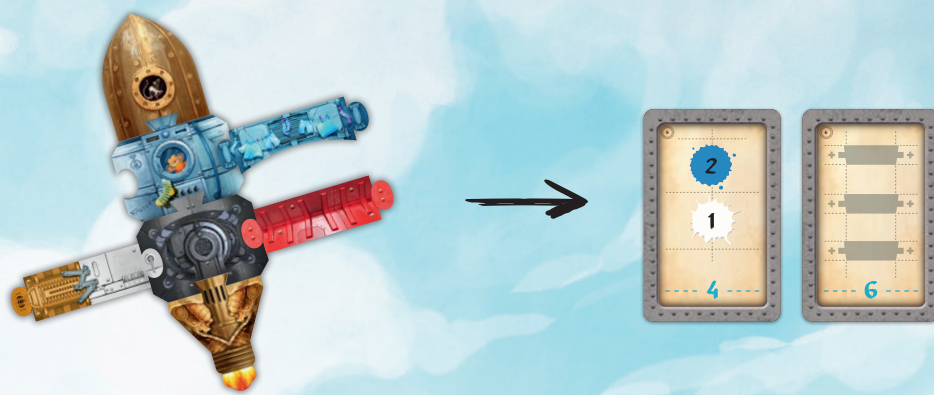
Realizacja kart projektów (wariant podstawowy)

Opuszczając złomowisko, gracz może zrealizować zadania z **kart znajdujących się w dolnym rzędzie kart projektów**. Gracz realizuje daną kartę projektów tylko wtedy, kiedy spełnia przedstawione na niej wymaganie, tj. w budowanej przez siebie rakiecie ma odpowiednią liczbę (lub więcej) elementów pokazanych na karcie. Gracz zabiera zrealizowaną kartę projektów z dolnego rzędu i kładzie ją odkrytą obok swojej planszy gracza. W swojej turze może zrealizować w ten sposób **maksymalnie dwie karty**.

UWAGA: Gracz musi mieć w budowanej przez siebie rakiecie dany element, ale nigdy nie usuwa go z rakiety, gdy realizuje zadanie z karty.

Przykład:

Agata właśnie zakończyła etap budowy rakiety, wymieniając potrzebny złom na żółto-biały łącznik. Teraz może zacząć realizować karty projektów. Szczęśliwie udało jej się zrealizować dwie karty za jednym zamachem. Jedną za posiadanie dwóch niebieskich oraz jednego białego elementu rakiety, a drugą za to, że jej rakieta ma trzy łączniki.

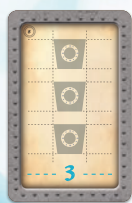


WAŻNE: Po zrealizowaniu karty nie ma konieczności trzymania się jej zaleceń w przyszłości. Gracz może w fazie budowy rakiety zmienić ułożenie elementów rakiety.

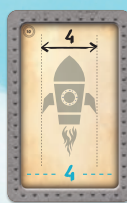
W przypadku, gdy gracz nie zrealizował żadnej karty projektu po opuszczeniu złomowiska, może wybrać jedną kartę projektu z dolnego rzędu i położyć ją zakrytą obok swojej planszy gracza, aby ją zarezerwować. Nie można mieć więcej niż jednej zarezerwowanej karty projektów. Zarezerwowaną kartę realizujemy w taki sam sposób jak pozostałe karty projektów, ale na jej miejsce nie umieszczamy automatycznie żadnej innej karty. Gracz w dalszym ciągu może zrealizować maksymalnie dwie karty projektów w swojej turze.

Na koniec swojej tury gracz przesuwa na wszystkie wolne miejsca w dolnym rzędzie karty znajdujące się wyżej. Powstałe w ten sposób puste miejsca w górnym rzędzie należy uzupełnić kartami pobranymi z wierzchu stosu kart projektów.

Dostępne typy kart projektów:



Rakieta zawiera wskazaną (lub większą) liczbę elementów (ich kolory nie mają znaczenia).



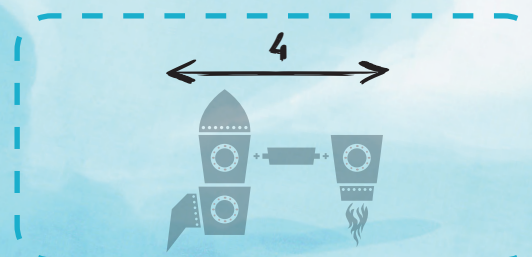
Szerokość zbudowanej rakiety jest równa wskazanej na karcie lub większa. Szerokość liczy się dodając liczbę elementów rakiety w poziomie.



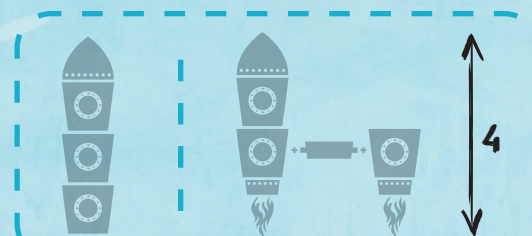
Rakieta zawiera wskazaną (lub większą) liczbę elementów w danym kolorze (ich kształt nie ma znaczenia). **Uwaga: Dwukolorowe elementy rakiety mogą być traktowane jako dwa osobne kolory jednocześnie.**



Wysokość zbudowanej rakiety jest równa wskazanej na karcie lub większa. Wysokość liczy się dodając liczbę elementów rakiety w pionie.



Przykładowa rakieta o szerokości 4.



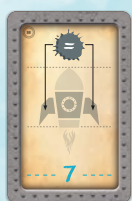
Przykładowe rakiety o wysokości 4.

Realizacja kart projektów (wariant zaawansowany)

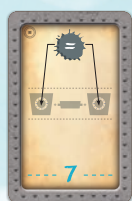
Karty projektów zaawansowanych informują, za jakie elementy rakiety wykorzystane w swoich konstrukcjach gracze otrzymają dodatkowe punkty. Podczas akcji opuszczenia złomowiska gracz może położyć jeden ze swoich znaczników na wyłożone karty projektów zaawansowanych z wolnymi polami. Znaczniki zawsze dokładamy od lewej do prawej. Ostatnie pole zakryte na karcie przez znacznik dowolnego gracza informuje o tym, ile punktów za wskazany na karcie element rakiety **otrzymają wszyscy gracze, którzy mają swoje znaczniki na tej karcie**. Jeżeli gracz nie ma na danej karcie swoich znaczników, nie otrzymuje za nią punktów. Jeżeli na danej karcie znajdują się dwa znaczniki danego gracza lub więcej, otrzymuje on punkty na normalnych zasadach (dostanie ich tyle samo jak wtedy, gdyby miał jeden znacznik).

Karty celów indywidualnych:

Podczas końcowego podliczania punktów gracze otrzymują również punkty za cele indywidualne. Każdy cel może zostać spełniony wielokrotnie, jednego elementu można użyć do spełnienia dwukrotnie tego samego celu. Poniżej prezentujemy opis wszystkich kart celów.



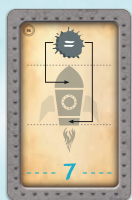
Otrzymujesz 7 punktów za każdą parę **takich samych skrzydeł** bezpośrednio połączonych z jednym kadłubem.



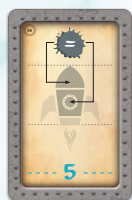
Otrzymujesz 7 punktów za każdą parę **takich samych kadłubów** bezpośrednio połączonych z jednym łącznikiem.



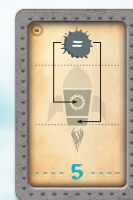
Otrzymujesz 4 punkty za każdą parę **takich samych łączników** bezpośrednio połączonych z jednym kadłubem.



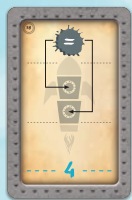
Otrzymujesz 7 punktów za każdą parę **nos - silnik** w takim samym kolorze bezpośrednio połączonych z kadłubem.



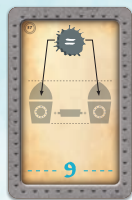
Otrzymujesz 5 punktów za każdą parę bezpośrednio połączonych ze sobą elementów **nos - kadłub** w takim samym kolorze.



Otrzymujesz 5 punktów za każdą parę bezpośrednio połączonych ze sobą elementów **kadłub - silnik** w takim samym kolorze.



Otrzymujesz 4 punkty za każdą parę **takich samych kadłubów** bezpośrednio połączonych ze sobą.



Otrzymujesz 9 punktów za każdą parę **takich samych nosów rakiety**, które są połączone z kadłubami rozdzielonymi jednym łącznikiem.



→ 10 ←

WAŻNE:

Kadłuby startowe traktuje się jak zwykłe kadłuby w trakcie wykonywania zadań z kart projektów, celów indywidualnych jak i planów rakiety.



Koniec gry

Gdy jeden z graczy spełni warunek karty planów i zbierze wskazaną (lub większą) liczbę elementów rakiety na karcie planów rakiety – rozpoczyna się odliczanie do startu rakiet i zakończenia rozgrywki. Gracz, który wywołał ten efekt, otrzymuje na koniec gry dodatkowe 5 punktów (10 punktów w trybie zaawansowanym). W momencie spełnienia warunku gracz pobiera karty odliczania i układa je koło swojej planszy gracza.

Od tego momentu na początku swojej tury przekłada on jedną kartę ze stosu odliczania i odrzuca ją do pudełka. Karta wskazuje, ile akcji pozostało graczom do końca rozgrywki. Gdy zostanie odsłonięta **karta startu** rakiety, gra natychmiast się kończy. Zaczynając od gracza, który spełnił warunek zakończenia gry jako pierwszy, gracze mający swoje pionki na planszy mogą wykonać akcję **OPUSZCZENIE ZŁOMOWISKA**. Gdy wszyscy gracze wykonają swoje akcje, następuje koniec gry i podliczanie punktów.

Alternatywnie koniec gry wywoła gracz, który po zrealizowaniu karty celu nie będzie mógł uzupełnić puli kart nową, lub gdy gracz znajdujący się poza złomowiskiem nie ma już możliwości wstawienia swojego pionka na planszę złomowiska. W takim wypadku nie używamy kart odliczania. Zaczynając od gracza, który wywołał jeden z alternatywnych warunków zakończenia, gracze mający swoje pionki na planszy mogą wykonać akcję **OPUSZCZENIE ZŁOMOWISKA**. Gdy wszyscy gracze wykonają swoje akcje, następuje koniec gry i podliczanie punktów.

Gracze sumują otrzymane punkty za:

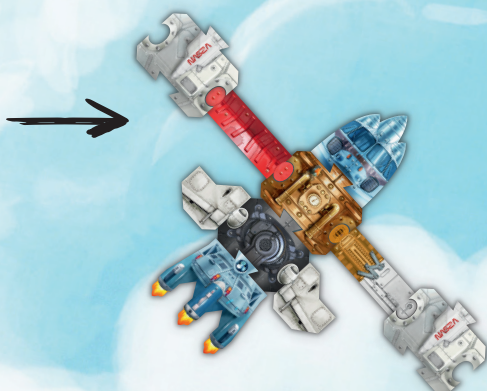
1. posiadanie karty startu rakiety – 5 punktów (10 w trybie zaawansowanym),
2. spełnienie celu z karty planów rakiety – 5 punktów,
3. zrealizowane cele indywidualne,
4. karty projektów.

Rozgrywkę wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu wygrywa ten, który posiada więcej niewykorzystanych kafelków złomu. Jeśli nadal jest remis, gracze wspólnie cieszą się zwycięstwem.

Przykład punktacji końcowej:



Projekt rakiety Agaty:



Wariant podstawowy

Agata zdobyła 5 punktów za rozpoczęcie odliczania, 5 punktów za ukończenie rakiety, 40 punktów za zrealizowane karty projektów i 7 punktów za zrealizowany cel indywidualny.

Łącznie Agata zdobyła 57 punktów.



Wariant zaawansowany

Agata zdobyła 10 punktów za rozpoczęcie odliczania, 5 za ukończenie rakiety, 7 za cel indywidualny oraz punkty za karty projektów zaawansowanych:

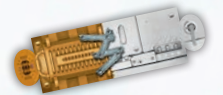
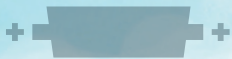
- 2 punkty za każdy złoty element = 4 punkty
- 1 punkt za każdy biały element = 5 punktów
- 7 punktów za każdy nos rakiety = 7 punktów
- 1 punkt za każdy kadłub = 4 punkty
- 3 punkty za każdy łącznik = 6 punktów
- 2 punkty za każdy niebieski element = 4 punkty

Nie otrzymuje punktów za karty 52 i 55, gdyż nie ma tam swojego znacznika.

Łączny wynik Agaty to 52 punkty.



Plansza konstruktorów



Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl

Podaj swoje imię, nazwisko i adres (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisz, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Odwiedź nas na Facebooku: www.facebook.com/grannagry

Autor: Michał Gryń

Ilustrator: Piotr Sokołowski

Projekt graficzny: Małgorzata Parczewska

Wsparcie graficzne: Michał Moskalewicz

Redakcja:

Krzysztof Jurzysta, Aleksander Redwan,

Joanna Wójtowicz

Korekta: Ewa Popielarz

© 2022 Granna

Wszelkie prawa zastrzeżone

Wyprodukowano w Polsce

Granna Sp. z o.o.

ul. Księcia Ziemowita 47

03-788 Warszawa

www.granna.pl

GRANNA