

Autor:
Wojciech Grajkowski

Ilustracje:
Natalia Kordowska
Bartłomiej Kordowski

Wodny Szlak

Rodzinna gra kafełkowa



1-4
graczy



8+
wiek



20
min

Wprowadzenie

Gra przenosi nas do czasów, w których rzeki były ważnymi szlakami komunikacyjnymi. Każdy z graczy stara się tak poprowadzić swoją rzekę, aby można było dostarczać nią drewno do tartaków i zboże do młynów. Próbuje też jak najlepiej rozmieścić leżące nad nią porty i łaki.

Przygotowanie do gry

1. Przygotuj liczbę kwadratowych kafli rzeki odpowiednią do liczby graczy:

- 4 graczy - użyj wszystkich 60 kafli,
- 3 graczy - użyj 45 kafli (usuń wszystkie kafle z krowami),
- 2 graczy - użyj 30 kafli (usuń wszystkie kafle z krowami i wszystkie kafle z owcami),
- 1 gracz - użyj 39 kafli (usuń wszystkie kafle z krowami i sześć losowo wybranych kafli) – zasady wariantu jednoosobowego opisane są na końcu instrukcji.

2. Przetasuj kafle, rozdaj każdemu graczowi po trzy z nich, a pozostałe umieść w zakrytym stosie na środku stołu.

3. Daj każdemu graczowi jeden prostokątny kafel startowy i jedną kartę pomocy, zawierającą zasady punktacji

Uwaga: na wkładce pudełka oznaczone zostały komory do przechowywania kafli z krowami i owcami.

Zawartość pudełka:

- 60 kwadratowych kafli rzeki
- 4 prostokątne kafle startowe
- 4 karty pomocy
- 1 notes do zapisywania punktacji



Rozgrywka

Każdy gracz buduje swoją własną rzekę z pojedynczych kafli wybieranych co rundę. Spośród trzech otrzymanych kafli wybiera jeden i dokłada go do swojego kafła startowego – zgodnie z zasadami opisanymi poniżej. Pozostałe dwa kafle przekazuje graczowi po swojej lewej stronie, a sam dostaje dwa kafle od gracza po prawej stronie. Dobiera do nich trzeci kafel z zakrytego stosu na środku stołu. Ponownie wybiera jeden kafel, dokłada do swojej rzeki, a dwa pozostałe przekazuje sąsiadowi po lewej. Gra toczy się w ten sposób przez 13 rund, czyli do momentu, kiedy wyczerpie się stos kafli na środku stołu. Graczom zostają wówczas w ręku po dwa kafle, których już nie wykładają.

Każdy kolejny kafel dołożony do rzeki gracza musi stykać się krawędzią z co najmniej jednym z wcześniej położonych kafli. Kafle mogą stykać się krawędziami, przez które przebiega rzeka (rys. 1A), lub krawędziami bez rzeki (rys. 1B). Krawędź z rzeką nie może jednak stykać się z krawędzią bez rzeki (rys. 1C).

Kafel startowy przedstawia miejsce, w którym dwa dopływy wpadają do rzeki głównej. Jasne strzałki pokazują kierunek przepływu wód. W zależności od tego, w jaki sposób gracz połączy dokładane kafle z kaflem startowym, widniejąca na nich rzeka będzie płynąć w określonym kierunku (strzałki na rys. 2). Kafle, które nie łączą się poprzez rzekę z kaflem startowym, nie mają określonego kierunku przepływu wody. W następnych rundach gracz, dokładając kolejne kafle, może połączyć je z rzeką lub pozostawić niepołączone. Na koniec gry takie niepołączone fragmenty uznawane są za starorzecza, czyli części dawnego koryta rzeki, obecnie wypełnione wodą stojącą.

Z oczywistych względów rzeka nie może płynąć w kółko (rys. 3A). Można natomiast ułożyć kafle w sposób przedstawiony na rys. 3B – z tym że w wolnym miejscu nie da się już położyć żadnego kafła.

Punktacja

Po dołożeniu ostatniego kafła podlicza się punkty zdobyte przez każdego z graczy. Punkty w grze można otrzymać za cztery elementy: młyny, tartaki, porty i łąki.



Rys. 1. Sposoby łączenia kafli.



Rys. 2. Kierunek przepływu wody w rzece (strzałki) oraz starorzecze, w którym woda nie płynie (ramka).



Rys. 3. Zakaz prowadzenia rzeki w kółko.



Młyny



Na chorągiewce umieszczonej nad każdym młynem znajduje się liczba wskazująca jego wartość punktową. Po lewej stronie widnieje liczba worków z zbożem, które muszą trafić do młyna, aby gracz mógł zdobyć punkty. Worki trafiają do młyna, jeśli znajdują się powyżej niego na rzece (mogą wówczas z prądem spłynąć do młyna). Przy wszystkich młynach i tartakach znajdują się mosty, pod którymi nie mogą przepływać łodzie. Jeśli zatem między workiem a młynem znajduje się np. tartak, worek ten nie dotrze do młyna (rys. 4). Dostarczenie do młyna większej liczby worków niż wymagana nie zwiększa liczby uzyskanych punktów. Młyny znajdujące się na starorzeczach nie zapewniają punktów, ponieważ w tych miejscach nie ma przepływu wody.



Tartaki



Punkty za tartaki uzyskuje się tak, jak w przypadku młynów, z tym że rzeką dostarcza się do nich drewno (symbol siekiery). Tratwy z drewnem również nie mogą przepływać pod mostami. Tartaki mają wyższą wartość punktową niż młyny, jednak symbole siekier i tartaków pojawiają się na kafkach rzadziej niż symbole worków i młynów.



Porty



Każdy gracz uzyskuje punkty za jeden najdłuższy pozbawiony mostów szlak wodny między dwoma portami. Na takim szlaku nie może być żadnych młynów ani tartaków, nie ma natomiast znaczenia kierunek przepływu wody (punkty zapewniają również porty na starorzeczu). Gracz uzyskuje po 2 punkty za każdy kafek tworzący najdłuższy szlak między portami (wliczając skrajne kafki z portami). Kafek startowy daje tyle punktów, co zwykły, pojedynczy kafek.



Rys. 4. Spośród czterech widocznych worków tylko dwa można spławić rzeką do młyna. Gracz musi położyć w górze rzeki jeszcze przynajmniej jeden kafek z workiem, aby uzyskać punkty za młyn.

***Uwaga:** na niektórych kafkach znajdują się zarówno worki ze zbożem/drewno jak i przeszkody. Położenie worków/drewna względem przeszkody dokładnie określa ikona.



Rys. 5. Najdłuższy szlak wodny między portami zaznaczono przerywaną linią. Liczy on pięć kafki, więc gracz otrzymuje 10 punktów.



Łąki

W rogach kafki umieszczone są fragmenty łąki. Jeśli trzy lub cztery takie fragmenty stykają się ze sobą, powstaje łąka. Na koniec gry każda łąka złożona z trzech fragmentów jest warta 3 punkty, a łąka złożona z czterech fragmentów daje 6 punktów (rys. 6). Nie ma znaczenia, czy poszczególne kafelki należą do rzeki, czy do starorzecza.

Przykładowa punktacja

Przykładową punktację na koniec rozgrywki przedstawiono na rys. 7. Gracz zebrał wymaganą liczbę worków i siekier dla dwóch młynów i jednego tartaku. Drugi tartak znajduje się na starorzeczu, więc nie daje punktów. Gracz utworzył też trzy łąki i wytyczył między portami szlak o długości pięciu kafli.

Wariant jednoosobowy

W wariantcie jednoosobowym wykorzystuje się 39 kafli. Należy usunąć wszystkie kafle z krowami oraz dodatkowo sześć losowych kafli. Gracz może obejrzeć odrzucone kafle. Pozostałe 39 kafli układa w zakryty stos, z którego losuje trzy kafle.

Wybiera jeden i dokłada do swojej rzeki; pozostałe dwa odrzuca. Następnie losuje kolejne trzy kafle, z których znowu wybiera jeden. Gra toczy się przez 13 rund – do wyczerpania kafli w stosie. Na koniec gracz podlicza uzyskane punkty i porównuje swój wynik z tabelą.

Wynik	Ranga
< 25	Prawy dopływ niczego
25 - 34	Szemrzący strumyczek
35 - 44	Leniwy potok
45 - 54	Rwący ruczaj
55 - 64	Rzeczka obok miasteczka
65 - 74	Rzeka, co płynie z daleka
≥ 75	Amazonka!



Rys. 6. Gracz ułożył dwie łąki warte łącznie 9 pkt.



Rys. 7. Przykładowa punktacja gracza na koniec gry.



© 2019 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa
www.foxgames.pl

Autor gry: Wojciech Grajkowski
Ilustracje: Bartłomiej Kordowski, Natalia Kordowska
Wydawca: Michał Herman

Redakcja: Marek Baranowski, Michał Herman
Korekta: Natalia Łyczko
Koordynacja produkcji: Alicja Arcimowicz
Opracowanie graficzne/DTP: Sławomir Bejda