

RZUĆ NA TACĘ



ZAWARTOŚĆ:

- 1 bloczek z arkuszami gry
- 6 kolorowych kości
- 4 pisaki

Sprytna gra kościana Wolfganga Warscha
dla 1 do 4 graczy, w wieku od 8 lat.

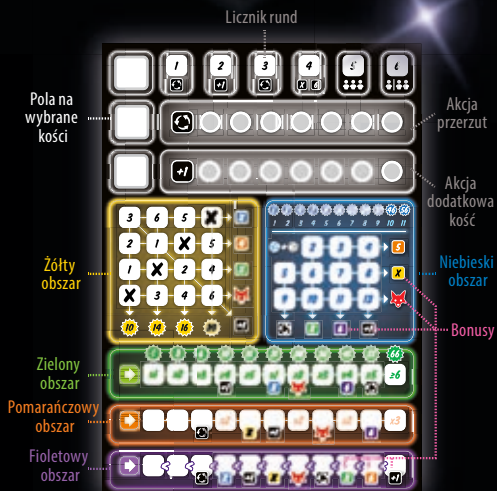


CEL GRY

Gracze szukają sposobu na wykorzystanie kości w jednym z pięciu kolorowych obszarów na arkuszu gry tak, aby uzyskać jak najwięcej punktów. Należy wybierać kości rozważnie, aby przy przerzutach mieć nadal jak najwięcej możliwości wyboru (jak najwięcej kości). Trzeba też uważnie obserwować poczynania przeciwników. Wygrywa gracz, który na koniec gry (po określonej liczbie rund), ma najwięcej punktów.

PRZYGOTOWANIE

Każdy gracz otrzymuje jeden arkusz gry z bloczka i pisak. Najsprytniejszy z graczy otrzymuje 6 kości i będzie rozpoczynał grę.



PRZEBIEG GRY

Gra trwa określoną **liczbę rund**, zależną od liczby graczy. Przy rozgrywce czteroosobowej są cztery rundy, przy trzyosobowej 5 rund a w rozgrywce jedno- lub dwuosobowej sześć.



Akcje lub bonusy, które gracze otrzymują na początku danej rundy.

Na początku każdej rundy gracze skreślają ją na liczniku rund i dodatkowo w rundach od 1 do 3 zaznaczają **akcje** (patrz: Akcje), które później mogą wykorzystać, a w rundzie 4 otrzymują **jeden** z przedstawionych **bonusów** (patrz: Bonusy).

Aktywny gracz



Gracz, który rzuca kośćmi, jest **graczem aktywnym**. Rzuca wszystkimi sześcioma kośćmi i wybiera **jedną**, którą odkłada, bez zmiany wyniku, na jedno z pól na wybrane kości na swoim arkuszu gry. Po wybraniu i odłożeniu kości gracz musi wpisać jej wartość lub zakreślić odpowiednie pole w odpowiednim obszarze (patrz: Arkusz gry). Biała kość jest jokerem, może zastąpić każdy kolor.



Następnie gracz musi odłożyć na srebrną tacę wszystkie kości o **mniejszej wartości**, niż ta, którą wybrał. Jeśli gracz wybrał kość z najniższą wartością nic nie odkłada na tacę.



Uwaga: Kości o takiej samej wartości jak wybrana nie są odkładane.

Aktywny gracz nie może przetrzącać kości, które znajdują się na tacy.

Pozostałymi kośćmi, gracz aktywny rzuca po raz **drugi**. Ponownie wybiera jedną z kości i bez zmiany wyniku przenosi na pole na wybrane kości na swoim arkuszu gry, a następnie zaznacza (lub wpisuje) odpowiednią wartość w jednym z kolorowych obszarów. Kości z **niższymi wynikami** odkłada na srebrną tacę.

Aktywny gracz bierze pozostałe kości i rzuca nimi po raz **trzeci** i po raz ostatni wybiera jedną z kości. Następnie wszystkie kości, których nie wykorzystał odkłada na srebrną tacę.

Uwaga: Może się zdarzyć, kiedy gracz wybierze kość z wysokim wynikiem, że nie będzie w stanie wykonać trzech rzutów (wszystkie kości trafią wcześniej na tacę). Tym samym zabierze on mniej niż 3 kości. Gracze powinni unikać takich sytuacji – każda kość przybliży do wyższego wyniku.



Przykład:

1. Łukasz jest aktywnym graczem i wyrzucił następujące wyniki:



2. Wybiera fioletową kość, przenosi ją na pole na wybrane kości na swoim arkuszu gry i wpisuje w fioletowy obszar 3.



3. Łukasz odkłada na srebrną tacę wszystkie kości o wartości niższej niż 3.



4. Wykonuje drugi rzut pozostałymi czterema kośćmi i uzyskuje następujące wyniki:



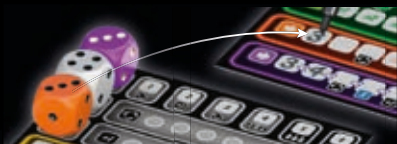
5. Wybiera białą kość – jokera. Odkłada ją na pole na wybrane kości na swoim arkuszu gry i decyduje się wykorzystać tę kość jako fioletową, więc wpisuje 4 w fioletowym obszarze.



6. Wszystkie kości, które mają wyniki niższe od 4 przekłada na srebrną tacę.



7. W trzecim rzucie Łukaszowi została tylko jedna kość. Rzuca nią i zabiera na pole na wybrane kości na swoim arkuszu gry. Wpisuje 3 w pomarańczowym obszarze.



Pasywny gracz

Kiedy aktywny gracz zabierze już 3 kości, nie może dalej rzucać, pozostałe kości trafiają na srebrną tacę a do gry wchodzi **pozostali gracze**. Są oni nazywani **pasywnymi** graczami.

Wszyscy pasywni gracze mogą skorzystać z **kości** znajdujących się na **srebrnej tacy**. Spośród tych kości każdy wybiera **jedną kość** i zaznacza to na swoim arkuszu gry (wpisując wartość lub zaznaczając odpowiednie pole). Wszyscy pasywni gracze wybierają kość **jednocześnie**. Wybrana przez gracza pasywnego kość pozostaje na tacy, ponieważ może zostać wykorzystana przez innego gracza. Oznacza to, że kilku graczy może wybrać tę samą kość.

Kiedy wszyscy pasywni gracze wybrali po kości i zaznaczyli to na swoich arkuszach gry, wszystkie kości trafiają do gracza siedzącego po lewej stronie aktywnego gracza, to on będzie **nowym graczem aktywnym** i będzie rzucał kośćmi. Rzuca on wszystkimi 6 kośćmi i postępuje zgodnie z tym co opisano powyżej, tak wygląda każda tura gracza.

Runda kończy się, kiedy każdy gracz był raz graczem aktywnym.



Arkusz gry

W pięciu kolorowych obszarach gracz wpisuje / zaznacza wyniki uzyskane na wybranych kościach. Na każdy rzut można zaznaczyć tylko **jedno pole albo** wpisać **jedną liczbę** (chyba, że gracz zdobędzie bonus).

Trzy obszary (**zielony, pomarańczowy i fioletowy**) mają z lewej strony strzałkę. Oznacza to, że w tych obszarach trzeba wpisywać lub wykreślać pola po kolei od lewej strony do prawej. Nie można zostawić po drodze niewypełnionego pola.



W dwóch pozostałych obszarach (**żółty i niebieski**) gracze wykreślają pola bez żadnej kolejności.



Biała kość

Biała kość jest **jokerem**, jej wartość może być wpisana w żółtym, zielonym, pomarańczowym lub fioletowym obszarze. Można również **zsumować** jej wartość z wartością **kości niebieskiej** i wpisać w niebieskim obszarze (patrz: Niebieska kość).



Żółta kość

Wynik żółtej kości **musi** być skreślony w żółtym obszarze. Po prostu skreśla się pole z wartością wskazaną przez kość. Każda cyfra występuje dwa razy, jednak korzystając z wyniku jednej kości można skreślić tylko jedną z nich w danej turze. W tym obszarze pola można wykreślać w **dowolnej kolejności**.

Kiedy gracz **wykreśli wszystkie** pola w jednej kolumnie **bierze w kółko** gwiazdkę pod tą kolumną, liczba w gwiazdce to punkty, które gracz otrzyma za tę kolumnę na koniec gry. Bonusy znajdujące się po prawej stronie tego obszaru zostaną objaśnione później.

Punkty na koniec gry: suma wartości wszystkich gwiazdek wziętych w kółko.

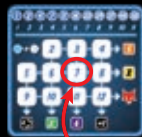
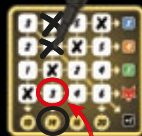


Niebieska kość

W tym obszarze (podobnie jak w żółtym) wykreśla się liczby w **dowolnej kolejności**. Kiedy gracz wybiera niebieską kość **musi zsumować** jej wartość z aktualną wartością białej kości (niezależnie od tego gdzie ona się znajduje).

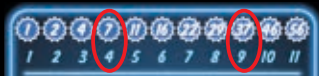
Podobnie dzieje się, kiedy gracz chce wykorzystać **białą kość jako niebieską**, musi dodać wartość niebieskiej kości do kości białej i wtedy może skreślić pole z wynikiem tego dodawania w niebieskim obszarze. Nie ma znaczenia gdzie znajduje się druga (biała/niebieska) kość, może leżeć na srebrnej tacy, może znajdować się na polu wybranej kości lub czekać na dalsze rzuty.

Wszyscy gracze korzystają z tej kości tak samo, zawsze należy obliczyć sumę białej i niebieskiej kości. **Niedozwolone** jest skreślenie wartości tylko jednej z tych kości.



Aktywny gracz w swojej kolejce może skreślić w niebieskim obszarze dwa pola, jeśli w dwóch rzutach wybierze białą i niebieską kość.

Punkty na koniec gry: Gracz liczy ile pól w niebieskim obszarze udało mu się skreślić. Skala punktów znajduje się na górze niebieskiego obszaru, wskazuje ile punktów (wartość w gwiazdce) gracz otrzyma za określoną liczbę skreśleń (niebieska liczba). Na przykład za 4 skreślenia gracz otrzyma 7 punktów, a za 9 skreśleń 37 punktów.



Zielona kość

Gracz może skreślić pole w zielonym obszarze tylko jeśli wynik na zielonej kości jest **większy lub równy** wartości danego pola (zaznaczona na polu). Musi zacząć od pierwszego pola po lewej i wykreślać później pola po kolei, żadnego nie pomijając.

Wartość zielonej kości musi być co najmniej tak wysoka jak wartość kolejnego wolnego pola w zielonym obszarze. Tylko wtedy można je wykreślić. Jeśli wartość na zielonej kości jest zbyt niska, gracz nie może jej wykorzystać.



Punkty na koniec gry: biała liczba w gwiazdce nad ostatnim wykreślonym polem to punkty, które gracz otrzyma za zielony obszar na koniec gry. W przykładzie obok gracz otrzyma 15 punktów.



Pomarańczowa kość

Wartość pomarańczowej kości wpisuje się do pola w pomarańczowym obszarze. Należy zacząć od **pierwszego pola po lewej** i wpisywać wartości w kolejne pola po kolei, żadnego nie omijając. W tym obszarze znajdują się cztery **pola specjalne** (mnożnik x2 i x3), podwyższają one wartość pola. Kiedy gracz ma wpisać wartość w takie pole mnoży wynik kości przez podany mnożnik i wpisuje wynik mnożenia. Na przykład kiedy kolejnym polem do wypełnienia jest takie z mnożnikiem x2 a pomarańczowa kość, którą wybrał gracz wskazuje 6, wpisuje on 12.

Punkty na koniec gry: sumuje się wszystkie wpisane wartości. W przykładzie obok gracz otrzyma $5+2+3+12=22$ punktów.



Fioletowa kość

Wartość fioletowej kości należy wpisać w pole we fioletowym obszarze. Należy zacząć od **pierwszego pola po lewej** stronie i wypełniać pola po kolei, żadnego nie omijając. W pierwszym polu można wpisać dowolną cyfrę, jednak cyfra wpisywana w kolejnym polu **musi być wyższa** od poprzedniej. Na przykład jeśli w polu wpisana jest 2, to w następnym gracz może wpisać 3, 4, 5 lub 6.

Uwaga: Po 6 można wpisać dowolną wartość!



Punkty na koniec gry: sumuje się wszystkie wpisane wartości. W przykładzie obok gracz otrzymałby $2+5+6+3=16$ punktów.



Wyjątkowy przypadek

Kiedy **pasyny gracz** nie może wykorzystać żadnej kości znajdującej się na srebrnej tacy, może wykorzystać w zamian jedną z kości znajdujących się na polach na kości na arkuszu gry aktywnego gracza. Jest to możliwe tylko jeśli gracz nie może wykorzystać żadnej z kości na tacy, a nie kiedy nie chce tego robić.

Kiedy **aktywny gracz** nie może wykorzystać żadnego z wyników rzutu (na przykład została mu tylko fioletowa kość i wyrzucił liczbę mniejszą niż wpisana poprzednio) to ma po prostu pecha i wykorzystuje w tej kolejce jedną kość mniej. Taką niewykorzystaną kość odkłada na tacę.

Bonusy

Podczas gry, gracze mogą zdobywać **bonusy**. W obszarach zielonym, pomarańczowym i fioletowym znajdują się one bezpośrednio **pod polami** a w obszarach żółtym i niebieskim **na zakończeniu** linii (rzędu, kolumny lub po skosie).



Kiedy gracz wpisze wartość lub wykreśli pole pod którym znajduje się bonus, lub wykreśli ostatnie pole w linii zakończonej bonusem otrzymuje określony bonus. Gracz musi od razu wykreślić pole w obszarze o wskazanym przez bonus kolorze. W przypadku niebieskiego lub żółtego obszaru wykreśla dowolne pole, w przypadku obszaru zielonego kolejne licząc od lewej. Bonusów **nie można** zostawiać sobie na później, muszą być zużyte od razu.

X **Czarny bonus z x** na początku czwartej rundy uprawnia gracza do skreślenia jednego pola w wybranym kolorze: zielonym, żółtym lub niebieskim.

6 **5** Kiedy bonus to pomarańczowe lub fioletowe pole z wpisaną cyfrą, należy wpisać ją w kolejnym licząc od lewej polu w pomarańczowym lub fioletowym obszarze. Ten bonus również nie może być zatrzymany na później, należy go wykorzystać od razu.

6 **Czarny bonus z 6** na początku czwartej rundy, oznaczają, że gracz może wpisać 6 w kolejnym wolnym polu wybranego obszaru (pomarańczowego lub fioletowego).

Uwaga: Na początku czwartej rundy można wykorzystać tylko jeden z czarnych bonusów.

Również bonusy znajdujące się na końcu linii w żółtym i niebieskim obszarze muszą być wykorzystane od razu, nie można zostawić ich na później.

Kiedy gracz poprzez wypełnienie pola z otrzymanego bonusu, otrzymuje **kolejny bonus**, również musi go od razu wykorzystać. W ten sposób tworzy się reakcje łańcuchowe i można wykreślić więcej niż jedno pole za pomocą jednej kości. To bardzo pożądana przez graczy sytuacja, mogą dzięki temu zdobyć więcej punktów wybierając tylko jedną kość.

Podsumowanie bonusów:

Bonus za pole – gracz wykorzystuje go jak tylko wypełni pole z bonusem.

Bonus za linię – gracz wykorzystuje go jak tylko zakreśli ostatnie pole w linii.





Lisy

Lisy dają graczom dodatkowe punkty na koniec gry. Zdobywa się je w taki sam sposób jak bonusy, poprzez wypełnienie określonego pola lub linii pól. Każdy lis daje tyle punktów ile **najniżej punktowany obszar** gracza.

Przykład: Na koniec gry podlicza się punkty z każdego obszaru oddzielnie. W przypadku obok to pomarańczowy obszar jest najniżej punktowany – tylko 5 punktów. Każdy lis zdobyty przez tego gracza dałby mu więc 5 punktów.

Uwaga: Jeśli gracz w jakimś obszarze ma 0 punktów, to lisy również są warte 0 punktów.

Łukasz	
	46
	37
	28
	5
	21

Akcje

W górnej części arkusza gry znajdują się **dwa paski akcji**, które można odblokować w trakcie gry. Akcje te **mogą** być wykorzystane **od razu** po odblokowaniu lub zostawione **na później**.

Kiedy gracz zaznaczy ostatnie pole w odpowiedniej linii lub na początku rundy (1 do 3) gracz otrzymuje akcję do wykonania. Należy **zaznaczyć kółkiem**, wolne pole akcji – oznacza to, że gracz może wykonać taką akcję.

Przykład: Gracz wypełnił trzecie pole w fioletowym obszarze i od razu bierze w kółko kolejne wolne pole w pasku akcji przerzut. Tym samym odblokował tę akcję.

Kiedy gracz wykona daną akcję musi przekreślić wzięte wcześniej w kółko pole tej akcji. W jednej kolejce można wykorzystać kilka akcji, oczywiście o ile są odblokowane.



Akcja przerzut

Tę akcję może wykonać **tylko aktywny** gracz. Jeśli nie jest zadowolony z wyniku rzutu może przerzucić wszystkie dostępne kości (nie może dołożyć kości ze srebrnej tacy ani wcześniej wybranych, znajdujących się na polach na kości). Nie można odłożyć sobie kości z poprzedniego rzutu, trzeba rzucać wszystkimi dostępnymi kośćmi.



Akcja dodatkowa kość

Dzięki tej akcji można wykorzystać dodatkowo **jeszcze jedną kość**. Akcję tę można wykonać tylko na **koniec kolejki**, czyli kiedy aktywny gracz dobierze już wszystkie trzy kości a pasywni gracze, kiedy wykorzystają już jedną kość ze srebrnej tacy. Można wybrać dowolną z sześciu kości. Aktywny gracz może wykorzystać ponownie kość, której już użył. W jednej kolejce gracz może wykonać tę akcję kilkakrotnie, ogranicza go jedynie liczba odblokowanych (wziętych w kółko) akcji. Każdą kość można jednak tą akcją wykorzystać tylko raz!



Przykład: Aktywny gracz wybrał kości i zaznaczył ich wartości na swoim arkuszu gry. Wykorzystuje dwie akcje dodatkowa kość. Pierwszą wybiera białą kość i zaznacza jako żółtą czwórkę. Drugą akcją nie może już wybrać białej kości. Może jednak wykorzystać niebieską kość, połączyć ją z białą i skreślić siódmkę w niebieskim obszarze (4 z białej kości + 3 z niebieskiej kości = 7).



KONIEC GRY

Gra kończy się, kiedy w ostatniej rundzie ostatni aktywny gracz zakończył swoją kolejkę, a pasywni gracze wybrali kości ze srebrnej tacy. Gracze mogą wtedy wykorzystać jeszcze akcję dodatkowa kość, o ile mają ją odblokowaną. **Niewykorzystane akcje przepadają.**

Jeden z graczy, na odwrocie swojego arkusza gry notuje punkty wszystkich graczy za poszczególne kolorowe obszary. Następnie mnoży liczbę zdobytych przez gracza lisów przez najniżej punktowany obszar i wpisuje wynik w pole lisów.

Na koniec podlicza się punkty zdobyte przez każdego z graczy. Gracz, który ma **najwięcej punktów**, wygrywa. W przypadku **remisu**, wygrywa gracz, który ma wyżej punktowany obszar. Jeśli nie przyniesie to rozstrzygnięcia, gracze dzielą się zwycięstwem.

ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA

Jeśli gracz nie ma towarzystwa, **może zagrać sam**. Celem jest wtedy zebranie możliwie jak największej liczby punktów. Zasady gry pozostają takie same, z poniższymi zmianami.

Gra trwa **6 rund**. Gracz zaczyna jako aktywny gracz. Następnie odgrywa rolę graczy pasywnych, następnie ponownie jest graczem aktywnym itd. Musi być 6 razy graczem aktywnym i pasywnym.

Jako **pasywny gracz**, rzuca wszystkimi sześcioma kośćmi i odkłada 3 z najniższymi wynikami na tacę. W przypadku takich samych wartości, na tacę odkłada się kość, która wylądowała najbliżej srebrnej tacy.

Uwaga: Jako pasywny gracz, w rozgrywce jednoosobowej, nie można używać akcji dodatkowa kość.

Przykład: Gracz wyrzucił następujące wyniki. Jako pasywny gracz, musi odłożyć trzy kości z najniższymi wynikami na tacę. Odkłada więc niebieską kość z 1, fioletową kość z 2 i pomarańczową 3, ponieważ znajduje się najbliżej srebrnej tacy z wszystkich kości z wynikiem 3.



Na koniec gry, gracz sprawdza jak mu poszło w poniższej tabeli.

Poziom	Punkty
★★★★★ Niezły bystrzak!	> 280
★★★★☆ Nazywasz się Albert Einstein?	260-280
★★★☆☆ Co za geniusz!	240-260
★★★☆☆ Imponujące!	220-239
★★☆☆☆ Chyłę czouła!	200-219
★☆☆☆☆ Świetny wynik!	180-199
☆☆☆☆☆ To było naprawdę dobre.	160-179
★☆☆☆☆ Nieźle, ale stać cię na więcej.	140-159
☆☆☆☆☆ Popraw się...	< 140



Autor: Wolfgang Warsch
Grafika: Leon Schiffer

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, www.g3poland.com

www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 1. Rok 2019.

Wersja 1.0

