

3-5  
graczy

10+  
wiek

15  
minut



DANIEL FEHR



# NARABI

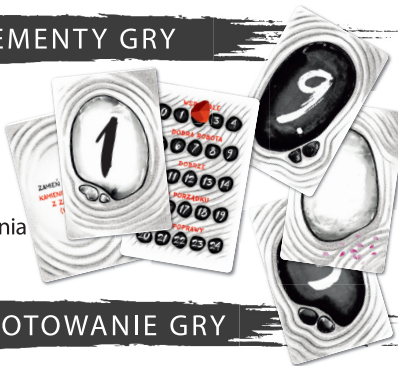
KAMIENIE MAJĄ DUSZĘ

ZASADY GRY



## ELEMENTY GRY

- 15 kart kamieni
- 15 kart warunków
- 15 koszulek na karty
- 1 karta punktowania
- 1 znacznik punktowania
- Zasady gry



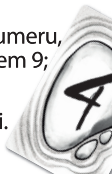
## PRZYGOTOWANIE GRY

Przetasujcie osobno karty warunków i karty kamieni. Losowo dobierzcie je w pary i włóżcie do koszulek – tak, aby z jednej strony widać było kamień, a z drugiej tekst warunku. Dzięki temu pary kamieni i warunków będą różne w każdej grze.

**Ważne! Podczas tworzenia talii nie podglądajcie warunków.**

Przygotujcie talię na jeden z poniższych sposobów – w zależności od liczby graczy:

- 3 albo 4 graczy – usuńcie: jeden biały kamień bez numeru, jeden czarny kamień bez numeru i kamień z numerem 9; nie biorą one udziału w grze.
- 5 graczy – w grze bierze udział wszystkie 15 kamieni.



Przetasujcie karty i rozdajcie je graczom stroną z kamieniami ku górze: po 4 kamienie (w grze 3-osobowej) lub po 3 kamienie (w grze 4- i 5-osobowej).

W losowy sposób ułóżcie swoje karty przed sobą – jedną obok drugiej – tak, by kamienie były widoczne dla wszystkich graczy. Możecie zapoznać się z warunkami na odwrocie własnych kart, nie pokazując ich jednak innym graczom.

**Ważne! W tym momencie nie możecie zmienić kolejności kart!**

Najbardziej odpowiedzialny spośród graczy kładzie przed sobą kartę punktowania i umieszcza na niej znacznik punktowania – na polu 0. W każdej turze gracz ten przesunie znacznik o jedno pole dalej.

## CEL GRY

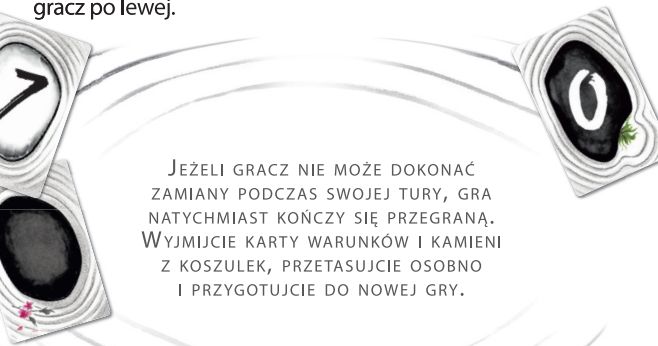
Celem tej kooperacyjnej gry jest ułożenie kamieni w kolejności numerycznej, wykonując łącznie jak najmniej ruchów. Kamienie mogą być ułożone zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara bądź przeciwnie do niego.

UWAGA: KAMIENIE BEZ NUMERÓW  
NIE WPŁYWAJĄ NA KOLEJNOŚĆ.

## ROZGRYWKA

Gracz z kamieniem o numerze 0 zostaje pierwszym graczem. Tury rozgrywane są w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Podczas swojej tury **musisz dokonać** zamiany. Oznacza to, że zawsze wymienisz jeden ze swoich kamieni z kamieniem innego gracza. **Nie możesz** dokonać zamiany dwóch własnych kamieni!

Następnie gracz odpowiedzialny za kartę punktowania przesuwa znacznik o jedno pole dalej. Kolejny ruch wykonuje gracz po lewej.



JEŻELI GRACZ NIE MOŻE DOKONAĆ  
ZAMIANY PODCZAS SWOJEJ TURY, GRA  
NATYCHMIAST KOŃCZY SIĘ PRZEGRANĄ.  
WYMIJCI KARTY WARUNKÓW I KAMIENI  
Z KOSZULEK, PRZETASUJCIE OSOBNO  
I PRZYGOTUJCIE DO NOWEJ GRY.

## WAŻNE UWAGI:

- Zawsze możesz podejrzeć warunki na swoich kartach. Nie wolno ci jednak pokazywać warunków innym graczom ani mówić o nich.
- Możesz zadawać takie pytania jak „Czy możesz zamienić ten kamień z tym?” oraz odpowiadać: „Tak” albo „Nie”.
- Możesz dowolnie omawiać z innymi graczami strategię i swoje kolejne ruchy, jeżeli tylko nie zdradzisz warunków przedstawionych na kartach. Ostateczna decyzja dotycząca ruchu należy zawsze do aktywnego gracza.
- Kamienie bez numeru są traktowane jak 0 (na potrzeby warunków, ale nie kolejności!). 0 jest liczbą parzystą.



## ZASADY ZAAWANSOWANE (OPCJONALNE)

- Nie wolno rozmawiać!
- Gdy otrzymasz kamień, nie możesz od razu zamienić go z powrotem (na ten sam kamień, który zabrał poprzedni gracz).

## KONIEC GRY

Kiedy tylko uda wam się ustawić kamienie w odpowiedniej kolejności, gra się kończy. Karta punktowania wskaże, jak dobrze wam poszło – im mniej tur potrzebowaliście, tym lepszy wasz wynik!

Jeżeli nie zdołacie ułożyć kamieni w odpowiedniej kolejności w ciągu 24 tur (czyli znacznik punktowania stoi na ostatnim polu i konieczne jest jego przesunięcie), przegrywacie!



Game published by Lifestyle Boardgames Ltd.

© 2018 All rights reserved.

[www.lifestyle-boardgames.com](http://www.lifestyle-boardgames.com)



© 2019 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.

ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa, Polska

FOX GAMES

[www.foxgames.pl](http://www.foxgames.pl)

Wydawca: Michał Herman, Tłumaczenie: Marek Baranowski

Korekta: Natalia Łyczko, DTP: Cezary Szulc