

Autor: Graeme Jahns Ilustracje: Thomas Hussung

SZTAMA!



Wiek graczy



8+

Liczba graczy



2-4

Czas gry



20'

SZTAMA!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- 66 kart rzeki:
- 42 karty gałęzi (6x7 rodzajów)
- 12 kart ekobobrow
- 12 kart odpadów



- 15 kart tam



- 16 drewnianych znaczników kłód

Kolor i kształt znaczników może różnić się od stanów rzeczywistych w środku opakowania.



Wszyscy nad rzekę! Wraz z początkiem sezonu, gdy po wodzie dryfują gałęzie i pnie, bobry przystępują do mistrzostw w budowaniu tam. Ich motto co roku jest takie samo: „Im większa, tym lepsza”. Ale uwaga: przy budowie tamy dany rodzaj drzewa może być użyty tylko raz. Niestety, po wodzie pływa też mnóstwo śmieci, a żaden z bobrów – co chyba oczywiste – nie chce ich mieć w swojej tamie. Na szczęście przedstawiciele ratowniczej grupy EkoBóbr są zawsze gotowi do pomocy. Zatrudnij ich, a w mig uporają się ze śmieciami.

Gracz, który zbierze najlepsze drewno do swojej tamy i będzie miał w niej najmniej odpadów, wygra mistrzostwa.

CEL GRY

Zdobywasz punkty za tamy zbudowane tylko z gałęzi pochodzących z różnych drzew. Zbierasz gałęzie, które dryfują po rzece, i używasz ich, by wznosić jak najpiękniejsze tamy. Pamiętaj jednak, by – o ile to możliwe – nie zabierać odpadów na swoją budowę. Na koniec gry możesz za nie otrzymać punkty ujemne.

Karta bobra ekologa (zwanego w grze ekobobrem) pełni funkcję dzokera. Pomoże ci od razu pozbyć się odpadów bądź przyda się przy budowie tamy. Zwycięży gracz, który na koniec gry będzie miał najwięcej punktów zwycięstwa.

PRZYGOTOWANIE DO GRY



A) Każdy z graczy otrzymuje **4 znaczniki kłód** (dzięki nim będzie mógł przeskakiwać do lepszych gałęzi) i kładzie je przed sobą na stole. Jeżeli w rozgrywce bierze udział mniej niż czterech graczy, to niewykorzystane znaczniki kłód nie biorą udziału w grze – należy odłożyć je do pudełka.

B) Podziel **karty tam** na pięć stosów – zgodnie z wysokością kosztu karty, który został wskazany na żółtym hełmie. W osobnych stosach powinny zatem znaleźć się karty o wartościach: 3, 5, 7, 9 i 11. Karty w każdym stosie należy posortować tak, by karta, które daje najwięcej punktów zwycięstwa (widniejących w gwiazdce), leżała najwyżej na stosie, a ta, które zapewnia najmniej punktów, leżała najniżej. Karty połóż na środku stołu, aby każdy gracz mógł zobaczyć ich wartości (tak, jak pokazano na ilustracji).



C) Przetasuj wszystkie **karty rzeki** i połóż je na stole w formie odkrytego stosu.

D) Dobierz **4 karty** z wierzchu stosu kart rzeki i połóż je odkryte na stole, (karty te powinny leżeć w rzędzie, na lewo od stosu kart rzeki). Utworzą one rzekę – brakujące karty gracze będą dobierać do niej ze stosu dobierania (choćby stos jest odkryty, to gracze nie mogą go przeglądać w trakcie gry). Po prawej stronie stosu kart rzeki zostaw trochę miejsca – tak, by zmieścił się tam stos kart odrzuconych.

Gracz, który jako ostatni był nad rzeką, zostaje graczem rozpoczynającym rozgrywkę.



Pierwszy gracz



5 stosów kart tam



Drugi gracz

Stos kart odrzuconych



Trzeci gracz



Karty rzeki

Odkryty stos dobierania kart



Czwarty gracz

Przykład przygotowania do gry w czteroosobowym składzie.

PRZEBIEG GRY

W swojej turze możesz wykonać jedną z dwóch poniższych akcji:

A) dobrać kartę z rzeki (stworzonej z odkrytych kart znajdujących się na stole)

albo

B) zbudować tamę.

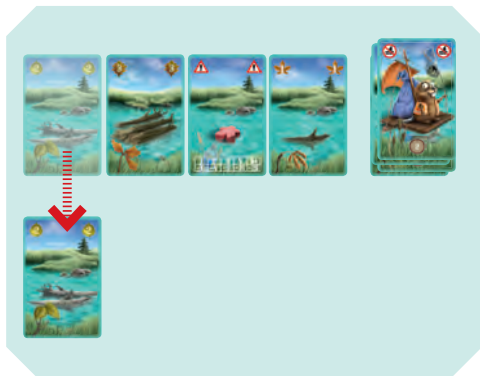
Następnie ruch wykonuje kolejny gracz - zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

A) DOBRANIE KARTY Z RZEKI

W swojej turze możesz wziąć z rzeki **jedną** kartę.

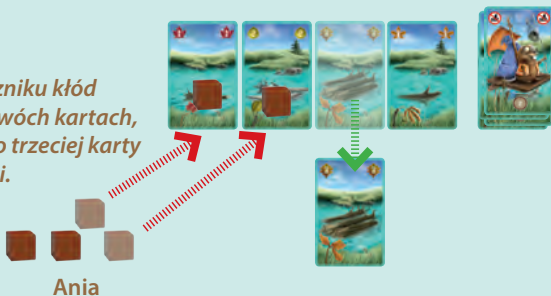
Pierwszą kartę (czyli tę, która znajduje się przy lewym brzegu rzeki) możesz dobrać za darmo.

Jeśli chcesz dobrać jedną z kart znajdujących się dalej na rzece (czyli bardziej na prawo), musisz wykorzystać do tego znaczniki kłód. Wrzucasz je wówczas do rzeki tak, by za ich pomocą dojść do upatrzonej karty. Aby przeskoczyć przez pierwszą kartę, połóż na niej jeden z twoich znaczników kłód. Teraz możesz wziąć kartę, która jest drugą umiejscowioną najbardziej na lewo



na rzece. Możesz też położyć kolejny znacznik kłody – wówczas dobierzesz kartę, która jest trzecia w kolejności – i tak dalej. Maksymalnie można użyć 4 znaczników kłód. Jeśli umieścisz po jednym znaczniku kłód na każdej z czterech kart, możesz wziąć kartę leżącą na wierzchu stosu kart dobierania. Oznacza to, że znaczniki kłód musisz położyć na każdej karcie, którą chcesz przeskoczyć – nawet, jeśli znajdują się na niej już inne znaczniki kłód. Użyte znaczniki zostawiasz na kartach.

Przykład:
*Ania kładzie
po jednym znaczniku kłód
na pierwszych dwóch kartach,
aby dostać się do trzeciej karty
i zabrać ją z rzeki.*



Jeśli chcesz wziąć z rzeki kartę, na której znajdują się już znaczniki kłód (jeden lub więcej), to zabierasz wszystkie znaczniki leżące na tej karcie i kładziesz je przed sobą na stole (nie ma znaczenia, przez kogo zostały umieszczone na karcie).



Przykład:
Krzyś bierze pierwszą kartę z rzeki i zabiera 2 znaczniki, które na niej leżały – będzie mógł ich użyć w przyszłych turach.

Krzyś



KARTY RZEKI

W rzece znajdują się 3 rodzaje kart: karty gałęzi, karty odpadów oraz karty ekobobrów.

KARTY GAŁĘZI

Jeśli dobierasz z rzeki kartę gałęzi, to weź ją do ręki. Karty gałęzi, które trzymasz w ręku, posłużą ci do budowy tamy.

Zbudowane tamy umieścisz przed sobą w formie zakrytego stosu. W trakcie gry możesz je swobodnie przeglądać.



KARTY ODPADÓW:

Jeśli dobierasz z rzeki kartę odpadu, to:

– musisz **od razu** odrzucić z ręki jedną kartę ekobobra (patrz dalej), a następnie odłożyć ją zakrytą wraz z kartą odpadu na stosie kart odrzuconych



ALBO



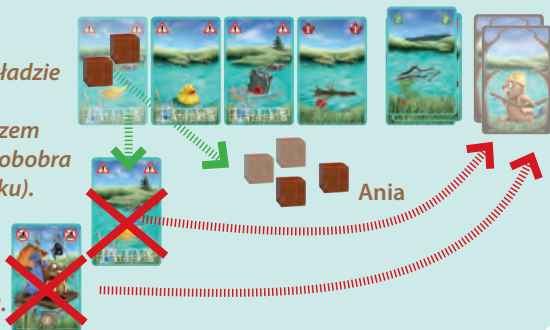
– (jeśli nie możesz lub nie chcesz pozbywać się karty ekobobra) musisz **od razu** wziąć kartę odpadu i położyć ją zakrytą na stosie kart zbudowanych przez siebie tam (jeśli jeszcze nic nie udało ci się zbudować, to po prostu połóż ją przed sobą na stole). W ten sposób zabrany



z rzeki odpad jest na stałe wbudowany w tamę i nie może zostać usunięty (nie możesz pozbyć się tej karty odpadu).

Na koniec gry wszystkie karty odpadów, które zgromadził przed sobą gracz, przynoszą mu ujemne punkty.

Przykład:
*Ania bierze kartę
 odpadu z rzeki i kładzie
 ją na stos kart
 odrzuconych – razem
 ze swoją kartą ekobobra
 (którą miała w ręku).
 Zabiera też
 wszystkie kłody,
 które leżały
 na karcie odpadu.*



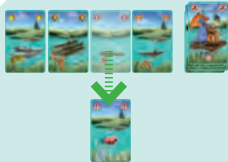
KARTA EKOBORA:

Jeśli dobierasz z rzeki kartę ekobobra, weź ją do ręki. Ta karta traktowana jest jak dzoker – może uchronić cię przed dobraniem karty odpadu lub pomóc ci w budowie tamy. Tak, jak zostało to opisane powyżej, możesz odrzucić kartę ekobobra z ręki, kiedy musisz dobrać kartę odpadu z rzeki (jeśli znajdują się na niej jakieś znaczniki kłód, to połóż je przed sobą na stole). Kartę ekobobra połóż – wraz z kartą odpadu – na stosie kart odrzuconych.



Ewentualnie możesz użyć jednej karty ekobobra na tamę, którą budujesz. W tym przypadku liczy się ona jak dowolna karta gałęzi (z dowolnego rodzaju drzewa) o wartości 2. Dokładny opis budowania tam znajdziesz w następnym rozdziale.

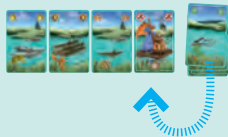
Gdy tylko dobierzesz kartę z rzeki, przesuń wszystkie karty w rzece na puste miejsca z lewej strony. Powstałe w ten sposób kolejne puste miejsca uzupełnij, pobierając nową kartę z wierzchu stosu kart rzeki – ujawniając tym samym nową wierzchnią kartę w stosie. Jeśli gracz dobrał wierzchnią kartę ze stosu kart rzeki, nie należy przesuwać kart leżących na stole.



Ta karta została właśnie dobrana.



Następna karta jest przesuwana w lewo.

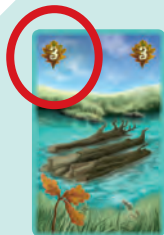


Wierzchnia karta ze stosu kart rzeki zajmuje puste miejsce.



B) ZBUDOWANIE TAMY

Jeśli w swojej turze chcesz zbudować tamę, to nie bierzesz żadnej karty z rzeki. Używasz do tego celu kart gałęzi, które znajdują się wśród twoich kart z ręki. Możesz – ewentualnie – dodać do nich jedną kartę ekobobra. Każda karta gałęzi ma określoną wartość (1, 2 lub 3) i reprezentuje określony rodzaj drzewa (ukazany za pomocą listka) – tak, jak pokazano na obrazku obok.



Rodzaj drzewa wraz z wartością karty równą 3.

Uwaga! Każda tama, którą zbudujesz, może zawierać tylko jedną kartę reprezentującą dany gatunek drzewa. Oznacza to, że nie możesz użyć dwóch kart gałęzi z tego samego gatunku drzewa. Podobna zasada dotyczy kart ekobobrow. Na każdą tamę, którą zbudujesz, możesz wykorzystać maksymalnie jedną kartę ekobobra, by użyć jej jako karty gałęzi o wartości 2.



Tama nie może zostać zbudowana w ten sposób, gdyż dwie karty gałęzi reprezentują ten sam rodzaj drzewa (mają ten sam listek).



Jeśli masz odpowiednią kombinację kart, to wyłóż je przed sobą na stole – tak, by inni uczestnicy rozgrywki mogli je zobaczyć. Następnie weź wierzchnią kartę ze stosu kart tam; łączna wartość zagranych przez ciebie kart musi być równa lub wyższa od wartości kosztu karty tamy, którą chcesz właśnie zbudować. Zabraną kartę tamy połóż zakrytą przed sobą na stole. Użyte karty gałęzi (i – ewentualnie – kartę ekobobra) odłóż zakryte na stos kart odrzuconych.

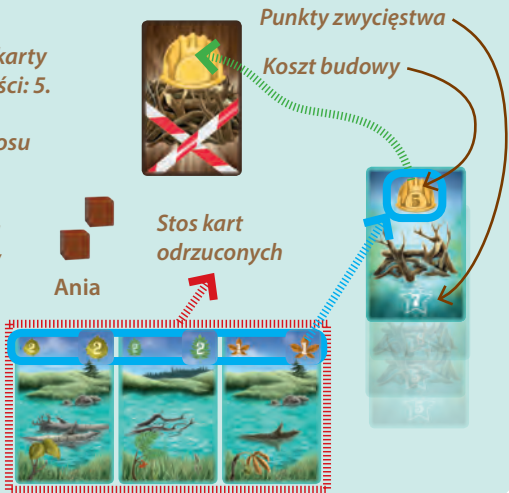
Przykład:

Ania wyklada na stół karty gałęzi o łącznej wartości: 5.

W zamian zabiera wierzchnią kartę ze stosu kart tam, której koszt budowy wynosi 5.

Na koniec gry ta karta tamy da jej 7 punktów zwycięstwa.

Karty gałęzi, których właśnie użyła, odkłada zakryte na stos kart odrzuconych.



KONIEC GRY



Gra kończy się w momencie, gdy:

A) rzeka nie może zostać uzupełniona po ruchu gracza, czyli gdy jest w niej mniej niż 5 kart (a stos dobierania się wyczerpał),

ALBO

B) jeden z graczy, budując tamę, dobrał ostatnią kartę tamy ze stołu.

PUNKTACJA

Wszyscy uczestnicy rozgrywki sumują punkty zwycięstwa. Gracze najpierw liczą, ile zdobyli łącznie punktów zwycięstwa: za posiadane karty tam oraz za znaczniki kłód, które im pozostały. Następnie sprawdzają, ile punktów muszą odjąć za karty odpadów, które zgromadzili podczas gry.

– Dodaj do siebie wszystkie punkty za karty tam, które udało ci się zbudować (tzn. zdobyć).

– Za każde 2 znaczniki kłód, które leżą przed tobą na stole, zdobywasz 1 punkt.

Wynik nieparzysty zaokrąglasz w dół.

– Karty odpadów dają ci punkty ujemne. Ich liczba zależy od liczby kart odpadów, które posiadasz na koniec gry. Za jedną kartę odpadu tracisz 1 punkt,



Punkty zwycięstwa

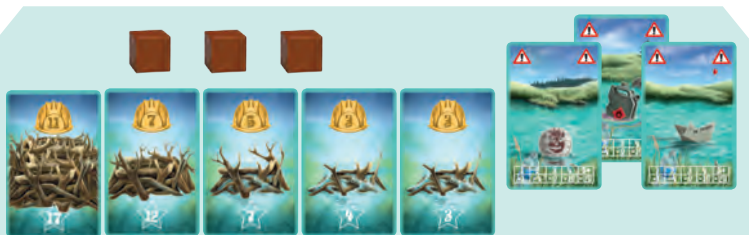


za dwie karty – 4 punkty, za trzy – 9 punktów, za cztery – 16 punktów, a za posiadanie pięciu lub więcej kart odpadów tracisz aż 25 punktów.



| | | | | |
|----|----|----|-----|-----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5+ |
| -1 | -4 | -9 | -16 | -25 |

Gracz, który na koniec gry zdobędzie najwięcej punktów zwycięstwa, wygra rozgrywkę. Jeśli jest remis, gracze liczą wartość wszystkich kart, które zostały im w ręku (sumują w tym celu wartość kart gałęzi i ekobobrów, których nie użyli). Gracz, który otrzymał najwyższy wynik, wygrywa (uwaga: karty gałęzi i ekobobrów mają wartość na koniec gry tylko wtedy, gdy gracje remisują; w przeciwnym razie nie są brane pod uwagę). Jeśli nadal jest remis, gracze razem cieszą się ze zwycięstwa.



Przykład: Na koniec gry Krzysć liczy punkty zwycięstwa za karty tam i znaczniki kłód, które posiada. Zdobywa 43 punkty zwycięstwa za 5 powyższych kart tam. Za 3 znaczniki kłód zyskuje jeszcze 1 punkt. Za posiadanie 3 kart odpadów musi jednak odjąć 9 punktów. Ostateczny wynik Krzysia to: $43+1-9 = 35$ punktów.



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.

Nie zapomnij podać swojego imienia, nazwiska i adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informację 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

© 2018 Granna © 2018 HUCH
Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wyprodukowano w Polsce.

Granna sp. z o.o.
ul. Księcia Ziemowita 47
03-788 Warszawa

www.granna.pl

GRANNA

HUCH!