

Autor:  
Marco  
Teubner

# ALE CYRK!

Ilustracje:  
Marie  
Cardouat

Liczba graczy: 2-4    Wiek graczy: 6+    Czas gry: 20 min

*Przed Państwem najszynniejsza grupa cyrkowa świata!*

*Zapraszamy na zapierające dech w piersiach akrobatyczne show!*

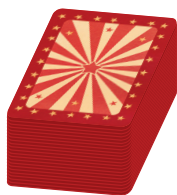
*Poznajcie grupę śmiałków, która potrafi zaprzeczyć prawom grawitacji!*

Przenosicie się do XIX-wiecznego cyrku. Waszym zadaniem jest zaprezentowanie skomplikowanych układów akrobatycznych. By tego dokonać, będziecie układać drewniane klocki z postaciami akrobatów (jeden na drugim), próbując spełnić warunek zapisany na waszych kartach. Pamiętajcie, że zmysł równowagi i precyzja ruchów są w cyrku na wagę złota – uważajcie więc, by przypadkowo nie stracić wieży akrobatów. Kto pierwszy wykona 7 niepowtarzalnych układów, ten wywoła burzę oklasków i wygra rozgrywkę!

**Uwaga: gra niejedną raz przyprawi was o szybsze bicie serca!**

## Zawartość pudełka

- ★ 9 drewnianych klocków z postaciami akrobatów



- ★ 53 karty z układami akrobatycznymi



- ★ 3 arenę cyrkowe
- ★ instrukcja

## Przygotowanie do gry

Położcie 3 arenę cyrkowe na środku stołu – tak, by odległość między nimi wynosiła ok. 5 cm. Porozstawiajcie klocki z postaciami akrobatów wokół aren cyrkowych. Przetasujcie wszystkie karty i rozdajcie każdemu graczowi po 4 z nich. Gracze powinni trzymać swoje karty w taki sposób, by pozostali uczestnicy rozgrywki nie widzieli, co się na nich znajduje. Pozostałe karty połączcie w formie zakrytego stosu na środku stołu – tak, by każdy miał do nich swobodny dostęp. W trakcie rozgrywki gracze będą z tego stosu dobierali karty.

GRANNA

## Przebieg gry

Najmłodszy gracz podejmuje decyzję, kto rozpocznie rozgrywkę. Po pierwszym ruchu gracze wykonują swoje tury po kolei – zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara.

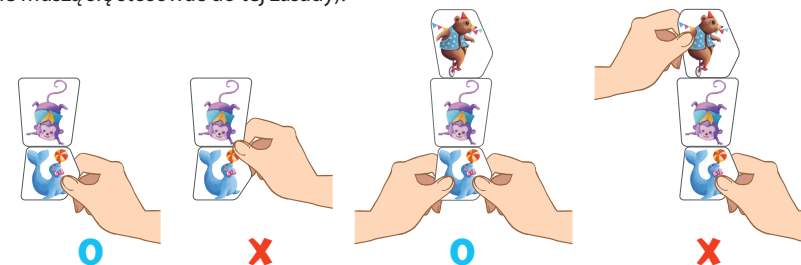
W czasie tury gracz może wykonać jedną z dwóch poniższych akcji:

- A.** wybrać jeden klocek, który nie bierze jeszcze udziału w grze (nie znajduje się na arenie), i postawić go na pustej arenie lub na istniejącej już wieży z klocków albo
- B.** wziąć element stojący na arenie (pojedynczy klocek bądź część lub całość wieży z klocków) i przełożyć go na szczyt innej wieży z klocków lub na pustą arenę.



## Przenoszenie klocków

Kiedy gracz przenosi wieżę z klocków, to może ją trzymać tylko za jeden klocek (dzieci nie muszą się stosować do tej zasady).



Klocki muszą być stawiane w pozycji pionowej. Nie mogą być obrócone do góry nogami ani leżeć na jednym boku.

Klocki nie muszą być stawiane tak, by stały równo jeden na drugim (to znaczy, że krawędź podstawy jednego klocka nie musi idealnie przylegać do górnej krawędzi klocka stojącego pod nim).

Gracz nie może cofnąć ruchu, który wykonała poprzednia osoba przenosząca klocki.

## Wykładanie karty

Jeżeli w którymkolwiek momencie (również podczas tury innych uczestników rozgrywki) układ klocków wieży spełni warunek pokazany na karcie gracza, to może on krzyknąć: **Ale cyrk!** Gracz wyklada wówczas tę kartę na stół i wszyscy sprawdzają, czy warunek rzeczywiście został spełniony.

- ★ Jeśli tak, to gracz zostawia tę kartę odkrytą przed sobą na stole (w ten sposób zdobywa punkt), a następnie dobiera nową kartę z wierzchu stosu i bierze ją do ręki.
- ★ Jeśli nie, to gracz zabiera odkrytą kartę z powrotem do ręki.

Jeżeli istniejący układ klocków na stole pozwala na spełnienie warunków pokazanych na kilku kartach, to gracz może wyłożyć na stół wszystkie te karty. Na koniec ruchu gracz powinien dobrać tyle kart, by znów mieć w ręku 4 karty.

Jeśli gracz dobrał karty (jedną lub kilka), których warunki może od razu spełnić, to natychmiast je wyklada i dobiera nowe – tak, by znów mieć w ręku 4 karty.

## Kara za strącenie klocka

Jeśli gracz upuści klocek lub strąci wieżę z klocków, to jego tura natychmiast się kończy. Wszystkie klocki, które spadły, oraz te, które gracz trzyma w ręce, powinny zostać ułożone wokół aren (tak jak na początku rozgrywki). Następnie gracz musi odrzucić jedną z odkrytych kart, które trzyma przed sobą na stole (jako zdobyte punkty), i umieścić ją na spodzie stosu dobierania kart. Jeśli gracz nie może odrzucić żadnej karty, to jego tura przepada, a kolejka przechodzi na następną osobę.

## Koniec gry

Pierwszy gracz, który zgromadzi przed sobą 7 odkrytych kart (czyli spełni 7 warunków), wygrywa rozgrywkę. Jeśli kilku graczy w tym samym czasie zgromadzi przed sobą 7 odkrytych kart, to razem cieszą się ze zwycięstwa.

## Rodzaje kart występujących w grze



Klocki z trzema postaciami pokazanymi na karcie muszą znajdować się na arenie we wskazanym kolorze. Kolejność, w jakiej są ustawione na wieży, nie ma znaczenia. W wieży mogą znajdować się również inne klocki.

*Przykład: Zgodnie z warunkiem na karcie, na żółtej arenie powinny znajdować się: akrobatka z talerzami, miś oraz lew. Wieża z klocków stojąca na żółtej arenie zawiera kolejno (wymieniając od dołu): słonika, lwa, małpkę, misia i akrobatkę z talerzami. Warunek z karty został spełniony.*

Klocki z dwiema postaciami pokazanymi na karcie muszą stać jeden na drugim – w kolejności takiej, jak pokazano na karcie. Pomiędzy nimi nie może stać klocek z inną postacią. Kolor areny oraz inne postacie stojące na wieży nie mają znaczenia.

*Przykład: Zgodnie z warunkiem na karcie, małpka powinna stać na akrobatce z talerzami. Wieża z klocków stojąca na zielonej arenie zawiera kolejno (wymieniając od dołu): słonika, lwa, akrobatkę z talerzami, małpkę oraz misia. Warunek z karty został spełniony.*



Klocki z trzema postaciami pokazanymi na karcie muszą stać na wieży we wskazanej kolejności. Klocki pomiędzy nimi nie mają znaczenia, podobnie jak kolor areny, na której stoją postacie.

*Przykład: Zgodnie z warunkiem na karcie, miś powinien znajdować się poniżej foczki, a foczka – poniżej słonika. Wieża z klocków stojąca na czerwonej arenie zawiera kolejno (wymieniając od dołu): misia, lwa, foczkę, akrobatkę z talerzami i słonika. Warunek z karty został spełniony.*

Klocek z postacią pokazaną na karcie musi znajdować się we wskazanym miejscu na wieży. Kolor areny oraz inne postacie stojące na wieży nie mają znaczenia, ale na postaci, która widnieje na karcie, musi stać przynajmniej jedna postać.

*Przykład: Zgodnie z warunkiem na karcie, klaun powinien znajdować się na 3. pozycji na wieży. Pod nim muszą stać 2 postacie, a na nim – przynajmniej jedna. Wieża z klocków stojąca na żółtej arenie zawiera kolejno (wymieniając od dołu): misia, lwa, klauna, akrobatkę z talerzami i słonika. Warunek z karty został spełniony.*



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](mailto: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 informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl) i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Odwiedź nas na Facebooku: [www.facebook.com/grannagry](https://www.facebook.com/grannagry)

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



© 2017 Korea Boardgames, © 2018 Granna

Wszelkie prawa zastrzeżone Wyprodukowano w Polsce  
Granna Sp. z o.o., ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa

GRANNA

00338/3