

# KOSTKI ZOSTAŁY RZUCONE!

Gra dla 2-6 graczy w wieku 7-107 lat

## ELEMENTY GRY

- 18 pomarańczowych kostek
- 18 białych kostek
- Woreczek na kostki

## CEL GRY

Wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej kostek. Aby je zdobyć, gracze będą musieli wykazać się dużą spostrzegawczością.

## PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka trwa **3 rundy**. W każdej rundzie wykorzystywanych będzie **12 kostek: 6 białych i 6 pomarańczowych**. **Przebieg rundy:**

1. Na początku każdej rundy najmłodszy gracz wyciąga z woreczka **6 białych i 6 pomarańczowych** kostek. Następnie rzuca nimi na środek stołu – symbole na kostkach muszą być widoczne dla wszystkich graczy.
2. W tym momencie **wszyscy gracze jednocześnie** starają się odnaleźć symbole, które występują w dwóch kolorach (co najmniej na jednej kostce białej i jednej pomarańczowej).
3. Pierwszy gracz, który wykrzyknie nazwę symbolu występującego na kostkach w obu kolorach, zabiera ze stołu **wszystkie kostki z tym symbolem**. Następnie gracz ten rzuca pozostałymi kostkami i gra toczy się na tych samych zasadach.

**Przykład:** Gracz krzyknie **ZAJAC!** i zabiera 3 kostki z symbolem zająca.



4. Runda kończy się, gdy **na kostkach nie pojawią się takie same symbole w dwóch kolorach**. Gracz, który zauważy to jako pierwszy i krzyknie **NIE MA!**, zdobywa wszystkie kostki, które jeszcze leżą na stole.



**Przykład:** Gracz krzyknie **NIE MA!** i zdobywa 5 kostek leżących na stole.

5. Imiona wszystkich graczy należy zanotować na kartce. Po każdej rundzie, pod odpowiednim imieniem, zapisuje się liczbę kostek zdobytych przez gracza. Następnie rozpoczyna się kolejna runda (najmłodszy gracz bierze 12 kostek, 6 białych i 6 pomarańczowych, i rzuca nimi na środek stołu).

**BŁĄD:** Gracz, który popełni błąd (wykrzyknie nazwę symbolu, który nie występuje w dwóch kolorach lub krzyknie **NIE MA!** w sytuacji, gdy na kostkach znajdują się takie same symbole w dwóch kolorach), rzuca jeszcze raz wszystkimi pozostałymi kostkami i **do końca rundy** nie bierze udziału w grze.

**UWAGA!** W grze **2-osobowej** przeciwnik zdobywa **wszystkie** pozostałe kostki i rozpoczyna się kolejna runda.

**JEDNOCZEŚNIE:** Jeśli co najmniej dwóch graczy jednocześnie wykrzyknie nazwę właściwego symbolu lub jednocześnie krzyknie **NIE MA!**, należy ponownie rzucić kostkami.

**TEN SAM KOLOR:** Jeśli na stole pozostaną kostki w jednym kolorze, usuwa się je z gry.

## KONIEC GRY

Po 3 rundach zwycięża gracz, który zdobył najwięcej kostek.

## WARIANT DLA 2-4 GRACZY:

### Tajne kostki

Gra toczy się **do trzech zwycięstw**.

Gracze wyciągają losowo z woreczka kostki:

- w grze 2-osobowej: po 16 kostek
- w grze 3-osobowej: po 12 kostek
- w grze 4-osobowej: po 8 kostek

Pozostałe kostki nie biorą udziału w grze.

W zależności od liczby graczy w każdej rundzie rzuca się określoną liczbą kostek:

- w grze 2-osobowej: 4 kostkami
- w grze 3-osobowej: 3 kostkami
- w grze 4-osobowej: 2 kostkami

Każdy gracz wybiera losowo wymaganą liczbę kostek ze swojej puli. Na przykład w grze 2-osobowej jeden gracz może wylosować 4 białe kostki, a drugi gracz 3 kostki białe i 1 pomarańczową.



Gracze równocześnie rzucają wybranymi przez siebie kostkami na środek stołu i szukają symboli występujących w dwóch kolorach. Biorą pod uwagę **wszystkie** kostki leżące na stole, nie tylko swoje! Gracz, który dostrzeże prawidłowe symbole albo krzyknie **NIE MA!**, gdy takich symboli nie ma na stole, zdobywa **wszystkie** kostki ze stołu. Dokłada je do swoich kostek. Następnie rozpoczyna się kolejna runda.

**BŁĄD:** Gracz, który popełni błąd (wykrzyknie nazwę symbolu, który nie występuje w dwóch kolorach lub krzyknie **NIE MA!** w sytuacji, gdy na kostkach znajdują się symbole w dwóch kolorach), rzuca jeszcze raz wszystkimi kostkami i **w tej rundzie** nie bierze udziału w grze.

**UWAGA!** W grze **2-osobowej** przeciwnik zdobywa **wszystkie** pozostałe kostki i rozpoczyna się kolejna runda.

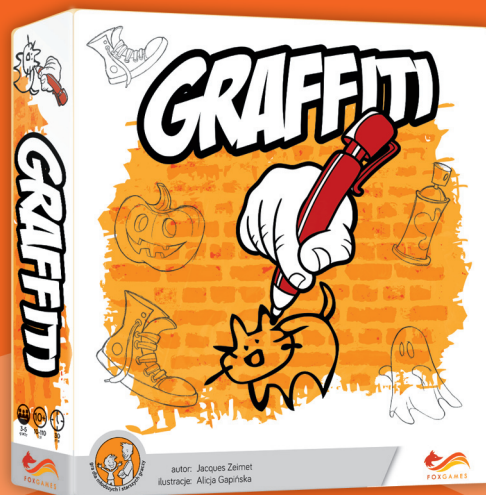
**TEN SAM KOLOR:** Jeśli kostki wyrzucone przez wszystkich graczy będą w jednym kolorze, usuwane są z gry.

## KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy któryś z graczy **3 razy** zdobędzie kostki. Wygrywa on grę.

# ZAGRAJ Z NAMI!

## Idealna gra imprezowa!



Czy potrafisz narysować  
„burzę mózgow”  
albo „atak kaszlu”?



Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.  
ul. Foksal 17, 00-372 Warszawa  
© 2014 Grupa Wydawnicza Foksal

Wydawca: Jarosław Basatyga  
Opracowanie instrukcji: Michał Szewerniak  
Korekta: Katarzyna Suszał  
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak  
DTP: Cezary Szulc



/FOXGAMESpl www.FoxGames.pl

Autor: Thierry Denoual



© 2014 Blue Orange  
www.blueorangegames.com