

Autor: René Brons
Ilustracje: Johann Rüttinger



Liczba graczy: 2–5 Wiek: od 7 lat Czas gry: 20–30 minut

Zawartość pudełka

- 72 sześciokątne, czterokolorowe kafelki
- 8 tekturowych znaczników służących do liczenia rund gry
- instrukcja



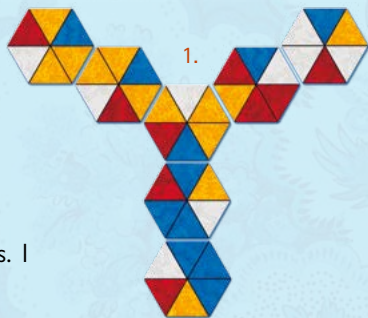
Cel gry

Ułóż jak najszybciej swoje kafelki, krzyknij „Stop” i wygraj!

Przygotowanie do gry

Wybierzcie osobę rozdającą w dowolny sposób. Osoba rozdająca zaczyna od wylosowania 7 kafelków. Korzystając z tych kafelków, gracz siedzący na lewo od rozdającego buduje trójkątną figurę początkową. W tym celu rozpoczyna od kafelka początkowego (1), który umieszcza w samym środku (rys. 1).

Jeśli na kafelku znajduje się kilka pasujących kolorów, należy zdecydować, którą stroną zostanie on dołożony.



rys. 1

Następnie gracz umieszcza pozostałe 6 kafelków obok siebie pasującymi bokami tak, jak pokazano na poniższej ilustracji (rys. 1).

W grze na 2–4 osoby każdy gracz otrzymuje 15 kafelków. Pozostałe kafelki należy odłożyć do pudełka. W grze na 5 osób każdy gracz otrzymuje 13 kafelków.

Gracze nie mogą oglądać swoich kafelków przed rozpoczęciem gry. Muszą je wziąć do ręki zakryte lub ułożyć przed sobą w postaci zakrytego stosu.

Na koniec należy wyciągnąć z pudełka i ułożyć w widocznym miejscu 7 znaczników rund. Przed rozpoczęciem każdej nowej rundy należy odłożyć jeden z nich do pudełka.

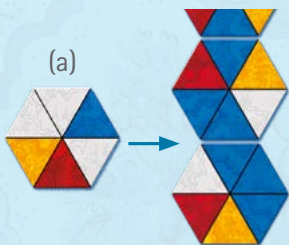
Liczbę rund, jakie należy rozegrać, możecie ustalać przed każdą rozgrywką w dowolny

sposób. Wyciągnijcie tyle znaczników, ile rund chcecie rozegrać. Przed rozpoczęciem każdej nowej rundy należy odłożyć jeden z nich do pudełka. Pamiętajcie, że jedna

runda gry zajmuje przeciętnie od trzech do pięciu minut, więc rozegranie ósmiorundowej rozgrywki zajmie wam około pół godziny.

Przebieg gry

Kiedy gracze będą gotowi, rozdający krzyczy: „Start!”. Wszyscy uczestnicy jednocześnie odkrywają wierzchnie kafelki swoich stosów i starają się **umieścić swój kafelek w taki sposób, aby sąsiedował on z figurą początkową, a jego kolor pasował do kolorów co najmniej dwóch innych kafelków** (rys. 2, rys. 3 i rys. 4, przykłady a)



rys. 2

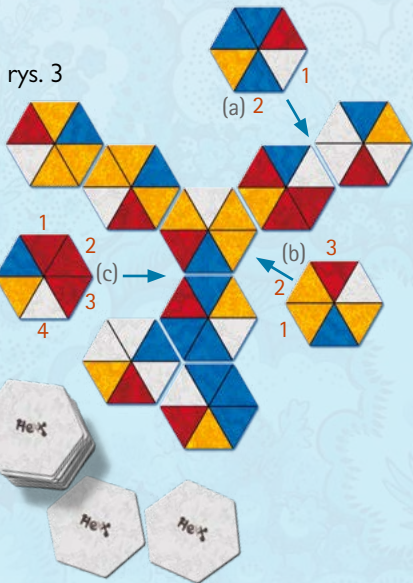
- Jeśli gracz nie znajdzie odpowiedniego miejsca dla swojego kafelka, może natychmiast odłożyć go zakrytego przed sobą i odkryć kolejny kafelek ze swojego stosu. Jeśli również ten nie będzie nigdzie pasować, także jego może odłożyć zakrytego, odkryć kolejny itd., aż do znalezienia odpowiedniego kafelka. Kafelki można odkrywać i zakrywać w dowolnej chwili.

Każdy gracz może trzymać w ręce tylko jeden odkryty kafelek naraz!

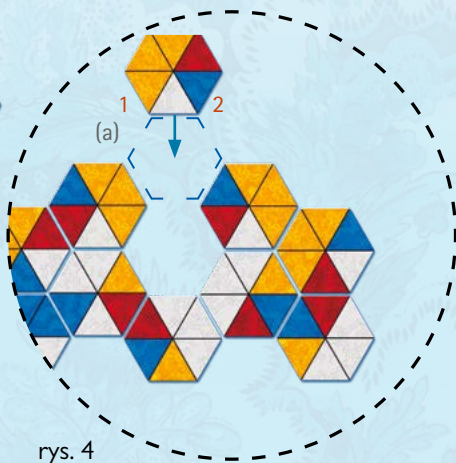
- Jeśli gracz umieści kafelek w taki sposób, że sąsieduje on z **dwoma** innymi kafelkami (rys. 3 i rys. 4, przykłady a), mówi: „Dwa” i może odkryć kolejny kafelek ze swojego stosu – jego również powinien jak

najszybciej dołożyć do figury na stole. Jeśli ten kafelek nigdzie nie pasuje, gracz może go odłożyć zakrytego, odkryć nowy kafelek itd.

- Jeśli gracz umieści kafelek w taki sposób, że pasuje on do innych **trzema**



bokami (rys. 3, przykład b), krzyczy: „**Trzy!**”, a do tego może oddać **dwa kafelki ze swojego stosu jednemu lub dwóm wybranym przez siebie graczom**. Potem może natychmiast kontynuować odkrywanie kafelków ze swojego stosu.



Wszystkie sąsiadujące boki (1, 2, 3...) muszą do siebie pasować!

- Jeśli gracz umieści kafelek w taki sposób, że pasuje on do innych **czterema** bokami (rys. 3, przykład c), krzyczy: „**Cztery!!!**”, a do tego może oddać **cztery kafelki ze swojego stosu jednemu, dwóm, trzem lub czterem wybranym przez siebie graczom**. Potem może natychmiast kontynuować odkrywanie kafelków ze swojego stosu.
- Jeśli do innych kafelków pasuje aż **pięć** boków ułożonego kafelka, gracz krzyczy: „**Pięć!!!!**” i oddaje **sześć kafelków ze swojego stosu** innym graczom.
- Jeśli gracz nie ma tylu kafelków, ile mógłby oddać, krzyczy: „**Stop!!!!**”, oddaje resztę swoich kafelków przeciwnikom i wygrywa obecną rundę gry.
- Jeśli gracz ma kafelek pasujący w środek, pomiędzy sześć innych kafelków, krzyczy: „**Stop!!!!**” i natychmiast wygrywa rundę (nie zdarza się to jednak zbyt często).

Po każdej rundzie rozdającym zostaje następna osoba, idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Zakończenie gry

Rundę wygrywa osoba, która jako pierwsza pozbędzie się wszystkich swoich kafelków. Pozostali gracze tracą po jednym punkcie za każdy kafelek, którego nie udało im się ułożyć. Ujemne punkty zapisuje się w grupach po pięć (**Wska-zówki**). Zwycięstwo odnosi uczestnik, który po wszystkich rundach ma najmniej ujemnych grup punktowych.

W przypadku remisu wygrywa osoba, która wygrała większą liczbę rund. Jeżeli dalej nie udało się ustalić zwycięzcy, wygrywa ta osoba spośród remisujących, która wygrała rundę jako ostatnia.

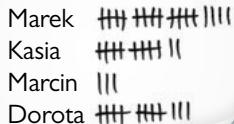
Powodzenia!

Wskazówki

W przypadku gdy żaden kafelek nigdzie nie pasuje, tzn. żaden gracz nie może dołożyć jakiegokolwiek nowego kafelka (co zdarza się bardzo rzadko), runda dobiega końca, a każdy gracz traci punkty za każdy kafelek, jakiego nie udało mu się ułożyć.

Co oczywiste, kafelki należy zawsze układać zgodnie z zasadami gry.

Grupy punktowe należy zapisywać tak, aby aktualne wyniki graczy były widoczne na pierwszy rzut oka:



Marek	
Kasia	
Marcin	
Dorota	



© 2016 Grupa Wydawnicza Foksal
Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.
ul. Foksal 17, 00-372 Warszawa
www.foxgames.pl
© Drei Hasen in der Abendsonne

Autor: René Brons
Ilustracje: Johann Rüttinger
Wydawca: Wojciech Rzadek
Tłumaczenie: Marek Mydel
Redakcja: Tomasz Chmielik
Korekta: Marta Kania, Karol Nawrot
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc