

illusion iluzja

Wolfgang Warsch

Czy możesz uwierzyć swoim oczom?



2-5
graczy



8+
wiek



15
min

Elementy gry

12 kart ze
strzałkami:



po 3 w każdym
kolorze (żółtym,
czerwonym, zielo-
nym i niebieskim)

98 kart kolorów



przód



tył

Z tyłu każdej karty koloru widnieje informacja, ile procent danego koloru znajduje się na przedniej części karty. **Uwaga:** Wartości procentowe odnoszą się do obszaru na białym tle – szara ramka nie jest brana pod uwagę.

Opis gry

W każdej rundzie nowa strzałka wskazuje, **który z czterech kolorów** jest istotny. Dobierane karty należy układać zgodnie z kierunkiem wskazywanym przez strzałkę, od najniższej do najwyższej wartości procentowej istotnego koloru.



Karty należy układać tak, by zawartość koloru zielonego na kartach stopniowo rosła wraz z oddalaniem się od strzałki. Tuż obok strzałki znajduje się karta, na której widać śladową zawartość zielonego koloru. Na kolejnej karcie zieleni jest już więcej. Na trzeciej karcie zieleń jest naprawdę widoczna, a na czwartej wydaje się dominować nad pozostałymi kolorami. Wszystkie karty są ułożone w poprawnej kolejności.

W swoim ruchu gracz musi zdecydować, czy chce **podać w wątpliwość kolejność** kart w rzędzie, czy dobrać nową kartę koloru i dołożyć ją do rzędu.

Przygotowanie

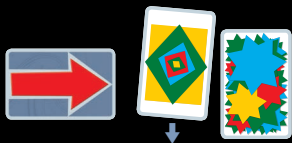
12 kart ze strzałkami należy przetasować i ułożyć w zakrytym stosie. Następnie gracze odkrywają najwyższą kartę z tego stosu i kładą ją na środku stołu. 98 kart kolorów również należy przetasować i ułożyć w osobnym stosie – kolorami ku górze. W następnym kroku gracze dobierają najwyższą kartę z tego stosu i kładą ją obok strzałki na środku stołu.

Uwaga: nie wolno podglądać tyłu (z wartościami procentowymi) karty koloru.

Rozgrywka

Pierwszy gracz (wybrany losowo) dobiera nową kartę koloru i kładzie ją na lewo albo na prawo od pierwszej karty koloru – tak, aby nowa karta znajdowała się na linii wskazanej przez strzałkę.

Bardzo ważne: pod żadnym pozorem gracze nie mogą podglądać wartości procentowych widniejących z tyłu karty.



Tymek dobiera z talii górną kartę koloru i kładzie ją na lewo od poprzednio położonej karty. W ten sposób sugeruje, że na nowej karcie jest mniej czerwieni.

Teraz kolej następnego gracza (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Gracz ten musi zdecydować się na jedną z opcji: albo **zgodzi się** z zaproponowaną kolejnością **całego** rzędu, albo **zwątpi** w poprawne ułożenie dowolnej karty w **całym** rzędzie.

→ Jeżeli gracz **zgodzi się** z zaproponowaną kolejnością, musi dobrać górną kartę z talii kart koloru i dołożyć ją do rzędu: na lewo lub na prawo od kart albo w dowolne miejsce pomiędzy nimi. Po dołożeniu karty należy upewnić się, że kolejność, w jakiej karty są ułożone, jest jasna dla wszystkich graczy, a w razie wątpliwości wyrównać je.

Uwaga: kart wcześniej dołożonych nie wolno nigdy zamieniać miejscami.



Kasia dobiera kartę z talii koloru i dokłada ją pomiędzy uprzednio położone karty.

Kolejny gracz znów wybiera, czy **zgadza się** z zaproponowaną kolejnością **całego** rzędu, czy **wątpi** w poprawne ułożenie dowolnej z kart w całym rzędzie. Dopóki żaden gracz nie zwątpi w poprawną kolejność kart, gra toczy się dalej, a rząd kart rośnie — karta po karcie.



Łukasz i Ewa w swoich turach dokładają po jednej karcie do rzędu.

- ➔ Jeżeli w czasie swojej tury gracz uzna, że **wątpi** w poprawność zaproponowanej na stole kolejności, musi ogłosić to innym graczom. Gdy to uczyni, musi odwrócić wszystkie wyłożone karty kolorów i razem z innymi graczami sprawdzić poprawność szyku. Kolejność jest poprawna, jeśli procentowe wartości istotnego koloru rosną: od najniższej (przy strzałce) do najwyższej (z dala od strzałki).

Uwaga: dwie bezpośrednio sąsiadujące karty mogą mieć taką samą wartość istotnego koloru i nie jest to uznawane za błąd.



Tymek sądzi, że Ewa pomyliła się przy dokładaniu karty, i wątpi w poprawność kolejności. Oznajmia to pozostałym graczom i odwraca wyłożone karty. I rzeczywiście, po 16% pojawia się niższa wartość: 11%. To błąd.

- ➔ Jeżeli gracz **wątpił słusznie**, czyli chociaż jedna karta została błędnie dołożona (niezależnie od tego, kto i w którym momencie to zrobił), wątpiący otrzymuje — jako nagrodę — kartę ze strzałką.

Tymek słusznie zakwestionował ułożenie kart i w nagrodę otrzymuje kartę z czerwoną strzałką.

- ➔ Jeżeli gracz **wątpił niesłusznie**, czyli wszystkie karty są ułożone w poprawnej kolejności, karta ze strzałką trafia do gracza, który jako ostatni dokładał kartę (czyli do osoby poprzedzającej ruch gracza wątpiącego).

Kontynuacja gry i koniec gry

Po rozpatrzeniu wątpliwości wszystkie karty koloru są usuwane ze stołu i rozpoczyna się nowa runda. Jej przygotowanie wygląda tak samo, z tą różnicą, że pierwszą kartę dobiera i wyklada gracz, który w poprzedniej rundzie zdobył kartę ze strzałką. Gra trwa do momentu, gdy jeden z graczy zdobędzie swoją trzecią kartę ze strzałką i tym samym zostanie zwycięzcą. Gracze mogą również zdecydować się na rozegranie wszystkich 12 rund, a zwycięzcą zostanie gracz, który na koniec 12. rundy będzie miał najwięcej kart ze strzałką.

Autor: Wolfgang Warsch
Ilustracje: Oliver Freudenreich

Wydawca: Michał Herman
Redakcja: Marek Baranowski
Koordinacja produkcji: Alicja Arcimowicz



FOXGAMES

© 2019 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o. ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa, www.foxgames.pl