



SMART DOMINO

INSTRUKCJA

JEPPE NORSKER



SMART DOMINO INSTRUKCJA



1-4
graczy



6+
wiek

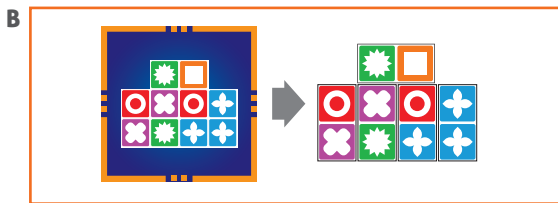


25
min



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

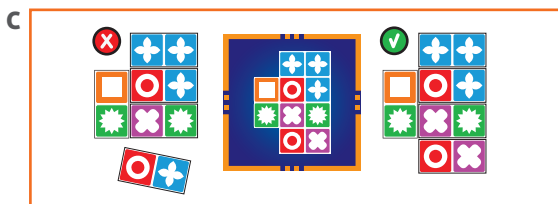
20 klocków (4 zestawy po 5 różnych klocków – patrz: obr. A) / 60 kart zadań (po 12 kart w 5 poziomach trudności; poziomy trudności oznaczone są poprzez kolor i liczbę kresek na brzegu karty) / instrukcja.



SZYBKA GRA

CEL GRY

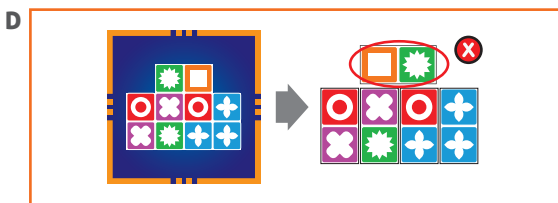
Pierwszy gracz, który ułoży wzór pokazany na karcie, zdobywa tę kartę (obr. B). Zwycięzcą zostaje osoba, która na koniec gry ma największą liczbę kart.



ROZSTAWIENIE

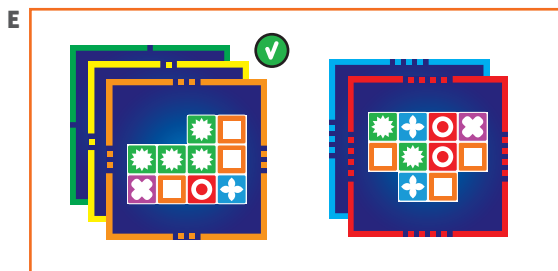
Każdy gracz otrzymuje zestaw 5 klocków ponumerowanych od 1 do 5 (obr. A).

Po przetasowaniu talii kart zadań gracze dobierają z niej tyle kart, ile rund chcą rozegrać. Karty te utworzą nową talię gry – należy je położyć w zakrytym stosie na środku stołu.



ROZGRYWKA

Górna karta stosu jest odwracana – tak, aby jej wzór był widoczny dla wszystkich. Gracze, posługując się swoimi klockami, próbują odtworzyć wzór na karcie. Pierwszy gracz, któremu się to uda, chwyta kartę i pokazuje ją pozostałym graczom. Jeżeli wzór na jego klockach i karcie jest taki sam, gracz zatrzymuje kartę. Następnie odkrywana jest kolejna karta i zaczyna się nowa runda (obr. C).

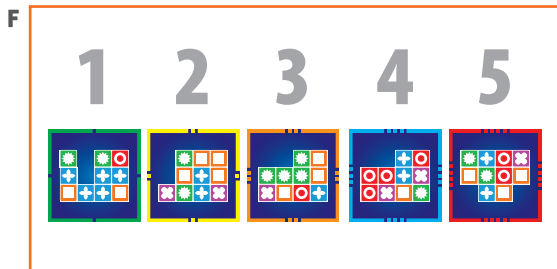


POPEŁNIANIE BŁĘDÓW

Jeżeli gracz popełni błąd (czyli gdy ułożony wzór nie pokrywa się z tym, który widnieje na karcie – patrz: obr. D), to odkłada kartę na środek stołu i nie może już uczestniczyć w tej rundzie.

KONIEC GRY

Gra kończy się, kiedy zdobyte zostaną wszystkie karty ze stosu. Wygrywa gracz z największą liczbą kart (obr. E). W przypadku remisu należy podliczyć karty najwyższych poziomów trudności. O wygranej rozstrzyga wówczas największa liczba kart 5. poziomu, a jeżeli gracze mają ich tyle samo, podlicza się karty 4. poziomu – itd.).



KOMPLETNE SZALEŃSTWO

CEL GRY

Gracz, który na koniec gry ma największą liczbę punktów, zostaje zwycięzcą. Im trudniejszy wzór na karcie, tym więcej zapewnia ona punktów. Kartę zdobywa gracz, który jako pierwszy ułoży pokazany na niej wzór.

ROZSTAWIENIE

Każdy gracz otrzymuje zestaw 5 klocków – ponumerowanych od 1 do 5 (obr. A).

Karty wzorów są podzielone na 5 stosów: jeden na każdy poziom trudności, oznaczony odpowiadającą mu liczbą kresiek na brzegu karty. Każdy stos należy przetasować osobno. Stosy układają się na środku stołu – wzorami do góry (obr. F). Przed rozgrywką należy ustalić po ile kart z danego koloru znajdzie się w stosie.

Ważne: gracze nie mogą przestawiać swoich klocków, zanim rozpocznie się gra.



ROZGRYWKA

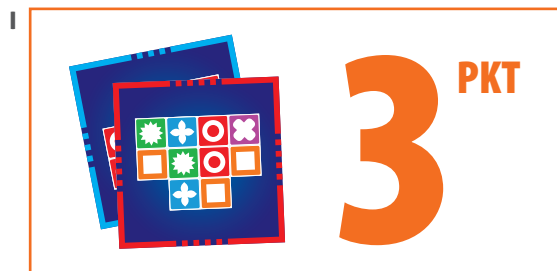
Na umówiony sygnał wszyscy gracze (jednocześnie) próbują za pomocą swoich klocków odtworzyć wzór z którejś z widocznych kart. Warto pamiętać, że trudniejsze karty przyniosą więcej punktów!

Kiedy gracz uzna, że udało mu się poprawnie odtworzyć wzór, głośnym: "STOP!" informuje o tym pozostałych graczy i wskazuje kartę, którą odtwarzał (obr. B). Wszyscy pozostali gracze wstrzymują układanie i weryfikują poprawność wzoru. Jeżeli nikt nie wskaże błędu, gracz bierze odtworzoną kartę i gra toczy się dalej. Czasem kilku graczy będzie układało ten sam wzór – wówczas kartę zdobędzie najszybszy.



POPEŁNIANIE BŁĘDÓW

Jeżeli gracz popełni błąd (czyli gdy ułożony wzór nie pokrywa się z widniejącym na karcie – patrz: obr. D), karta pozostaje w grze. Gracz, który popełnił błąd, musi odrzucić jedną z wcześniej zdobytych kart. Jeżeli do tej pory nie zdobył żadnej, to – bez względu na liczbę popełnionych błędów – odrzuca pierwszą kartę, którą zdobędzie.



KONIEC GRY I PUNKTOWANIE

Gra kończy się, gdy wszystkie karty zostaną zdobyte. Za każdą kartę poziomów 1. i 2. gracze otrzymują po jednym punkcie, za każdą kartę poziomu 3. – po dwa punkty, a poziomów 4. i 5. – po trzy punkty (obr. G, H, I). Gracz z największą liczbą punktów wygrywa. W przypadku remisu należy podliczyć karty najwyższych poziomów. O wygranej rozstrzyga wówczas największa liczba kart 5. poziomu, a jeżeli gracze mają ich tyle samo, podlicza się karty 4. poziomu – itd.).



FOXGAMES

© 2018 Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o. o.
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa
www.foxgames.pl

Autor gry: Jeppe Norsker
Wydawca: Michał Herman
Redakcja: Marek Baranowski, Michał Herman
Koordynacja produkcji: Alicja Arcimowicz
DTP: Cezary Szulc



© 2018 FoxMind Group LTD.
© 2018 Jeppe Norsker