




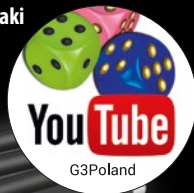
DUŻE SUMY



Sprytna gra kościana Wolfganga Warscha
dla 1 do 4 graczy w wieku od 8 lat.

ZAWARTOŚĆ:

-  1 bloczek z arkuszami gry
-  6 kolorowych kości
-  4 pisaki



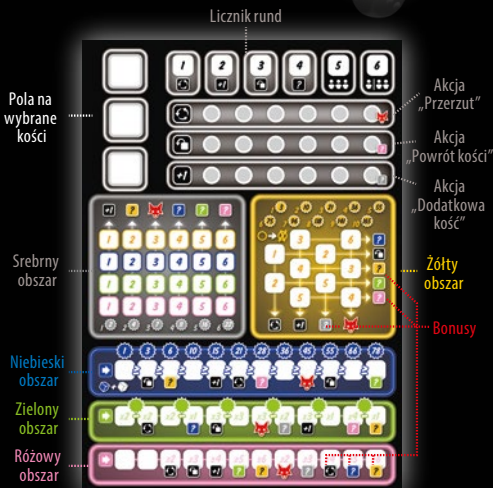
Uwaga: Dla łatwiejszego zrozumienia tej gry, wszystkie zasady, które różnią się od *Rzuć na tacę*, są na szarym tle.

CEL GRY

Trzeba być jeszcze sprytniejszym niż w *Rzuć na tacę!* Gra polega na wybieraniu kości, uzupełnianiu odpowiednich obszarów w arkuszu gry, tworzeniu łańcuchów bonusowych i zbieraniu punktów. Niewybrane kości również są ważne, ponieważ każda kość o niższej wartości niż ta wybrana może być użyta przez innych graczy. Osoba, która na koniec gry będzie miała najwięcej punktów, wygrywa.

PRZYGOTOWANIE

Każda osoba otrzymuje jeden arkusz gry z bloczka i pisak. Dowolnie wybiera się pierwszego gracza, który bierze 6 kości.



PRZEBIEG GRY

Gra trwa określoną **liczbę rund**, zależną od liczby graczy. Przy rozgrywce czteroosobowej są cztery rundy, przy trzyosobowej – pięć rund, a w rozgrywce jedno- i dwuosobowej sześć.



Akcje lub bonusy, które gracze otrzymują na początku danej rundy

Na początku każdej rundy gracze skreślają jej numer na liczniku rund i dodatkowo, w rundach od 1. do 3., zaznaczają **akcje** (patrz: Akcje), które później mogą wykorzystać, a w rundzie 4. otrzymują przedstawiony **bonus** (patrz: Bonusy).

Aktywny gracz

Gracz, który rzuca kośćmi, jest **graczem aktywnym**. Rzuca wszystkimi sześcioma kośćmi i wybiera **jedną**, którą odkłada (bez zmiany wyniku) na jedno z pól na wybrane kości na swoim arkuszu gry. Po wybraniu i odłożeniu kości gracz musi wpisać jej wartość lub zakreślić właściwe pole w odpowiednim obszarze (patrz: Arkusz gry). Biała kość jest jokerem, może zastąpić każdy kolor.



Następnie gracz musi odłożyć na srebrną tacę wszystkie kości o **mniejszej wartości** niż ta, którą wybrał. Jeśli gracz wybrał kość z najniższą wartością to żadnej nie odkłada na tacę.



Uwaga: Kości o takiej samej wartości, jak wybrana, nie są odkładane.

Aktywny gracz nie może przerzucać kości, które znajdują się na tacy.

Pozostałymi kośćmi aktywny gracz rzuca po raz **drug**i. Ponownie wybiera jedną z kości i bez zmiany wyniku przenosi ją na pole na wybrane kości na swoim arkuszu gry, a następnie zaznacza (lub wpisuje) odpowiednią wartość w jednym z kolorowych obszarów. Kości z **niższymi wynikami** odkłada na srebrną tacę.

Aktywny gracz bierze pozostałe kości i rzuca nimi po raz **trzeci**. Ostatni raz wybiera jedną z kości. Następnie **wszystkie kości**, których nie wykorzystał, odkłada na srebrną tacę.

Uwaga: Może się zdarzyć, gdy gracz wybierze kość z wysokim wynikiem, że nie będzie on w stanie wykonać trzech rzutów (wszystkie kości trafią wcześniej na tacę. Tym samym zabierze mniej niż 3 kości. Gracze powinni unikać takich sytuacji – każda kość przybliży do wyższego wyniku.

Przykład:

1. Patryk jest aktywnym graczem i wyrzuci następujące wyniki:



2. Wybiera różową kość, przynosi ją na pole na wybrane kości na swoim arkuszu gry i wpisuje w różowy obszar 3.



3. Patryk odkłada na srebrną tacę wszystkie kości o wartości niższej niż 3.



4. Wykonuje drugi rzut pozostałymi czterema kośćmi i uzyskuje następujące wyniki:



5. Wybiera białą kość – jokera. Odkłada ją na pole na wybrane kości na swoim arkuszu gry i decyduje się wykorzystać tę kość jako różową, więc wpisuje 4 w różowym obszarze.



6. Wszystkie kości, które mają wyniki niższe niż 4, przekłada na srebrną tacę.



7. W trzecim rzucie Patrykowi została tylko jedna kość. Rzuca nią i zabiera na pole na wybrane kości na swoim arkuszu gry. Wpisuje 3 w żółtym obszarze.



Pasywny gracz

Kiedy aktywny gracz zabierze już 3 kości, nie może dalej rzucać. Pozostałe kości trafiają na srebrną tacę, a do gry wchodzi **pozostali gracze**. Są oni nazywani **pasywnymi** graczami.

Wszyscy pasywni gracze mogą skorzystać z **kości** znajdujących się **na srebrnej tacy**. Spośród nich każdy wybiera **jedną kość** i zaznacza to na swoim arkuszu gry (wpisując wartość lub zaznaczając odpowiednie pole). Wszyscy pasywni gracze wybierają kość **jednocześnie**. Wybrana przez gracza pasywnego kość pozostaje na tacy, ponieważ może zostać wykorzystana przez inną osobę. Oznacza to, że kilku graczy może wybrać tę samą kość.

Kiedy wszyscy pasywni gracze wybrali po kości i zaznaczyli to na swoich arkuszach gry wszystkie kości trafiają do gracza siedzącego po lewej stronie aktywnego gracza, to on będzie nowym graczem aktywnym i będzie rzucał kośćmi. Rzuca on wszystkimi 6 kośćmi i postępuje zgodnie z tym co opisano powyżej, tak wygląda każda tura gracza.

Runda kończy się, kiedy każdy z graczy był raz graczem aktywnym.

Arkusz gry

W pięciu kolorowych obszarach gracz wpisuje / zaznacza wyniki odczytane z wybranych kości. Na każdy rzut można zaznaczyć **tylko jedno pole** albo wpisać **jedną liczbę**.

Trzy obszary (**niebieski, zielony i różowy**) mają z lewej strony strzałkę. Oznacza to, że trzeba w nich wypełniać pola po kolei, od lewej strony do prawej. Nie można zostawić po drodze niewypełnionego pola.



W dwóch pozostałych obszarach (**srebrnym i żółtym**) gracze wykreślają pola w dowolnej kolejności.



Biała kość

Biała kość jest **jokerem**, jej wartość może być wpisana w srebrnym, żółtym, zielonym lub różowym obszarze. Można również **zsumować** jej wartość z wartością **kości niebieskiej** i wpisać w niebieskim obszarze (patrz: Niebieska kość).



Srebrna kość

Gracz zakreśla wartość widniejącą na srebrnej kości w srebrnym obszarze. Kolor zaznaczanej cyfry (żółty, niebieski, zielony, różowy) można wybrać.

Uwaga: Gracz, po wybraniu srebrnej kości, **może w srebrnym obszarze zaznaczyć dowolną kość przenoszoną na srebrną tacę**. Kości, które zostały umieszczone na tacy zanim gracz wybrał srebrną kość, nie mogą zostać wykorzystane, ponieważ nie trafiły na tacę przez wybranie srebrnej kości.



?



Jeśli gracz wybrał białą kość i traktuje ją jako srebrną, a przez to srebrna kość trafiła na tacę, to gracz może skreślić wartość srebrnej kości jako dowolny kolor w srebrnym obszarze. Tak samo dzieje się, kiedy przez wybranie srebrnej kości na tacę trafi biała kość.

Przykład: Patryk wybiera srebrną kość z wartością 3. Zaznacza zieloną 3 w srebrnym obszarze. Na tacę odkłada niebieską 1 i białą 2. Zaznacza więc w srebrnym obszarze niebieską 1 i zieloną 2 za białą kość.



Jeśli gracz nie może zaznaczyć pola, używając srebrnej kości (ponieważ wszystkie już skreślił), nie może wybrać tej kości (i przez to nie może zaznaczyć kości, które po wybraniu srebrnej trafiłyby na tacę).

Jeśli pasywny lub aktywny gracz jako akcję „Dodatkowa kość” wybierze srebrną, zaznacza w srebrnym obszarze dowolne pole o wartości wskazanej przez kość. Nie zaznacza innych pól, ponieważ nic nie trafia na tacę po takim wyborze.

Punkty na koniec gry: Gracz otrzymuje punkty za skreślenia w każdym rzędzie w srebrnym obszarze. Srebrne gwiazdki na dole obszaru wskazują, ile punktów gracz otrzyma za określoną liczbę skreśleń w rzędzie. Suma punktów ze wszystkich rzędów to liczba punktów, jaką gracz otrzyma za srebrny obszar.



Żółta kość



Gracz używając żółtej kości, może wziąć w kółko wartość wskazaną przez kość.  . Dopiero kiedy pole jest wzięte w kółko, można je skreślić.

Uwaga: Bonusy zdobywa się za wzięcie w kółko wszystkich wartości w rzędzie lub kolumnie (jak wskazują strzałki). **Skreślenia nie są konieczne** do aktywacji bonusów.

Punkty na koniec gry: Gracz liczy, ile pól udało mu się skreślić (wzięte tylko w kółko się nie liczą). W górnej części żółtego obszaru sprawdza, ile punktów otrzymuje za swoją liczbę skreśleń.



Niebieska kość

Gracz, decydując się na wzięcie niebieskiej kości, **dodaje jej wartość do białej kości**  +  (nieważne, gdzie znajduje się biała kość). Sumę zapisuje w niebieskim obszarze, w którym pola uzupełnia się po kolei, od lewej do prawej, bez zostawiania pustych pól. Każda **następna wpisana liczba musi być mniejsza lub równa poprzedniej**.

Tak samo postępuje się, kiedy gracz używa białej kości jako niebieskiej – sumuje wartości niebieskiej i białej kości. Nie ma znaczenia, gdzie znajduje się druga kość, może znajdować się na tacy, na polu na wybrane kości a nawet być wśród kości, którymi gracz będzie rzucał. Dotyczy to zarówno gracza aktywnego, jak i pasywnego. Nie można wpisać w niebieski obszar pojedynczego wyniku niebieskiej lub białej kości.

Jeśli gracz wybierze zarówno niebieską, jak i białą kość, i użyje jej jako niebieskiej, może się zdarzyć, że w jednej turze wypełni dwa pola w niebieskim obszarze.

Punkty na koniec gry: Gracz otrzymuje tyle punktów, ile wskazuje gwiazdka nad ostatnim wypełnionym polem.



Zielona kość

Gracz, wybierając zieloną kość, **mnoży wartość kości** przez mnożnik podany na pierwszym od lewej wolnym polu w zielonym obszarze. Wynik zapisuje w tym polu. W zielonym obszarze wyniki należy wpisywać od lewej do prawej, bez pomijania pól.

Kiedy dwa pola zostaną wypełnione, gracz wykonuje działanie określone przy tych polach, a jego wynik wpisuje w gwiazdkę nad tymi polami. Możliwe jest otrzymanie punktów ujemnych. Gracze powinni w pierwsze pola wpisywać jak najwyższe liczby, a w drugie jak najniższe.

Uwaga: Jeśli na koniec gry drugie pole jest puste, gracz wpisuje w gwiazdkę 0 punktów. Bonusy zdobywa się od razu po wypełnieniu pola z bonusem.

Przykład: Patryk wybiera zieloną kość z wartością 5 i zapisuje $5 \times 2 = 10$ w pierwszym polu. W kolejnej rundzie wybiera zieloną 1 i zapisuje $1 \times 2 = 2$. Od razu wpisuje też w gwiazdkę 8 ($10 - 2 = 8$).

Punkty na koniec gry: Gracz sumuje wartości wpisane w zielone gwiazdki.



Różowa kość

Używając różowej kości, gracze wypełniają pola w różowym obszarze. Wypełniać należy od lewej do prawej, nie pomijając żadnych pól. W pole wpisuje się wartość różowej kości. **W tym obszarze można wpisać dowolną cyfrę.** Jednakże, aby uzyskać bonus znajdujący się przy polu, należy wpisać taką cyfrę, która spełnia warunki przedstawione na polu (wartość musi być równa lub wyższa niż ta podana). Jeśli wpisana wartość **nie spełnia** tego warunku, gracz **nie otrzymuje bonusu**.

Punkty na koniec gry: Gracz sumuje wszystkie wpisane w różowym obszarze cyfry.



Wyjątkowy przypadek

Kiedy **pasywny gracz** nie może wykorzystać żadnej kości znajdującej się na srebrnej tacy, może wykorzystać w zamian jedną z kości znajdujących się na polach na kości na arkuszu gry aktywnego gracza. Jest to możliwe tylko wtedy, gdy gracz nie może wykorzystać żadnej z kości na tacy, a nie kiedy nie chce tego robić. Gracz może zrezygnować z wykorzystania kości z tacy, ale to również nie oznacza, że może skorzystać z kości wybranych przez aktywnego gracza.

Kiedy **aktywny gracz** nie może wykorzystać żadnego z wyników rzutu (na przykład została mu tylko niebieska kość i wyrzucił liczbę wyższą niż wpisana poprzednio), to ma po prostu pecha i wykorzystuje w tej kolejce jedną kość mniej. Taką niewykorzystaną kość odkłada na tacę.

Bonusy Podczas gry gracze mogą zdobywać **bonusy**. Znajdują się one bezpośrednio **pod polami** (w obszarach niebieskim, zielonym i różowym) lub **na zakończeniu** rzędu lub kolumny (w obszarach żółtym i srebrnym).

Kiedy gracz wpisze wartość lub wykreśli pole, pod którym znajduje się bonus, albo wykreśli ostatnie pole w linii zakończonej bonusem, otrzymuje określony bonus. Gracz musi od razu wpisać dowolną wartość w pole w obszarze o wskazanym przez bonus kolorze (1-6 w zielonym i różowym, 2-12 w niebieskim) lub wykreślić pole (w srebrnym lub żółtym – tylko jeśli pole jest już wzięte w kółko), albo wziąć pole w kółko (żółty obszar). Bonusy muszą być wykorzystane od razu, nie można ich zachowywać na później.

Na początku czwartej rundy gracze wybierają obszar, dla którego chcą zastosować czarny bonus.

Bonusy aktywowane są również wtedy, gdy gracz wykreśli lub weźmie w kółko ostatnie pole w rzędzie albo kolumnie w obszarach srebrnym i żółtym, a także kiedy weźmie w kółko ostatnie pole na torze akcji. Te bonusy także trzeba zużyć od razu.

Podsumowanie bonusów: Bonus za pole – gracz wykorzystuje go, jak tylko wypełni pole z bonusem. Bonus za linię – gracz wykorzystuje go, jak tylko zakreśli lub weźmie w kółko (żółty obszar) ostatnie pole w linii.



Lisy

Lisy dają graczom dodatkowe punkty na koniec gry. Zdobywa się je w taki sam sposób jak bonusy, poprzez wypełnienie określonego pola lub linii pól. Każdy lis daje tyle punktów, ile **najniżej punktowany obszar** grasza.

Przykład: Na koniec gry podlicza się punkty z każdego obszaru oddzielnie. W przypadku obok to zielony obszar jest najniżej punktowany – tylko 8 punktów. Każdy lis zdobyty przez tego gracza dałby mu więc 8 punktów.

Uwaga: Jeśli gracz w jakimś obszarze ma 0 punktów, to lisy również są warte 0 punktów.

	Patryk
	43
	36
	21
	8
	21
	0
	0

Akcje

W górnej części arkusza gry znajdują się **trzy paski akcji**, które można odblokować w trakcie gry. Akcje te **mogą** być wykorzystane **od razu** po odblokowaniu lub zostawione **na później**.

Kiedy gracz zaznaczy ostatnie pole w odpowiedniej linii lub na początku rundy (1 do 3), otrzymuje akcję do wykonania. Należy **zaznaczyć kółkiem** wolne pole akcji – oznacza to, że gracz może wykonać taką akcję.

Przykład: Gracz wpisał cyfrę w trzecie pole różowego obszaru i otrzymuje za to akcję „Przerzut”. Od razu bierze w kółko pierwsze wolne pole na torze akcji „Przerzut”. Oznacza to, że będzie mógł wykonać tę akcję.

Kiedy gracz wykona daną akcję, musi **przekreślić** wzięte wcześniej w kółko pole tej akcji. W jednej kolejce można wykorzystać kilka akcji, oczywiście jeśli są odblokowane.



Akcja „Przerzut” Tę akcję może wykonać **tylko aktywny gracz**. Jeśli aktywny gracz nie jest zadowolony z wyniku rzutu, może przerzucić wszystkie dostępne kości (poza tymi ze srebrnej tacy i wcześniej wybranymi, które znajdują się na polach na kości). Nie można odłożyć sobie kości z poprzedniego rzutu, trzeba rzucać wszystkimi dostępnymi kośćmi.



Akcja „Powrót kości” Tę akcję może wykonać **tylko aktywny gracz**. Polega na wzięciu jednej kości ze srebrnej tacy i dołożeniu jej do pozostałych, którymi będzie rzucał. Akcji nie można wykonać już po rzucie kośćmi.



Akcja „Dodatkowa kość” Tę akcję może wykonać zarówno aktywny gracz jak i gracze pasywni. Dzięki tej akcji można wykorzystać dodatkowo **jeszcze jedną kość**. Akcję tę można wykonać tylko na **koniec kolejki**, czyli kiedy aktywny gracz dobierze już wszystkie trzy kości, a pasywni gracze wykorzystają już jedną kość ze srebrnej tacy. Można wybrać dowolną z sześciu kości. Aktywny gracz może wykorzystać ponownie kość, której już użył. W jednej kolejce gracz może wykonać tę akcję kilkakrotnie, ogranicza go jedynie liczba odblokowanych (wziętych w kółko) akcji. Każdą kość można przy tej akcji wykorzystać tylko raz!



Przykład: Patryk jest graczem aktywnym, wybrał kości i zaznaczył ich wartość na swoim arkuszu gry. Wykorzystuje dwie akcje „Dodatkowa kość”. Pierwszą wybiera białą kość i zaznacza jako żółtą czwórkę. Drugą akcją nie może już wybrać białej kości. Może jednak wykorzystać niebieską kość, połączyć ją z białą i wpisać siódmkę w niebieskim obszarze (4 z białej kości + 3 z niebieskiej kości = 7).



KONIEC GRY

Gra kończy się, kiedy w ostatniej rundzie ostatni aktywny gracz zakończył swoją kolejkę, a pasywni gracze wybrali kości ze srebrnej tacy. Gracze mogą wtedy wykorzystać jeszcze akcję „Dodatkowa kość”, o ile mają ją odblokowaną. **Niewykorzystane akcje przepadają.**

Jeden z graczy, na odwrocie swojego arkusza gry, notuje punkty wszystkich osób za poszczególne kolorowe obszary. Następnie mnoży liczbę zdobytych przez gracza lisów przez najniższy punktowany obszar i wpisuje wynik w pole lisów.

Na koniec podlicza się punkty zdobyte przez każdego z graczy. Osoba, która ma **najwięcej punktów**, wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma wyższy punktowany obszar. Jeśli nie przyniesie to rozstrzygnięcia, uczestnicy dzielą się zwycięstwem.

ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA

Jeśli gracz nie ma towarzystwa, **może zagrać sam**. Celem jest wtedy zebranie możliwie jak największej liczby punktów. Zasady gry pozostają takie same, z poniższymi zmianami.

Gra trwa **6 rund**. Uczestnik zaczyna jako aktywny gracz, następnie odgrywa rolę graczy pasywnych – w sumie musi 6 razy być graczem aktywnym i pasywnym.

Jako **pasywny gracz** rzuca wszystkimi sześcioma kośćmi i odkłada 3 z najniższymi wynikami na tacę. W przypadku takich samych wartości, na tacę odkłada się kość, która wylądowała najbliższej srebrnej tacy.

Uwaga: Pasywny gracz w rozgrywce jednoosobowej nie może używać akcji „Przerzut”.

Przykład: Gracz wyrzucił następujące wyniki.



Jako pasywny gracz, musi odłożyć trzy kości z najniższymi wynikami na tacę. Odkłada więc niebieską kość z 1, różową kość z 2 i żółtą z 3, ponieważ znajduje się najbliższej srebrnej tacy ze wszystkich kości z wynikiem 3.

Na zakończenie gracz sprawdza w poniższej tabeli jak mu poszło.

Poziom	Punkty
★★★★★ Superbystrzak!	> 320
★★★★☆ Liczba punktów = twoje IQ!	300-319
★★★★☆ Szacunek!	280-299
★★★★☆ To nie może być tylko szczęście!	260-279
★★★★☆ Proszę państwa, spójrzcie na to!	240-259
★★★☆☆ Całkiem niezłe!	220-239
★★★☆☆ Widać, że trenowałeś!	200-219
★★★☆☆ Powinieneś być zadowolony!	180-199
★★★☆☆ Jesteś na dobrej drodze.	160-179
★★★☆☆ Potrafisz lepiej.	140-159
★★★☆☆ Nie taki sprytny...	< 140



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, www.g3poland.com

 www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 1. Rok 2020.

Wersja 1.0

Autor: Wolfgang Warsch
Grafika: Leon Schiffer

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

