

SUPER MEGA FAJNA GRA

1-6 GRACZY ★ OD 8 LAT
INSTRUKCJA

ZAWARTOŚĆ:



60 kart fajnej gry



30 żetonów błyskawic



24 żetony księżyców



18 kart liczb (2 × 1-9)

6 markerów
suchościernalnych



6 super mega kart punktacji



0 GRZE

W tej niezwykłej grze przepelnionej wysmienitą zabawą w każdej turze odkrywasz kartę z liczbą i wykreślasz odpowiednie pole na 1 ze swoich kart. Wykreśl wszystkie 3 w rzędzie albo w kolumnie, aby odblokować premie, które pomogą w wykreśleniu dodatkowych pól i uruchomią kolejne przydatne premie. Używaj żetonów błyskawic, aby zmieniać liczby według uznania, ale nie zapomnij także o żetonach księżyców, które pozwolą uniknąć kary na koniec gry. W ciągu 4 rund uzyskaj najwięcej punktów i wygraj!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Zapoznajcie się z kartami fajnej gry i spójrzcie na „Przewodnik po karcie fajnej gry”. Następnie:

1. Przetasuj karty fajnej gry i połów je zakryte pośrodku obszaru gry. To stos kart do dobierania.
2. Żetony błyskawic i księżyców ułóż obok kart fajnej gry w osobnych stosach.
3. Przetasuj wszystkie 18 kart liczb. Odlicz 9 zakrytych kart i stwórz z nich talię na tę rundę. Pozostałe 9 kart odtóż na bok (nie podglądaj ich treści) aż do następnej rundy.
4. Każdy pobiera:
 - 1 super mega kartę punktacji,
 - 1 marker suchościernalny,
 - 4 żetony błyskawic.
5. Każdy losuje 5 kart fajnej gry i wybiera 3 z nich jako swoje karty początkowe. Połóżcie przed sobą swoje odkryte karty początkowe i odrzućcie pozostałe 2 odkryte obok stosu kart do dobierania.
Wskazówka. Pola na siatkach 3 × 3 będą wykreślane, więc warto wybrać takie karty początkowe, aby na siatkach mieć wszystkie liczby 1-9.



JAK GRAĆ?

Gra trwa 4 rundy, a każda z nich składa się z 9 tur. Gracze rozgrywają swoje tury jednocześnie, jak wyjaśniono poniżej:

1. Odkryj kartę liczby

Jedno z Was odkrywa wierzchnią kartę z talii kart liczb i na głos odczytuje jej wartość.

Następnie kładzie ją odkrytą obok poprzednio dobranych kart liczb.



4!

2. Wykreśl 1 z pól

Wszyscy sprawdzają siatki 3 × 3 na swoich kartach fajnej gry i każdy wykreśla 1 pole na 1 karcie, które odpowiada odkrytej karcie liczby. Jeśli na Twoich kartach nie ma pasującego pola, nic nie robisz.



UŻYWANIE ŻETONÓW BŁYSKAWIC

Jeśli masz żetony błyskawic, możesz wydać 1 albo więcej z nich, aby wykreślić inną liczbę niż ta na odkrytej karcie. Za każdy użyty żeton błyskawicy możesz **dodać albo odjąć 1 od liczby wskazanej na aktualnej karcie liczby.**

Przykład. Jeśli liczba na karcie wynosi 5, możesz wydać 1 żeton błyskawicy, aby wykreślić 4 albo 6.

Uwaga!

- Liczy „zapętłają się” pomiędzy 9 a 1, więc dodanie 2 do 9 da 2, a odjęcie 2 od 1 da 8.
- Użycie żetonów błyskawic zmienia aktualną liczbę tylko dla danego gracza, nie dla wszystkich.



3. Sprawdź premie

Sprawdź, czy wykreślone na kartach pole tworzy pełen rząd lub kolumnę. Jeśli tak, otocz kółkiem ikonę na końcu danego rzędu lub kolumny i natychmiast otrzymaj zdobytą premię.



9 Liczba. Natychmiast wykreśl pole z liczbą na 1 ze swoich kart fajnej gry, które odpowiada liczbie z premii. Następnie sprawdź, czy to odblokowało kolejne premie.

Ważne. Premie z liczbami nie mogą zostać zachowane na przyszłe tury. Nie możesz także użyć żetonów błyskawic, aby zmienić liczbę z premii.

? Znak zapytania. Natychmiast wykreśl dowolne pole z liczbą na 1 ze swoich kart fajnej gry. Sprawdź, czy to odblokowało kolejne premie.

★ Gwiazdka. Na swojej karcie punktacji w rzędzie obecnej rundy natychmiast zakreśl pierwszą wolną gwiazdkę, zaczynając od tej po lewej stronie. Im więcej gwiazdek zakreślisz w każdej rundzie, tym więcej punktów otrzymasz.

GWIAZDKI	1	2	3
PUNKTY	1	4	9

Przykład. Za 2 gwiazdki zdobyte w trakcie 1 rundy otrzymasz 4 punkty.

Ważne. Jeśli w danej rundzie zakreśliłeś już 3 gwiazdki, nic nie robisz.

⚡ Błyskawica. Natychmiast weź ze stosu 1 albo 2 żetony błyskawic, tak jak wskazano na symbolu premii.

🌙 Księżyc. Natychmiast weź ze stosu 1 żeton księżyc. (Więcej informacji – zob. „Koniec gry”).

Uwaga!

- Jeśli wykreślając 1 liczbę, ukończysz zarówno rząd, jak i kolumnę, otrzymujesz obie premie.
- Jeśli odblokujesz kilka premii w danej turze, możesz je rozpatrzyć w dowolnej kolejności.
- Nie ma limitu posiadanych żetonów. Jeśli którykolwiek rodzaj żetonów się skończy, użyjcie dowolnych innych elementów, aby je zastąpić.

PUNKTACJA I ROZPOCZĘCIE NOWEJ RUNDY

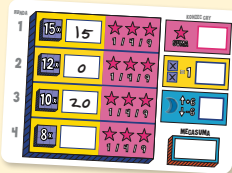
Runda się kończy, gdy 9. karta liczby zostanie odkryta i rozpatrzona. Następnie:

1. Spisz punkty z całościowo wykreślonych kart fajnej gry

Każda ukończona karta fajnej gry (czyli taka z wykreślonymi wszystkimi liczbami na siatce 3×3) zapewnia określoną liczbę punktów w zależności od tego, w której rundzie została ukończona (z każdą rundą coraz mniej). Weź swoją kartę punktacji i zapisz punkty zdobyte w bieżącej rundzie.

Przykład

Tomek ukończył 1 kartę fajnej gry w pierwszej rundzie, więc zdobył 15 punktów (15×1). Podczas 2 rundy nie ukończył jednak żadnej karty fajnej gry, więc nie zdobył żadnych punktów (12×0). Podczas 3 rundy ukończył 2 karty fajnej gry, za które zdobył 20 punktów (10×2).



2. Wymaż i odrzuć wszystkie ukończone karty fajnej gry

Po uzupełnieniu kart punktacji użycie zatyczki markera do **wymazania wszystkich ukończonych kart fajnej gry** i odrzućcie je odkryte na stos kart odrzuconych.

3. Dobierz nowe karty fajnej gry

Każdy losuje 3 nowe karty fajnej gry, wybiera 1 z nich, a pozostałe 2 odrzuca. Wybraną kartę należy położyć odkrytą obok swoich pozostałych nieukończonych kart fajnej gry.

Uwaga!

- Nie ma limitu nieukończonych kart leżących przed graczem.
- Jeśli talia kart fajnej gry się skończy, należy przetasować stos kart odrzuconych i stworzyć nową talię.

4. Przetasuj karty liczb

Przetasuj wszystkie 18 kart liczb. Z odliczonych zakrytych 9 kart stwórz talię na kolejną rundę.

5. Zaczyna się kolejna runda

Rozegrajcie kolejną rundę tak jak poprzednią, zaczynając od odkrycia wierzchniej karty liczb.

KONIEC GRY

Gra kończy się po 4 rundach. Podlicz swoje punkty, wpisując je w odpowiednie pola po prawej stronie swojej karty punktacji.



Zsumuj punkty za gwiazdki zdobyte w każdej rundzie (liczy się tylko największa wartość z każdej rundy).



Zlicz wykreślone pola liczb z siatek 3×3 na nieukończonych kartach fajnej gry. Dodaj 1 punkt za każde 2 wykreślone pola.

Ważne. Zdobysz wszystkie wykreślone pola i podziel ich liczbę na pół, zaokrąglając w dół.



Gracz, który w ciągu gry zebrzeł najwięcej żetonów księżyców, otrzymuje 6 punktów. Gracz, który zebrzeł najmniej żetonów księżyców (także 0), traci 6 punktów. Jeśli kilku graczy remisuje w największej albo najmniejszej liczbie żetonów księżyców, wszyscy remisujący otrzymują albo tracą 6 punktów.

Uwaga! W grze 2-osobowej obowiązuje premia 6 punktów, ale nie kara 6 punktów.

Podlicz wszystkie zebrane punkty, także te za ukończone karty fajnej gry i wpisz je w pole w prawym dolnym rogu karty punktacji. Wygrywa gracz o najwyższej megasumie! W razie remisu wygrywa ten z remisujących z większą liczbą żetonów księżyców. Jeśli remis się utrzymuje, rozegrajcie następną partię!

INNE WARIANTY

Tryb solo

Gra przebiega tak samo, ale żetony księżyców są liczone inaczej:



KSIĘŻYCE	0	1	2	3	4	5	6+
PUNKTY	-6	-2	0	1	3	6	10

Na koniec gry podlicz swoje punkty i sprawdź, jak Ci poszło!

≤ 44	Meganiefart.
45-49	Niezły start, ale może być lepiej.
50-54	Chyba zaczynasz łąpać!
55-59	Ekstra! A może tylko się poszczęściło?
60-64	Niesamowity wynik! Dasz radę go przebić?
65-69	Świetna gra! Będziesz opowiadać wnukom.
70+	Super... Mega... Fajnie... Wymiatasz!

7-12 graczy

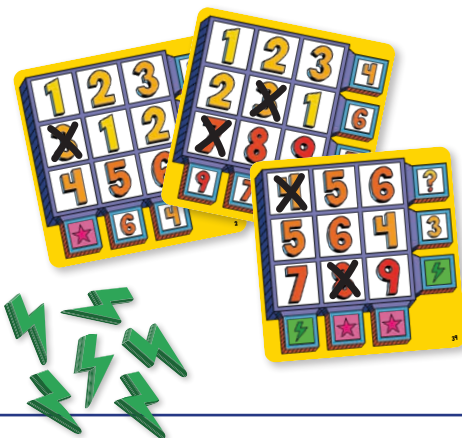
Jeśli masz 2 egzemplarze gry, możesz je połączyć, aby grać w 7-12 graczy!

Podczas przygotowania połączcie żetony błyskawic i księżyców, a także karty fajnej gry z obu gier.

Używajcie tylko 1 zestawu kart liczb.

Poza tym rozgrywka przebiega bez zmian.

Aby po rozgrywce rozdzielić karty fajnej gry na 2 zestawy, zwróćcie uwagę na małe numery (1-60) w prawym dolnym rogu kart.



SŁOWO OD WYDAWNICTWA GAMEWRIGHT

Gdy Phil Walker-Harding (twórca gry „Sushi Go!”) podzielił się z nami swoim najnowszym dziełem, wiedzieliśmy, że stworzył coś wyjątkowego. Szybkość rund, radość z lawiny premii i super mega fajne żetony sprawiły, że gracze wciąż chcą wracać i próbować swojego szczęścia. Ilustracje Serge'a Seidlitz'a nadają grze dodatkowego charakteru. Mamy nadzieję, że pokochacie tę grę tak bardzo, jak my!

Importer/Dystrybucja w Polsce:

Rebel Sp. z o.o.

ul. Budowlanych 64c

80-298 Gdańsk, Polska

wydawnictwo@rebel.pl

www.wydawnictworebel.pl

70 Bridge Street, Newton, MA 02458, USA

jester@gamewright.com | gamewright.com

©2021 Gamewright, a division of Ceaco, Inc.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Autor gry: Phil Walker-Harding

Grafika: Serge Seidlitz

Tłumaczenie: Kamila Puzdrowska

ZAPRASZAMY!



fb.com/gamewright

@gamewright

youtube.com/gamewright

Już po rozgrywce? Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie **PLANSZOWA REBELIA** FB/groups/planszowarebelia

rebel

