

Polowanie na Robale DELUXE

„Polowanie na robale Deluxe” zawiera podstawową grę oraz rozszerzenia. Jeżeli nie grałeś nigdy w „Polowanie na robale”, polecamy odłożyć rozszerzenia do pudełka – płytki 11, 13, specjalistów i okrągłe robale. Wróć do nich po zapoznaniu się z podstawowymi zasadami.

Elementy gry



8 białych kostek

na każdej 1–5 i robal

7 okrągłych robali
(rozszerzenie)



2 płytki 11, 13
(rozszerzenie)

16 podstawowych płytek z robalami
(z wartościami 21–36)

6 specjalistów:
(rozszerzenie)



czerwony robal

kura

kruk

łasica

złota kostka

jabłko

Przygotowanie gry

Umieść 16 podstawowych płytek z robalami na środku stołu w jednej linii, w kolejności od najniższej do najwyższej wartości. Będą tworzyć ruszt.

Położ 8 białych kostek obok rusztu.

Wariant rozszerzony

Dołóż na początek rusztu płytki z wartościami 11 i 13. Umieść specjalistów tak, jak na rysunku wyżej:

- czerwonego robala na płytce 11,
 - kurę na płytce 21,
 - kruka na płytce 23,
 - łasicę na płytce 25,
 - złotą kostkę na płytce 27,
 - jabłko na płytce 29.
- Położ 7 okrągłych robali z boku stołu.

Jak grać

Najmłodszy gracz zaczyna. Rzuca 8 białymi kostkami i odkłada na bok wszystkie z jednym wybranym przez siebie wynikiem (np. wszystkie dwójki albo wszystkie kostki z robalem). Gracz może odłożyć pojedynczą kostkę, gdy wybrany wynik wypadł tylko na tej jednej kostce. Pozostałymi (nieodłożonymi) kostkami może rzucać ponownie. Gracz może rzucać kilka razy, ale po każdym rzucie musi odłożyć kostki z innym wynikiem. Na przykład jeśli gracz odłożył czwórkę w pierwszym rzucie, w kolejnych nie może już odłożyć kostek, na których wypadła czwórka.

Gracz rzuca do momentu, gdy:

A zdobędzie płytkę

albo

B spalił rzut.

Teraz do gry przystępuje następny gracz zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Przykład A:

Tomek rzuca 8 kostkami. Odkłada na bok wszystkie 3 czwórki, które w sumie warte są 12 punktów (3 × 4). Następnie rzuca pozostałymi kostkami, na których wypadły 2 czwórki, 1 piątka, 1 jedynka i 1 robal. Tomek nie może odłożyć czwórek, bo ma już odłożone kostki z tym wynikiem. Odkłada na bok robala wartego 5 punktów. Tomek ma po dwóch rzutach w sumie 17 punktów (12 + 5). Tomek wykonuje kolejny rzut pozostałymi 4 kostkami, na których wypadły 2 piątki i 2 robale. Może odłożyć tylko piątki, bo robala już ma. Teraz ma w sumie 27 punktów (12 + 5 + 10). Mógłby rzucać dalej pozostałymi 2 kostkami, ale nie chce ryzykować. Zdobywa z rusztu płytkę o wartości 27.



A

Zdobycie płytki

Aby zdobyć płytkę, gracz musi mieć odłożoną co najmniej 1 kostkę z robalem. Jeśli gracz nie ma żadnej kostki z robalem, to spalił rzut (patrz punkt B na str. 3).

Po każdym rzucie gracz sumuje wyniki na wszystkich swoich odłożonych kostkach. Jeżeli ta suma jest równa wartości którejś z płytek na ruszcie, gracz może wziąć tę płytkę i zakończyć rzuty.

Gracz sam decyduje, kiedy zakończyć rzuty.

Może zdobyć płytkę albo zaryzykować i rzucać dalej, aby uzyskać wyższą sumę (i zdobyć lepszą płytkę).

Gracze układają zdobyte płytki w stosie przed sobą. Nowo zdobytą płytkę gracz zawsze kładzie na wierzchu swojego stosu.

Podbieranie płytek

Jeśli suma na odłożonych kostkach jest równa wartości płytki leżącej na wierzchu stosu któregoś przeciwnika, gracz może (ale nie musi) zabrać tę płytkę (zamiast z rusztu). Podebraną płytkę gracz kładzie na wierzch swojego stosu.

Nie ma takiej płytki?

Jeśli na ruszcie i wierzchu stosu innego gracza nie ma płytki o wartości sumy odłożonych kostek, gracz może wziąć pierwszą dostępną płytkę o niższej wartości z rusztu. Gdy takiej płytki nie ma na ruszcie, gracz spalił rzut (patrz punkt B na str. 3).



B

Spalony rzut

Rzut jest spalony w następujących sytuacjach:

- Po rzucie kostkami gracz nie może żadnej z nich odłożyć, bo wypadły wyłącznie takie wyniki, które już wcześniej odłożył.
- Gracz odłożył już wszystkie kostki, ale ich suma jest zbyt niska, by zdobyć płytkę.
- Gracz odłożył już wszystkie kostki, ale wśród nich nie ma ani jednej kostki z robalem.

Gdy gracz spali rzut:

1. Nie zdobywa żadnej płytki z rusztu.
2. Traci płytkę z wierzchu swojego stosu. Odkłada ją z powrotem na ruszt na odpowiednie miejsce (zgodnie z wartością).
3. Odwraca płytkę z rusztu o najwyższej wartości. Nie bierze ona udziału w dalszej grze.

Wyjątkowe sytuacje:

- Jeśli gracz nie ma żadnej płytki, to nic nie traci i nie odwraca żadnej płytki na ruszcie.
- Jeśli odkładana płytkę ma najwyższą wartość spośród płytek na ruszcie, to gracz nie odwraca żadnej płytki.

Przykład B

Po pierwszym rzucie Beata odłożyła 2 trójki. Po drugim – 3 piątki. W trzecim rzucie wyrzuciła robala i 2 dwójki. Odkłada robala. Beata ma teraz w sumie 26 punktów ($2 \times 3 + 3 \times 5 + 1 \times 5$), ale to dla niej za mało. Rzuca pozostałymi 2 kostkami, na których wypadły trójka i robal. Niestety ma już odłożone te wyniki i nie może odłożyć żadnej kostki – rzut jest spalony. Nie zdobywa żadnej płytki. Traci płytkę 28 z wierzchu swojego stosu i odkłada ją z powrotem na ruszt. Następnie odwraca najbardziej wartościową płytkę na ruszcie.



Stos Beaty



Koniec gry i punktacja

Gra kończy się, gdy na ruszcie nie ma już płytek do zdobycia. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej robali (liczby na płytkach nie mają znaczenia). W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma płytkę o wyższej wartości.

Rozszerzenia

Okrągły robal

Gdy gracz odłoży co najmniej 2 kostki z jedynek, to natychmiast zdobywa okrągłego robala – niezależnie od tego, jak zakończy się jego tura. Gracz bierze go z zasobów ogólnych i kładzie obok swojego stosu płytek. Gdy w zasobach skończą się okrągłe robale, gracz zabiera go wybranemu przeciwnikowi. Nie można zabrać okrągłego robala graczowi, który ma kurę.

Okrągły robal liczy się jak 1 robal w końcowej punktacji.

Płytki 11, 13

Aby zdobyć płytkę 11 lub 13 gracz musi mieć na odłożonych kostkach dokładnie tyle, ile wynosi wartość płytki – 11 lub 13.

Płytek 11 i 13 nie można podbierać przeciwnikom.

Specjaliści

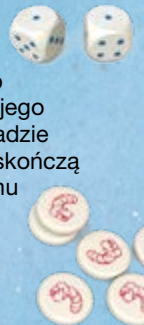
Gracz bierze specjalistę, gdy:

- Zdobędzie z rusztu płytkę, na której dany specjalista się znajduje.
- Podbierze płytkę przeciwnikowi, który ma specjalistę. Zabiera go razem z płytką i może od razu z niego korzystać.

Odkładanie specjalistów na ruszt:

Gracz musi odłożyć specjalistę w sytuacjach opisanych na następnej stronie. Umieszcza go na ruszcie na pierwszej wolnej płytce o najniższej wartości.

Gdy na ruszcie nie ma wolnej płytki, na której można by położyć specjalistę, to jest on odkładany do pudełka.



- Gdy gracz spali rzut, najpierw odkłada płytkę z wierzchu swojego stosu z powrotem na ruszt, następnie – specjalistę.



Jabłko

Jabłko liczy się jak 3 robale, jeśli gracz ma je w trakcie końcowej punktacji.



Złota kostka

Gracz może wykorzystać ją jako dziewiątą kostkę (dopóki ją ma).



Czerwony robal

Liczy się jak kostka z robalem (5 punktów) pod warunkiem, że gracz nie odłożył żadnych kostek z robalami. Gdy gracz odłożył co najmniej 1 kostkę z robalem, czerwony robal przestaje się liczyć.

przykład:



pozostała kostka

Łasica



Raz na turę gracz może użyć łasicy, aby powtórzyć rzut kostkami. Jeżeli to zrobi, kładzie łasicę płasko na boku. Na koniec swojej tury stawia ją z powrotem na. ogra.

- Gdy gracz zdobędzie drugiego specjalistę, musi wybrać, którego z nich zatrzyma, a którego odłoży.

Gracz nigdy nie może mieć naraz 2 specjalistów.



Kura

Kura chroni gracza przed utratą płytek.

- Gracz trzyma kurę na wierzchu swojego stosu płytek.
- Gdy inny gracz ma podebrać płytkę, na której siedzi kura, bierze kurę zamiast tej płytki (kładzie ją na swoim stosie lub przed sobą, gdy nie ma żadnej płytki). Kury nie można zabrać, gdy siedzi na płytkach 11 i 13 (bo z założenia tych płytek nie można podbierać).
- Gdy gracz spali rzut, odkłada na ruszt tylko kurę (zachowuje płytkę z wierzchu stosu).
- Gdy gracz spali rzut, nie mając żadnej płytki, nie traci kurę.
- Gdy gracz ma kurę, nie można mu zabrać okrągłych robali.



Kruk

Kruk zostaje na ruszcie aż do końca gry.

Żaden gracz nie może go zdobyć. Gdy gracz zdobędzie płytkę, na której znajduje się kruk, bierze dodatkowo (oprócz płytki) okrągłego robala (patrz „Okrągły robal” na str. 3). Następnie przemieszcza kruka na pierwszą wolną płytkę o najmniejszej wartości.

EGMONT
Publishing

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.WydawnictwoEgmont.pl
© 2018 Egmont Polska Sp. z o.o.
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Blok
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
DTP: Cezary Szulc



Autor: Reiner Knizia
Ilustracje: Doris Matthäus
Layout: Volker A. Maas
Art.Nr.: 601105073026
© 2018 Zoch Verlag
Werkstraße 1 · D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

EGMONT.pl



krainaplanszowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

Grę polecają:



MUZO.FM

czasdzieci.pl
Portal informacyjny-rozrywkowy

GRAJMY!



Familie.pl

