

Bernhard Weber

punto

Po kropkach do zwycięstwa!

2–4 graczy · od 8. roku życia
Zasady gry

Zawartość

72 karty:

Po 2 karty z wartościami od „1” do „9” w każdym kolorze

Cel gry

Ułożyć linię 5 kart w grze 2-osobowej albo 4 kart w grze dla 3–4 graczy – **pionowo, poziomo albo po skosie**.

Przygotowanie do gry

dla 2 graczy:

Gracze otrzymują po 2 komplety kart, każdy w innym kolorze.

dla 3 graczy:

Wszyscy gracze otrzymują po komplecie kart w 1 kolorze i po 6 losowych kart z czwartego, neutralnego koloru. W grze 3-osobowej neutralny kolor nie liczy się do zwycięstwa.

dla 4 graczy:

Wszyscy otrzymują po komplecie kart w 1 kolorze.

Każdy z graczy starannie łasuje swoje karty i kładzie utworzoną w ten sposób talię przed sobą rewersami do góry.

Przebieg gry

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. Odkrywa wierzchnią kartę swojej talii i umieszcza ją na środku stołu. Następnie kolejny gracz odkrywa swoją kartę i stara się umieścić ją **obok innej karty** albo **na niej**.

Umieszczanie karty obok innej karty

Tak, by ściana lub róg stykały się z co najmniej 1 już wyłożoną kartą.



Umieszczanie karty na innej karcie

Możesz przykryć jedynie taką kartą, która ma mniejszą liczbę kropek (kolor nie ma znaczenia).



Uwaga!

Każda gra rozgrywa się w obrębie kwadratu o wymiarach 6 × 6 kart.

Gdy tylko któryś z graczy ułoży linię z 4 albo 5 (w zależności od liczby graczy) kart **tego samego koloru** (pionowo, poziomo albo po skosie), wygrywa rundę.

Zwycięzca zabiera kartę z **największą** liczbą kropek ze swojej linii i odkłada ją na bok. Ta karta nie będzie wykorzystywana w dalszej rozgrywce.

Pozostałe karty należy ponownie* rozdać właściwym graczom i połasować. Kolejną rundę rozpoczyna gracz siedzący z lewej strony osoby, która wygrała poprzednią rundę.

* Dla 3 graczy:

Zbierz ze stołu zagrane w poprzedniej rundzie neutralne karty i rozdaj je po równo graczom. Nieużyte neutralne karty zostają w taliach graczy.

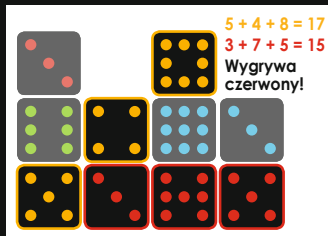
Koniec gry

Gracz, który wygrał 2 rundy, wygrywa grę. Jeśli chcecie, możecie oczywiście rozegrać więcej rund.

Nikt nie ukończył linii kart?

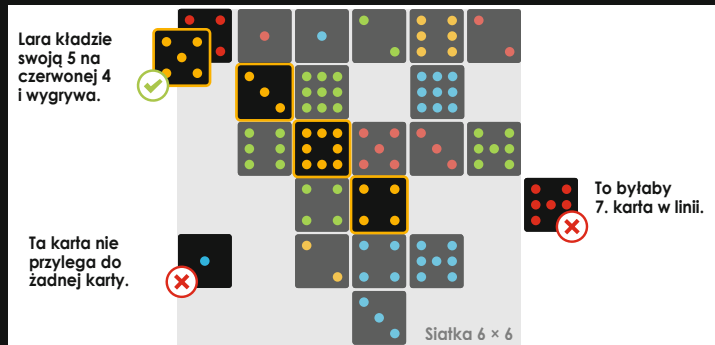
Jeśli żaden z graczy nie jest w stanie umieścić nigdzie swojej karty, runda się kończy i wygrywa gracz, który stworzył najwięcej linii o długości 3 (albo 4) kart.

W przypadku remisu: Wygrywa gracz, który ma w swojej linii (albo liniach) łącznie mniej kropek.



Tryb drużynowy dla 4 graczy

- Podzielcie się na 2 drużyny po 2 osoby.
- Członkowie drużyn siedzą naprzeciwko siebie.
- Połasujcie ze sobą 2 komplety kart.
- Każdy członek drużyny otrzymuje połowę tali.
- Cel: ułożyć linię z 5 kart **w tym samym kolorze**.



Bernhard Weber dedykuje tę grę swojej matce.

Tłumaczenie: Magda Kożyczkowska
Redakcja: zespół Rebel

rebel

