

ReStart

Instrukcja!

Zawartość

- instrukcja,
- 4 ekrany graczy,
- 88 kafelków:
 - 2 kafelki nożyczek,
 - 1 kafelek śmietnika,
- w 5 kolorach:
 - 15 zwykłych kafelków (o wartościach od „1” do „15”),
 - kafelki KONIEC o wartości „16”,
 - kafelki RESTART.

Przygotowanie gry

1

Przed rozpoczęciem rozgrywki połóż wszystkie kafelki na środku stołu. Następnie wykonaj następujące kroki:

- 30 – umieść wszystkie kafelki o wartości „1” na stole, następnie odłóż 23 zakryte kafelki do pudełka. Pomieszaj pozostałe kafelki i rozdaj po 30 obu graczom.
- 29 – odłóż na bok wszystkie kafelki o wartości „1”. Usuń 1 kafelek z pozostałych w puli, a następnie zwróć kafelki o wartości „1” do puli i pomieszaj. Rozdaj po 29 kafelków każdemu z graczy.
- 22 – potasuj wszystkie kafelki i rozdaj po 22 każdemu z graczy.

2

Każdy z graczy bierze ekran i ustawia go przed sobą. Następnie umieszcza za nim swoje kafelki. Odwróć wszystkie kafelki tak, aby ich wartość była dla Ciebie widoczna.

Wskazówka. Dla wygody możesz posortować swoje kafelki za ekranem według koloru lub wartości.

3

Każdy gracz bierze swoje kafelki o wartości „1” i przekłada je na środek stołu. Stanowią one początek **5 rzędów** kafelków. W zależności od liczby osób pierwszym graczem zostaje:

- Gracz, który wyłożył czerwony kafelek o wartości „1”.
- Gracz, który wyłożył czerwony kafelek o wartości „1”.
- Wybierzcie pierwszego gracza losowo.

Przebieg gry

Zaczynając od pierwszego gracza, gracze wykonują swoje tury, dokładając **1 kafelek (albo kilka kafelków) na koniec rzędu** zgodnie z poniższymi zasadami:

- Możesz dokładać do rzędu **tylko kafelki tego samego koloru** co pozostałe kafelki **w tym rzędzie** (rzęd nie może zawierać kafelków różnych kolorów).
- Wartość dokładanego kafełka musi być **wyższa** niż wartość poprzedzającego go kafełka.
- W jednej turze możesz dołożyć **2 lub więcej** kafełków tego samego koloru, jeśli tworzą **sekwencję** kolejnych liczb.
- Jeśli gracz nie może (albo nie chce) dołożyć kafełka zgodnie z zasadami, woła „pas!”.

Następnie zaczyna się tura kolejnego gracza zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Przykłady

1.

1.

1.

1.

1.

A) W tym przykładzie rozgrywki 3- albo 4-osobowej gracz, który wyłożył czerwony kafelek o wartości „1”, rozpoczyna rozgrywkę. Może teraz dołożyć kafelek na koniec dowolnego rzędu. Decyduje się dołożyć niebieski kafelek o wartości „8”.

B) Drugi gracz dokłada sekwencję 3 kafełków.

C) Trzeci gracz miał zamiar dołożyć sekwencję 2 zielonych kafełków o wartościach „5” i „6” albo niebieski kafelek o wartości „2”. Nie może wykonać żadnej z tych czynności, a ponieważ nie ma żadnych specjalnych kafełków, musi poczekać na odpowiedni moment, żeby je dołożyć. Zamiast tego dokłada sekwencję 2 pomarańczowych kafełków.

Kafelki specjalne



Kafelek KONIEC: możesz zagrać go samodzielnie albo jako ostatni kafelek w sekwencji w tym samym kolorze. Ma wartość „16”. Ten kafelek kończy rząd – nie można do niego dokładać **innych kafelków**, chyba że zostanie usunięty kafelkiem nożyczek albo śmietnika.



Kafelek RESTART: możesz zagrać go samodzielnie albo jako ostatni kafelek w sekwencji w tym samym kolorze. Gdy dokładasz kafelek RESTART, wyraźnie ogłoś, że go zagrywasz. Kafelek ma wartość „16” w momencie zagrania, ale po umieszczeniu na końcu rzędu jego wartość zmienia się na „0”.



Kafelek nożyczek: zagraj go jako 1. kafelek w swojej turze – usuń ostatni kafelek z wybranego rzędu (nie możesz w ten sposób usunąć kafelka o wartości „1”). Odłóż usunięty z rzędu kafelek i kafelek nożyczek do pudełka. Następnie **możesz natychmiast** wykonać standardową turę, dokładając kafelki na koniec właśnie skróconego za pomocą kafelka nożyczek rzędu.



Kafelek śmietnika: zagraj go jako 1. kafelek w swojej turze – usuń wszystkie kafelki następujące po kafelku o wartości „1” w wybranym rzędzie. Odłóż usunięte kafelki i kafelek śmietnika do pudełka. Następnie **możesz natychmiast** wykonać standardową turę, dokładając kafelki na koniec właśnie skróconego za pomocą kafelka śmietnika rzędu.

Uwaga! W jednej turze nigdy nie możesz zagrać obu kafelków nożyczek albo kafelka śmietnika i kafelka nożyczek. Aby zagrać kafelek śmietnika albo kafelek nożyczek, musisz być w stanie usunąć przynajmniej 1 kafelek.

Przykłady

A) Ten gracz dokłada kafelek KONIEC o wartości „16”.

B) Następny gracz dokłada sekwencję 3 kafelków zakończoną kafelkiem KONIEC.

C) Następny gracz dokłada sekwencję zawierającą szary kafelek RESTART. Tura tego gracza dobiega końca.

D) Wartość kafelka RESTART wynosi teraz „0”. Następny gracz dokłada sekwencję 3 kafelków po kafelku RESTART.

E) Ten gracz wyklada kafelek nożyczek, żeby usunąć ostatni kafelek w pomarańczowym rzędzie.

F) Następny gracz wyklada kafelek śmietnika, aby usunąć wszystkie kafelki po kafelku o wartości „1”.

Następnie decyduje się dołożyć do niego kafelki – to jedyny rząd, do którego może dołożyć kafelki w tej turze. Dokłada pomarańczowy kafelek RESTART na koniec tego samego rzędu.

Decyduje się kontynuować turę, co oznacza, że może dołożyć kafelki tylko na koniec tego samego rzędu. Dokłada do niego pomarańczowy kafelek o wartości „7”.

Wygrana

Gdy w trakcie tej samej rundy **wszyscy** gracze spasuują, rozgrywka dobiega końca. Podliczcie punkty za wszystkie kafelki za Waszymi ekranami (zob. rozpiska po prawej). Zanotujcie, ile punktów ma każde z Was. Kontynuujcie rozgrywkę w kolejnych partiach, aż co najmniej 1 gracz będzie mieć **100 lub więcej punktów**. Gracz z **najmniejszą liczbą punktów zostaje zwycięzcą**.

ALE... jeśli w dowolnym momencie któryś z graczy wyłoży swój ostatni kafelek, gra kończy się **natychmiast**, a ta osoba **zwycięża** – niezależnie od liczby punktów zebranych wcześniej przez innych!

Punkty za każdy kafelek:

1	15	Kafelki o wartościach od „1” do „15” – liczba punktów równa wartości na kafelku.
16	16	Każdy po 16 punktów.
Nożyczki	Śmietnik	Każdy po 20 punktów.
16	Pierwszy gracz ma 16 punktów.	Trzeci gracz ma 20 + 4 = 24 punkty.
7, 16	Drugi gracz ma 7 + 16 = 23 punkty.	Czwarty gracz ma 12 + 14 + 16 = 42 punkty.

TWÓRCY

Projekt gry: Younsu Hwang
Ilustracje, układ, tekst: Paul Laane (www.paullaane.com)
Redakcja wersji angielskiej: Aleks Salminen

Dyrektor artystyczny: Jere Widenius
Producenci wykonawczy: Linda Bremer, Toni Niittymäki, Markus Bremer

Tłumaczenie: Kacper Podliński
Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel

rebel

