

Ry-BITWA

AUTOR: CHRISTOPHE COAT

ILUSTRACJE: PIERÓ



ZAWARTOŚĆ I PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Rozłóżcie na stole 3 fragmenty maty i złożcie je w całość, tworząc obszar gry składający się z 3 stref:



MORZE (na górze)



PŁYCIŻNA (na środku)



PLAŻA (na dole)

- 2 Rozłóżcie i połączcie 3 części parawanu, a następnie postawcie go tak, aby otaczał obszary maty widoczne po prawej.
- 3 Umieście po 1 znaczniku zdobyczy w dowolnym miejscu w odpowiednich strefach obszaru gry:



ZNACZNIK OŚMIORNICY
(w morzu)



ZNACZNIK RYBY
(na płyčiznie)



ZNACZNIK KRABA
(na plaży)

- 4 Podzielcie się na 2 drużyny, a następnie weźcie żetony:



12 ŻETONÓW
(dla mew)



12 ŻETONÓW
(dla pelikanów)

UWAGA! Każda drużyna ma:

- 4 **ŻÓŁTODZIÓBÓW** (żetony o wartości 1)
- 4 **PTAKÓW-ZABIJAKÓW** (żetony o wartości 2)
- 4 **SZEFÓW GANGU** (żetony o wartości 3)

- 5 Zdecydujcie, z jakiej odległości będziecie rzucać żetonami. Dorośli muszą stać co najmniej 1 metr od maty, natomiast dzieci mogą stanąć bliżej.

- 6 Wylosujcie drużynę, która rozpocznie grę. Jedno z Was bierze po 1 żetonie od każdej z drużyn i w sekrecie chowa w zamkniętej dłoni. Następnie gracz z drużyny przeciwnej wskazuje 1 z dłoni. Drużyna, której żeton został wybrany, rozgrywa swoją turę jako pierwsza.

BITWA NA PLAŻY! MEWY MOCZYDZIOBY I PUSTOGŁOWE PELIKANY STOSZĄ PIÓRKA, WALCZĄC O NAJBARDZIEJ ŁAKOME KAŠKI. ZBIERZCIE SKRZYDLATĄ EKIPĘ I POKAŻCIE TYM PTASIM MÓDŹKOM, KTO NAPRAWDĘ TRZĘSIE WYBRZEŻEM!

Ry-BITWA to zwariowana gra zręcznościowa, w której rzuca się żetonami.

Aby wygrać, Wasza drużyna musi obrać dobrą strategię i wykazać się nie lada zręcznością.



CEL GRY

Zdobądźcie jak najwięcej punktów i jako pierwsi wygrajcie 2 rundy.

JAK GRAĆ

Drużyny naprzemiennie wybierają spośród siebie po 1 gracza, który rzuca 1 żetonem. Waszym celem jest przejęcie kontroli nad znacznikami zdobyczy i różnymi strefami obszaru gry (zob. „Punktowanie” str. 2).

UWAGA! Drużyny same decydują o kolejności, w jakiej ich gracze rzucają żetonami, i o tym, kto rzuca żetonem danego rodzaju.

Gdy znacznik zdobyczy albo żeton drużyny spadnie z maty i dotknie stołu (albo podłogi!), natychmiast usuńcie go z rozgrywki do końca rundy. Znaczniki i żetony usuwa się nawet wtedy, gdy „wskoczą” z powrotem na matę.

Gdy drużyny rzucają wszystkimi żetonami, runda dobiega końca i przystępuje się do podliczenia punktów.

PUNKTOWANIE

Policzcie łączną wartość żetonów Waszej drużyny w każdej ze stref i na każdym znaczniku zdobyczy. Drużyna, której żetony w danej strefie albo na danym znaczniku zdobyczy mają większą łączną wartość, otrzymuje 1 punkt. Oznacza to, że

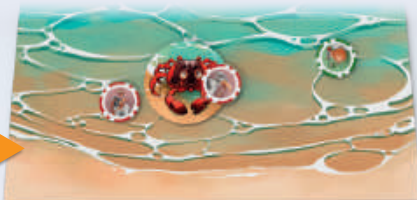
drużyna może zdobyć maksymalnie 6 punktów w rundzie.

UWAGA! Żetony, które zostały częściowo albo całkowicie przykryte przez inny żeton (również z tej samej drużyny) albo przez przesunięty znacznik zdobyczy, mają wartość 0.

UWAGA! Możecie zdjąć przykryte żetony z maty. Dzięki temu łatwiej będzie Wam podliczyć punkty za daną rundę.



ŻETONY PRZYKRYTE PRZEZ INNE ŻETONY SĄ IGNOROWANE.



DLA LEPSZEJ WIDOCZNOŚCI MOŻECIE JE ZDJĄĆ Z MATY, ZANIM PODLICZYCIE PUNKTY ZA DANĄ RUNDĘ.

PRZYPOMNIENIE! Żetony, które (choćby częściowo) spadną z maty i dotkną stołu, należy usunąć z rozgrywki do końca rundy. Nie uwzględniajcie ich w czasie podliczania punktów.

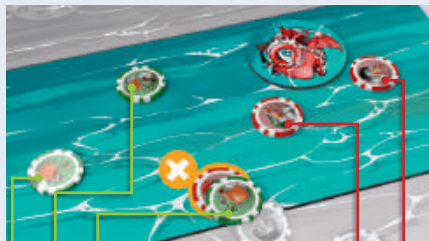
Podczas ustalania kontroli nad strefą obszaru gry albo znacznikiem zdobyczy 1 żeton może być uwzględniony tylko raz:

- Jeśli żeton dotyka znacznika zdobyczy (choćby nieznacznie), nie uwzględnia się go przy ustalaniu kontroli nad strefą obszaru gry.
- Jeśli żeton równocześnie dotyka 2 znaczników zdobyczy albo 2 stref obszaru gry, należy go uwzględnić przy ustalaniu kontroli nad strefą albo znacznikiem, którego dotyka w większej części.

Jeśli podczas ustalania kontroli nad znacznikiem zdobyczy albo strefą obszaru gry dojdzie do remisu, żadna z drużyn nie otrzymuje punktu.

WARIANT Po podliczeniu punktów za 3 znaczniki zdobyczy możecie zdjąć z maty żetony, które zostały już podliczone, aby ułatwić liczenie punktów za strefy obszaru gry.

PRZYKŁAD PODLICZANIA PUNKTÓW



$3 + 3 + 1 =$
 $= 7$ DLA PELIKANÓW

$2 + 2 =$
 $= 4$ DLA MEW

- DRUŻYNA PELIKANÓW KONTROLUJE TĘ STREFĘ, PONIEWAŻ MA W NIEJ 3 ŻETONY O ŁĄCZNEJ WARTOŚCI 7. ZDOBYWA 1 PUNKT.
- ŻETONY NIE DOTYKAJĄ ZNACZNIKA ZDOBYCZY, WIĘC ŻADNA DRUŻYNA NIE OTRZYMUJE ZA NIEGO PUNKTU.



$2 + 2 + 3 =$
 $= 7$ DLA PELIKANÓW

$3 =$
 $= 3$ DLA MEW

- DRUŻYNA PELIKANÓW KONTROLUJE TĘ STREFĘ, PONIEWAŻ MA W NIEJ 3 ŻETONY O ŁĄCZNEJ WARTOŚCI 7. ZDOBYWA 1 PUNKT.
- NA ZNACZNIKU ZDOBYCZY ZNAJDUJE SIĘ ŻETON PELIKANÓW, WIĘC DRUŻYNA PELIKANÓW ZDOBYWA 1 PUNKT.

Drużyna, która zdobyła najwięcej punktów, wygrywa rundę. W przypadku remisu uznaje się, że obie drużyny wygrywają rundę.

PIERWSZA DRUŻYNA, KTÓRA WYGRA 2 RUNDY, ZOSTAJE ZWYCIĘZCĄ!

Jeśli żadna z drużyn nie wygrała jeszcze 2 rund, ponownie przygotujcie grę i rozegrajcie kolejną rundę z uwzględnieniem poniższych zasad:

- Drużyna, która zaczynała w poprzedniej rundzie, musi oddać pierwszeństwo drużynie przeciwnej.
- Drużyna, która przegrała poprzednią rundę, wybiera, gdzie umieścić 3 znaczniki zdobyczy w strefach obszaru gry w tej rundzie (należy pamiętać, że w 1 strefie może się znajdować tylko 1 znacznik).

ZASADA SPECJALNA Jeśli obie drużyny wygrały po 2 rundy, należy rozegrać specjalną rundę rozstrzygającą. Połóżcie na środku maty 1 znacznik zdobyczy. Drużyny naprzemiennie wybierają spośród siebie po 1 gracza, który rzuca 1 żetonem. Drużyna, której żeton na koniec rundy znajdzie się najbliżej znacznika zdobyczy, ale go nie dotknie, wygrywa grę. Zignorujcie żetony, które dotykają albo zakrywają znacznik zdobyczy. Łączna wartość żetonów nie jest brana pod uwagę.



WSKAZÓWKA DOTYCZĄCA PRZECHOWYWANIA

Zwijajcie fragmenty maty zadrukowaną stroną na zewnątrz. Dzięki temu po rozwinięciu rogi będą leżeć płasko na stole.