

WYDŹRY

⚙ Jon Biegalski
Mar Bogdanis
Zofia Pilecka

✂ Marcin Skoczek



8+ 3-5 30
MIN

Instrukcja

Wydry to urocze stworzenia, które spędzają całe dnie na poławianiu pereł. Zależy im zwłaszcza na tych najcenniejszych – gromadzą je, aby wciąż powiększać swoją okazałą kolekcję. Nie jest to jednak proste zadanie... Morskie wody zamieszkują okropne, kolczaste jeżowce! Ich ostre kolce kłują w łapki i noski, uniemożliwiając wydrom zbieranie skarbów. Jak poławiać w takich warunkach?!

Podczas gry wcielacie się w sprytnie i przebiegłe wydry. Aby wygrać, musicie zebrać jak najwięcej drogocennych pereł. Zagrajcie pozostałym graczom na nerwach i uważajcie na jeżowce. Pamiętajcie, że tytuł najlepszego poławiacza pereł przypadnie tylko jednemu z Was!

CZY UDA CI SIĘ ZOSTAĆ NAJLEPSZYM
POŁAWIACZEM PEREŁ?



ELEMENTY

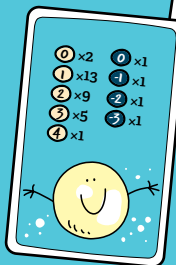
● 47 kart akcji



● 7 kart jeźowców



● karta pomocy
(z informacją o liczbie
pereł i ich wartościach)



● 30 żetonów białych pereł
o wartości „0”, „1”, „2”, „3” i „4” punktów



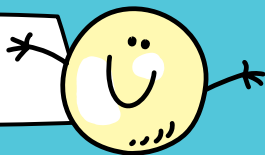
● 4 żetony czarnych pereł
o wartości „0”, „-1”, „-2”, „-3” punkty



● instrukcja



CEL GRY

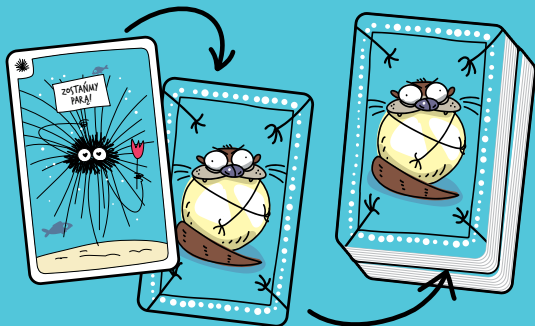


Twoim celem jest zebranie pereł o najwyższej wartości. Dzięki zagrywaniu kart akcji będziesz mógł zabierać pereły innym graczom i zmieniać ich wartości. Wygrywa osoba, która zdobędzie najwięcej punktów ze swoich pereł.

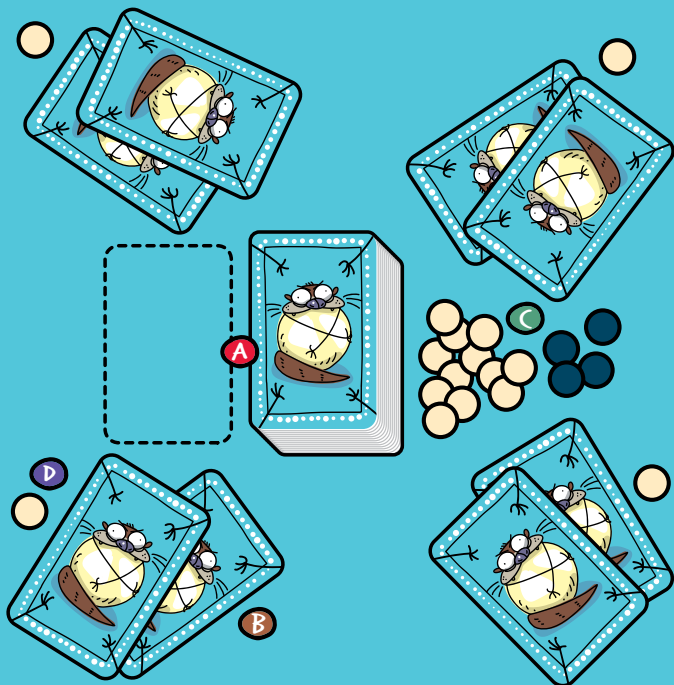
PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Potasuj razem karty akcji i karty jeżowców i stwórz z nich zakrytą talię, a następnie połóż ją na środku stołu. Zostaw miejsce na stos kart odrzuconych.
- B** Rozdaj każdemu z graczy po 2 zakryte karty z talii.

Uwaga! Jeśli podczas przygotowania gry otrzymałeś kartę jeżowca, włóż ją z powrotem do talii (mniej więcej w połowie) i dobierz kolejną kartę. Powtarzaj tę czynność tak długo, aż **nie będziesz** miał karty jeżowca na ręce.



- C** Stwórz pulę pereł. Rozdziel żetony pereł według kolorów, następnie zakryj je i wymieszaj.
- D** Każde z Was bierze po 1 białej perle z puli, sprawdza jej wartość i kładzie zakrytą przed sobą. To Wasza pierwsza zdobyta perła.



Przygotowanie gry dla 4 graczy.



Jesteście gotowi do gry!

ROZGRYWKA

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio widziała wydrę (ta z pudełka dodatku do Łąki też się liczy!), albo najmłodszy z graczy.

Tury rozgrywa się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza.

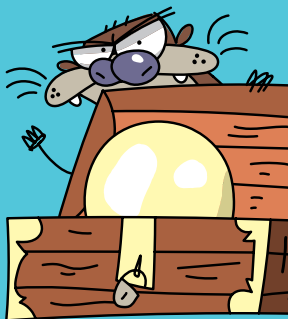
W swojej turze musisz wykonać wszystkie następujące kroki w podanej kolejności:

- 1 Dobrać 1 kartę z talii.
- 2 Zagrać 1 z 3 kart z ręki i, jeśli to możliwe, wykonać opisaną na niej akcję.
- 3 Sprawdzić liczbę kart jeżowców na ręce.

Jeśli na koniec swojej tury **masz 2 karty jeżowców** na ręce, nie bierzesz udziału w dalszej rozgrywce. Karty jeżowców włóż w środek talii (mniej więcej w połowie). Od tej pory nie możesz być celem zagranych przez pozostałych graczy kart akcji. Oznacza to, że Twoje perły nie mogą zostać zamienione z perłami innych graczy ani nie można Ci ich zabrać; nie możesz też otrzymać żadnych pereł. Punkty ze swoich pereł policzysz na koniec gry.

Jeśli **nie masz 2 kart jeżowców** na ręce, kontynuujesz grę. Rozgrywaj swoje tury do momentu końca gry albo zdobycia 2 kart jeżowców.

Następnie Twoja tura dobiega końca i swoją turę rozpoczyna gracz z lewej.



ZAGRYWANIE KART

W swojej turze możesz zagrać kartę akcji albo kartę jeżowca. Zagrywasz kartę, kładąc ją **odkrytą przed sobą**.

Gdy zagrasz kartę akcji, **musisz** wykonać opisaną na niej akcję. Następnie odłóż kartę na odkryty stos kart odrzuconych obok talii. Wyjątkiem są karty „Łapy precz!” i „Abrakadabra...”, które pozostają odkryte przed Tobą.

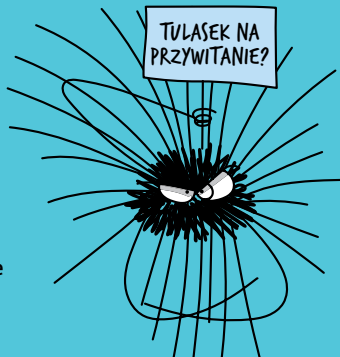
Gdy zagrasz kartę jeżowca, **musisz** wziąć z puli czarną perłę i położyć ją zakrytą przed sobą. Następnie włóż kartę jeżowca z powrotem do talii (mniej więcej w połowie).

Uwaga! Jeśli w puli **nie ma** czarnych perł, **nie możesz** zagrać karty jeżowca.

W lewym górnym rogu niektórych kart akcji znajduje się symbol przekreślonego jeżowca (✖). Oznacza to, że podczas rozpatrywania akcji możesz odrzucić albo przekazać kartę jeżowca z ręki.

OPIS SYMBOLI

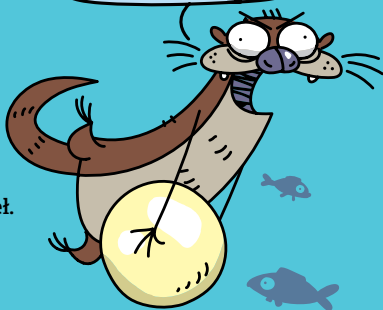
-  biała perła
-  czarna perła
-  perła dowolnego koloru
-  karta
-  jeżowiec
-  odrzuć/przekazaj jeżowca



KONIEC GRY

Rozgrywka kończy się, gdy w grze zostanie tylko 1 gracz. Następnie odkryjcie wszystkie swoje żetony białych i czarnych pereł i podliczcie punkty. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa. W razie remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który ma mniej żetonów pereł. Jeśli remis się utrzymuje, gracze współdzielą zwycięstwo.

ŁATWO PRZYSZŁO!



OPIS WYBRANYCH KART AKCJI



Schowaj pod tę  1 ze swoich .
Ta  zostaje pod tą  do końca gry.
Nie możesz mieć z  „Łapy precz!”.

Po zagranie karty schowaj pod nią 1 ze swoich białych pereł. Od tej pory żaden z graczy, włączając Ciebie, nie może jej stąd zabrać ani zamienić z inną perłą. Możesz zagrać tylko 1 kartę „Łapy precz!” podczas rozgrywki. Jeśli chcesz zagrać drugą taką kartę, zamiast tego musisz ją oddać innemu graczowi. Ten gracz umieszcza kartę przed sobą i chowa pod nią 1 ze swoich białych pereł. Jeśli podczas zagrywania karty nie masz białej perły, nie chowasz pod nią żadnego żetonu (i nie robisz tego do końca rozgrywki).



Weź 3 białe perły z puli i podejrzuj ich wartości. W dowolny sposób schowaj je w dłoniach, np. 3 żetony w prawej dłoni i 0 w lewej albo 2 w lewej dłoni i 1 w prawej. Wybierz innego gracza, który wskaże 1 z dłoni. Ten gracz bierze wszystkie perły znajdujące się we wskazanej dłoni. Ty bierzesz perły z drugiej dłoni i kładziesz je zakryte przed sobą.



Wybierz gracza, który ma najwięcej żetonów białych pereł i zabierz mu 1 z nich. Jeśli kilkoro graczy ma taką samą liczbę żetonów białych pereł, wybierz 1 z nich i zabierz mu perłę.



Każdy z graczy podgląda wszystkie swoje perły, a następnie przekazuje 1 z nich zakrytą graczowi z lewej. Jeśli gracz nie ma żadnych pereł, nic nie przekazuje, ale wciąż może otrzymać żeton perły.



Weź 3 białe perły z puli i podejrzuj ich wartości. Wybierz 1 z nich i połącz zakrytą przed sobą. Pozostałe perły rozdziel między 2 wybranych graczy. Każdy z nich musi otrzymać po 1 perle. Gdy w grze pozostanie tylko 2 graczy, rozdziel perły w następujący sposób: Wybierz 1 perłę dla siebie, drugą wybraną perłę przekaz graczowi, a trzecią odłóż do puli.

WAŻNE ZASADY!

- W dowolnym momencie gry (nawet podczas rozpatrywania kart akcji) możesz podejrzeć wartość swoich pereł i zmienić ich położenie.
- Zawsze gdy odrzucasz kartę jeżowca z ręki, włóż ją z powrotem do talii (mniej więcej w połowie).



Autorzy gry: Jon Biegalski,
Mar Bogdanis, Zofia Pilecka
Ilustracje: Marcin Skoczek
DTP: Adam Strzelecki
Rozwój gry: Michał Szewczyk,
Przemek Wojtkowiak
Zarządzanie projektem:
Przemek Wojtkowiak
Redakcja i korekta: zespół Rebel

Rebel Studio pragnie podziękować
grupie testerskiej Roboty Planszowe
w składzie: Arkadiusz Dymalski, Jakub
Prażmowski, Jeremi Prażmowski,
Jędrzej Modrzyński, Jarosław Piersiała,
Michał Długaj, Bartosz Wyrwał,
Marcin Kowalski
oraz studentom III roku historii UMCS.



studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl