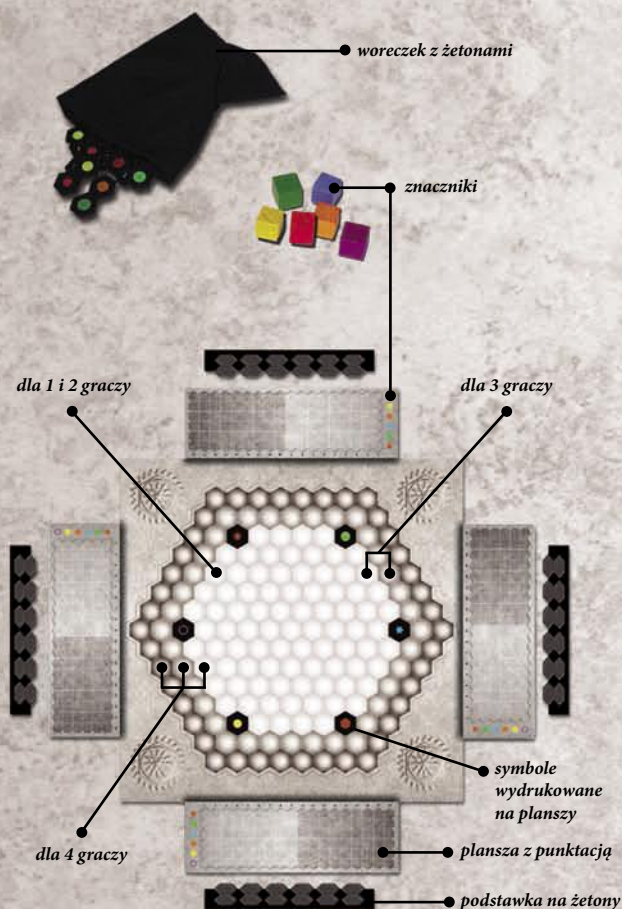


INGENIOUS

Gra Reiner Knizia
dla 1-4 graczy w wieku od 10 lat

Gra standardowa, dla 2-4 graczy

1. Rozłóżcie planszę.
2. Włóżcie żetony do woreczka i wymieszajcie.
3. Każdy gracz umieszcza przed sobą planszę z punktacją i układa sześć znaczników w różnych kolorach na stosownych symbolach gwiazdek (wartość 0).
4. Każdy z graczy ustawia przed sobą (za planszą z punktacją) podstawkę, ciągnie sześć żetonów z woreczka i ustawia je na podstawce tak, żeby tylko on je widział.



Plansza

Jeśli gracze w dwie osoby, używajcie tylko pół białych. Podczas rozgrywki trzyosobowej możecie stosować pola jasnoszare, a jeśli jest was czworo – ciemnoszare.

Omówienie

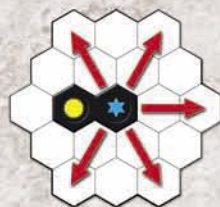
Każdy gracz ma na swojej podstawce sześć żetonów z kolorowymi symbolami. Grając w kierunku zgodnym z ruchem zegara, kolejny uczestnicy gry układają po jednym żetonie na planszy, starając się tworzyć linie identycznych symboli od ułożonego żetonu. Pozwala to przesuwać odpowiednie znaczniki na planszy punktacji. Gracze powinni starać się przesuwać wszystkie sześć kolorów znaczników i nie zaniedbywać żadnego – kiedy plansza się wypełni, pozycja najsłabszego znacznika każdego gracza określi jego wynik. Zdobywca największej ilości punktów wygrywa.

Rozgrywka

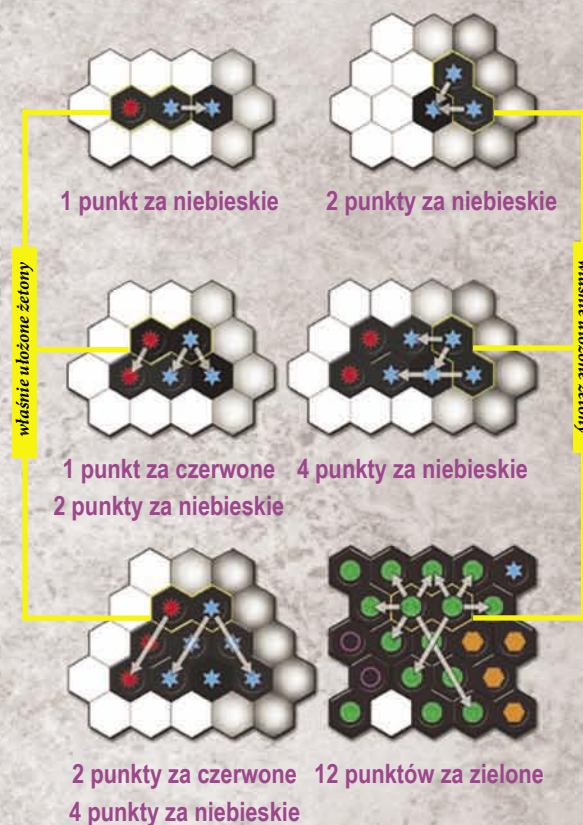
Zaczyna najmłodszy gracz, dalej gra toczy się w kierunku ruchu wskazówek zegara. Podczas swojej tury gracz:

Układa jeden żeton. Grający wybiera jeden żeton ze swojej podstawki i umieszcza go na dwóch dowolnych, sąsiadujących, pustych polach planszy. W pierwszej turze każdy gracz musi położyć swój żeton na polach sąsiadujących z innym symbolem, wydrukowanym na planszy.

Nagroda za żeton. Zaczynaj od jednego z dwóch symboli na żetonie, który położyłeś. Odchodzi od niego pięć prostych linii, jak na poniższej ilustracji.



W każdej z tych linii policz takie właśnie symbole (wydrukowane na planszy lub innych żetonach), zaprzestań jednak liczenia, jeśli trafisz na puste pole. (Nie licz symbolu na żetonie, który właśnie położyłeś!). Suma symboli to ilość punktów, które zdobywasz – przesuń znacznik w odpowiednim kolorze o odpowiednią ilość na planszy punktacji. Następnie wylicz nagrodę za drugi z symboli.



Dociąganie. Pociągnij jeden żeton z woreczka i połącz go na podstawce, by znów mieć sześć żetonów.

Zamiana żetonów. Jeśli na podstawce nie masz żadnego żetonu z symbolem w kolorze, w którym masz obecnie najmniej punktów, możesz, zamiast zwyczajnego dociągania, pokazać swoje żetony pozostałym graczom, odłożyć je na bok i dociągnąć wszystkie sześć z woreczka. Następnie odłóż stare (odrzucone) żetony do woreczka.

Zawartość

- 1 plansza do gry
- 120 żetonów
- 1 woreczek
- 4 podstawki
- 4 plansze punktacji
- 24 znaczniki
- Niniejsza instrukcja

Zagrywka dodatkowa

Twoje znaczniki nie mogą przesunąć się dalej, niż na ostatnie pole (o wartości 18). Za każdy znacznik, który dotrze na to pole wykrzyknij: „Ingenious” [„Jestem genialny!”] – możesz wówczas położyć natychmiast dodatkowy żeton. Zanim dociągniesz żetony, połóż jeden na planszy i oblicz punkty. Dociągnij do sześciu żetonów dopiero, gdy zakończysz wszystkie swoje zagrywki dodatkowe.

Zakończenie gry

Gra kończy się, kiedy nie da się ułożyć kolejnego żetonu. Ustalcie, w którym kolorze każdy gracz otrzymał najmniej punktów. Ta ilość punktów staje się jego wynikiem. Ten, kto zdobędzie najwięcej punktów, wygrywa. W wypadku remisu sprawdźcie następny najsłabszy kolor remisujących i tak dalej.

Przykład:



gracz A



gracz B



gracz C

Gracz A wygrywa z wynikiem 10 punktów. Następny jest gracz B z 9 punktami. Wprowadzie gracz C również ma 9 punktów, ale jego kolejne kolory, z wartościami 12 i 13 nie są tak dobre, jak wartości 12 i 14 gracza B.

W bardzo rzadkich przypadkach, gry gracz przemieści wszystkie sześć kolorów na ostatnie pole, wygrywa natychmiast.

Czteroosobowa rozgrywka parami

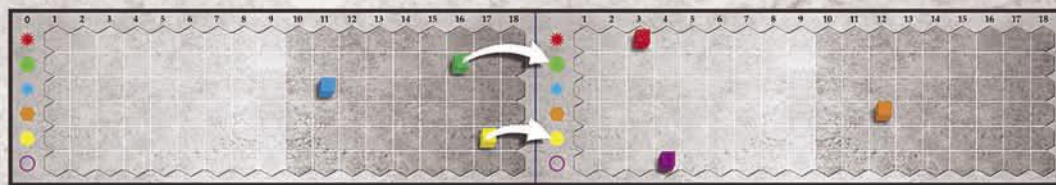
W tym wariantcie gry gracze, którzy siedzą naprzeciwko siebie, współpracują. Stosuje się wszystkie standardowe zasady gry, z tym, że każda para zdobywa punkty razem, na dwukrotnie dłuższych torach punktacji (należy złączyć dwie plansze razem). Gdy na głównej planszy nie można położyć kolejnego żetonu, wygrywa para z lepszym wynikiem – słabsza przegrywa.

Podczas tego wariantu gracze stanowiący parę nie mogą się porozumiewać. Chyba, że postanowicie inaczej.

Zagrywka dodatkowa

Gdy znacznik dotrze na ostatnie pole pierwszej planszy, należy zakończyć liczenie punktów i przesunąć go natychmiast na pole startowe (o wartości 0) drugiej planszy. Gracz otrzymuje zwyczajową premię „Ingenious” zanim dociągnie żetony. Kiedy żeton dotrze na ostatnie pole drugiej planszy, gracz otrzymuje znowu zagrywkę dodatkową.

Przykład:



Gdy zdobędziesz 2 punkty w zielonych lub cztery w żółtych, obydwa stosowne znaczniki zostaną przesunięte na pole startowe (wartość 0) drugiej planszy. W grze parami obydwa umożliwią zagrywkę dodatkową. W grze jednoosobowej nie stosuje się takich zagrywek.

Samotnik – gra dla 1 gracza

Stosuje się wszystkie standardowe zasady następującymi wyjątkami: Używaj podwójnego toru punktacji (łącząc dwie plansze razem). Kiedy znacznik dotrze do ostatniego pola pierwszego toru zaprzestań zliczania punktów i przesun go na startowe pole drugiego toru (o wartości 0). W grze jednoosobowej nie ma zagrywek dodatkowych.

Nie stosuje się też podstawek. Ciągniesz jeden żeton z woreczka, układasz go na planszy, a następnie ciągniesz kolejny i tak dalej.

Używa się wyłącznie białych pól planszy. Postaraj się zdobyć jak najlepszy wynik, póki da się układać kolejne żetony.

Projekt graficzny Kinetics & Binney Hare oraz Fantasy Flight Games. The game is © 2004 Sophisticated Games Ltd. Ingenious is trademarked Fantasy Flight Games.

Żadna część niniejszej gry ani jej elementów nie może być powielana bez pisemnej zgody wydawcy lub posiadacza praw autorskich.

Reiner Knizia wyraża wdzięczność wszystkim testerom, w szczególności dla Iaina Adama, Chrisa Bowyera, Davida Farquhara, Martina Highama, Rossa Inglisa, Kevina Jacklina and Chrisa Lawsona.

Tłumaczenie i skład dla sklepu REBEL: Tomasz Z. Majkowski
REBEL.pl – największy sklep z grami. Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>

REBEL Centrum gier, ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk
tel. (058) 347 02 04, Sprzedaż hurtowa: tel. 0502 352 454

