

# Pick & Pack

By Simon Hunt

Gra w pakowanie jabłek  
dla 2 graczy  
w wieku 8+  
20 minut

## Wprowadzenie

W Pick & Pack gracze robią wszystko by wybrać najlepsze palety jabłek, które wypełnią ich cztery skrzynie do pakowania. Problem tkwi w tym, iż każdy z graczy stara się wykorzystać ten sam mechanizm wyboru palet w tym samym czasie.

## Cel

Gracze zdobywają punkty w zależności od liczby jabłek w ich skrzyniach. Mogą uzyskać dodatkowe punkty za skrzynie oznaczone jako Premia. Mogą również zmniejszyć wartość skrzyń przeciwnika oznaczając je jako Hurt. Zwycięzcą zostaje gracz, który po przeliczeniu każdej ze skrzyń posiada największą liczbę punktów pod koniec gry.

## Zawartość

1 Instrukcja (tak, to właśnie ten dokument)

36 płytek z paletami jabłek zawierających od 1 do 6 jabłek



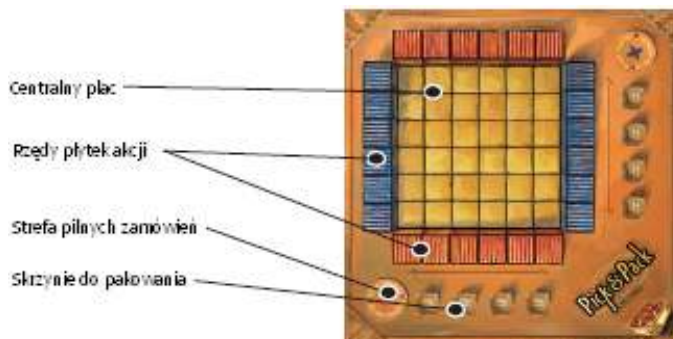
25 płytki akcji (12 dla każdego gracza, po 2 z każdego z 6 typów)



1 pionek „podajnika”



1 plansza



## Przygotowanie gry



### Plansza:

Umieść planszę na stole aby była dostępna dla wszystkich graczy. Gracze wybierają pomiędzy sobą, którym kolorem gra każdy z nich – czerwonym lub niebieskim oraz powinni ustawić planszę w ten sposób by ich rzędy ze skrzyniami do pakowania mieli jak najbliżej siebie.

### Płytki z paletami jabłek:

Wszystkie 36 płytek z jabłkami połóż na stole by były zakryte a następnie dokładnie wymieszaj. Następnie losowo je rozmieść jako odkryte na centralnym placu, jedną płytkę na każde pole. Na płytce z sześcioma jabłkami (jest tylko jedna taka płytka) postaw pionek „podajnika”.

### Płytki akcji:

Każdy z graczy bierze 12 płytek akcji w swoim kolorze i kładzie je odkryte na rzędach akcji tak aby przypadała jedna płytka na każde puste pole. Gracze mogą sami zdecydować czy rozmieszczać płytki akcji jeden po drugim czy robić to równocześnie.

Następnie trzeba wybrać, który z graczy rozpoczyna.

## Przebieg gry

### Przesuwanie podajnika:

Podczas swojej kolejki gracz może przesunąć pionek „podajnika” w obszarze 6x6 jednakże może go przesunąć tylko w kierunku oznaczonym przez dwustronną strzałkę, która znajduje się z przodu rzędu ze skrzyniami danego gracza.



płytkę akcji

W przykładzie po lewej stronie czerwony gracz może przesunąć podajnik do jednej z pięciu oznaczonych lokacji. Niebieski gracz będzie mógł też wykonać taki ruch ale względem swojej dwustronnej strzałki.

Podajnik może być zawsze przesunięty do lokacji zawierającej jabłko. Podajnik może być przesunięty do pustych lokacji tylko jeśli gracz na którymś z końców kolumny po której zagrywa ma niewykorzystaną

### Zabranie palety jabłek:

Jeśli w wybranej lokacji znajduje się paleta z jabłkami to gracz może ją ściągnąć podajnikiem i umieścić w jednej ze swoich skrzyń. Gracz zostawia podajnik na pustym miejscu po jabłkach. Paleta, która właśnie została zabrana musi być umieszczona w skrzyni, która zawiera najmniej palet. Jeśli kilka skrzyń ma taką samą liczbę palet i jest to jednocześnie wartość najmniejsza wtedy gracz może sam zdecydować w której skrzyni umieścić ściągniętą właśnie paletę. Płytki z paletami kładzie się zawsze na górę danej skrzyni tworząc przez to stos odkrytych palet.



Czerwony gracz decyduje się przesunąć podajnik na paletę z 5 jabłkami



Zabiera płytkę, umieszcza podajnik na pustym polu...



...a następnie kładzie ściągniętą paletę na jedną ze swoich skrzyń

### Zagranie płytką akcji:

W przypadku gdy gracz przesunął podajnik na puste pole wtedy musi on aktywować jedną płytkę akcji na którymś z końców kolumny na której wykonywany jest ruch. Płytki akcji oraz ich działanie są opisane na stronie trzeciej.



Czerwony gracz przesunął podajnik na puste pole aby móc zagrać płytkę akcji. Wybiera płytkę „Awarii” i używa jej by obrócić jedną z płytek „Hurt” należącą do niebieskiego gracza.



Czerwony gracz obraca płytkę „Awarii” zaznaczając tym, że akcja została wykorzystana. Następnie obraca niebieską płytkę „Hurt”.

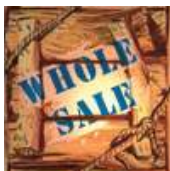
## Płytki akcji:

Każdy z graczy dysponuje w trakcie gry 12 płytkami akcji – po dwie dla każdego z sześciu typów:



### Akcja „Premia” (Premium)

Aby aktywować akcję gracz zabiera płytkę Premia i kładzie ją na wierzchu jednej (ale wciąż otwartej) ze swych skrzyń. Skrzynia taka zostaje zamknięta i nie uczestniczy w dalszej rozgrywce. Na koniec gry, podczas punktacji, wartość takiej skrzyni jest podwajana – wszystkie jabłka w niej zawarte należy liczyć podwójnie.



### Akcja „Hurt” (Wholesale)

Aby aktywować akcję gracz zabiera płytkę Hurt i kładzie ją na wierzchu jednej (ale wciąż otwartej) ze skrzyń przeciwnika. Skrzynia taka zostaje zamknięta i nie uczestniczy w dalszej rozgrywce. Na koniec gry, podczas punktacji, wartość takiej skrzyni jest redukowana do połowy – warta jest połowie liczby jabłek w niej umieszczonych (zaokrąglone w dół).



### Akcja „Pilne Zamówienie” (Rush Order)

Aby aktywować akcję gracz zabiera płytkę Pilne Zamówienie i kładzie ją na planszy w swojej strefie pilnych zamówień. Podczas swych kolejnych ruchów gracz może skorzystać z tej akcji wykonując natychmiast dodatkowy ruch. Po wykorzystaniu płytkę w strefie pilnych zamówień należy zakryć oznaczając tym samym, że akcja została wykorzystana.



### Akcja „Kontrola Jakości” (Quality Control)

Aby aktywować akcję gracz odwraca płytkę Kontrola Jakości aby była zakryta a następnie zabiera jedną paletę z dowolnej otwartej skrzyni przeciwnika. Uzyskaną w ten sposób paletę umieszcza w jednej ze swych skrzyń zgodnie z zasadami opisanymi wcześniej (zwykle jest to skrzynia z najmniejszą liczbą palet)



### Akcja „Zamiana” (Mix-up)

Aby aktywować akcję gracz odwraca płytkę Zamiana aby była zakryta a następnie zamienia jedną paletę z dowolnej otwartej skrzyni przeciwnika z jedną ze swych własnych palet zabraną z wierzchu dowolnej otwartej skrzyni.



### Akcja „Awaria” (Malfunction)

Aby aktywować akcję gracz odwraca płytkę Awaria aby była zakryta a następnie obraca (a) dowolną paletę z jabłkami, która znajduje się na centralnym placu (wyłączając ją z gry) lub (b) dowolną niewykorzystaną płytkę akcji przeciwnika (oznaczając, że akcja została już wykorzystana)



### Pola wyłączone z gry:

Gracz nie może przesunąć podajnika do pustego pola na centralnym placu jeśli w danej kolumnie nie ma niewykorzystanych płytek akcji a także na pole, które zawiera obróconą do dołu płytkę z paletą.

Na rysunku po lewej gracz niebieski ma ruch. Może on przesunąć podajnik na jedną z dwóch płytek z paletami jabłek (z trzema lub jednym) lub na pustą przestrzeń i aktywować jedną z akcji „Kontrola Jakości” lub „Awaria”. Gracz nie może natomiast przesunąć podajnika na pola oznaczone symbolem X ponieważ na końcach tych kolumn nie ma już możliwych do wykorzystania akcji.

## Koniec gry oraz punktacja

Gra się kończy gdy wystąpi jeden z dwu warunków:

- Jeden z graczy ma zamknięte cztery skrzynie płytkami „Hurt” oraz „Premia”
- Gracz nie ma możliwości przesunięcia podajnika w swojej kolejce.

Następnie gracze sprawdzają zawartość swoich skrzyń i podliczają punkty:

- Dla otwartych skrzyń: 1 punkt za każde jabłko
- Dla skrzyń z Premią: 2 punkty za każde jabłko
- Dla skrzyń Hurtowych: 1 punkt za każde 2 jabłka (zaokrąglone w dół)

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów.

*Punktacja dla niebieskiego gracza pod koniec gry przedstawia się jak na rysunku po prawej: skrzynie oznaczone etykietą premia przynoszą podwójną liczbę punktów; czerwony gracz zdołał jedną ze skrzyń oznaczyć jako Hurt redukując jej wartość do 5 punktów; otwarta skrzynia przynosi 1 punkt za każde jabłko.*



## Etykieta gry

Gracze w każdym momencie mogą sprawdzać zawartość swoich skrzyń lecz nie powinni sprawdzać zawartości skrzyń przeciwnika.

## Podziękowania

### Projekt Gry

Simon Hunt

### Testerzy

Serdeczne podziękowania dla play testerów, którzy pomogli w rozwoju tej gry: przede wszystkim dla Rich Rollins ale również dla Kris Hunt, Shoana Hunt, Dave Wooldridge, Sean Grady, Kim Beattie, Kevin Ellingson, Steve Zamborsky, Paul Gerardi oraz dla Zev Shlasinger.

### Projekt Graficzny

Grafika: Regis Moulun

Plansza oraz płytki: Regis Moulun

Pudełko: Simon Hunt

Broszura: Kris Hunt

## Wydane przez Z-Man Games, Inc.

6 Alan Drive, Mahopac, NY 10541

[www.zmangames.com](http://www.zmangames.com)

Pytania, komentarze uwagi:

[sales@zmangames.com](mailto:sales@zmangames.com)

© 2007

tłumaczenie: Tomasz Baron dla Rebel.pl

