



KING JOHN

PL



Szybka gra dla lubiących szybko liczyć

Wolfgang Dirscherl • dla 2 - 4 graczy od 6 lat • Ilustracje: Roobert Bayer

Król John zaprasza Was na wielkie przyjęcie! Zostali zaproszeni wszyscy hrabiowie, hrabiny, hrabianki i rycerze. Niestety król słabo widzi, przez co trudno jest mu odróżnić od siebie i policzyć dostojnych gości. Pomóżcie mu a zostaniecie hojnie nagrodzeni!

Zawartość gry:

- **18 kart gości**

(z różnymi kombinacjami postaci)



- **22 karty odpowiedzi**

(po 5 kart dla każdego rodzaju postaci, 1 karta „6+”, 1 karta „0”)



- **4 figurki z podstawkami**



- **20 herbów**



- **1 kostka**

(z naklejkami)



- **1 instrukcja**

Cel gry:

W każdej rundzie gracze starają się jak najszybciej zabrać odpowiednie figurki lub karty odpowiedzi, za które otrzymują herby. Ten, kto jako pierwszy zbierze pięć herbów, wygrywa.



Przygotowanie do gry:

- Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wyjąć wszystkie kartoniki z ramek, umieścić cztery figurki w podstawkach i okleić ścianki kostki naklejkami.
- 22 karty odpowiedzi oraz cztery figurki kładziemy na środku stołu tak, aby wszyscy mieli do nich dostęp.
- Tasujemy 18 kart gości i kładziemy obrazkami do dołu tworząc zakryty stos.
- Kładziemy z boku kostkę i herby.

Przebieg gry:

- W każdej rundzie grają jednocześnie wszyscy gracze.
- Pierwszą rundę zaczyna najstarszy z graczy.
- Gracz, którego jest kolej, rzuca kostką. Wynik rzutu określa czego w danej rundzie będą szukać wszyscy gracze.
- Następnie szybko bierzemy trzy karty gości ze stosu i kładziemy odkryte tak, aby wszyscy je widzieli. Teraz zaczynają się poszukiwania właściwych odpowiedzi!

Wynik rzutu kostką...

• **Postać:**



musicie szybko policzyć ile razy postać wyrzucona na kostce pojawia się na trzech kartach gości. Ten, kto zna już odpowiedź, szybko zabiera kartę odpowiedzi z odpowiednią liczbą takich postaci.

Uwaga:

- Jeśli dana postać pojawia się na kartach sześć razy lub więcej, należy wziąć kartę „6+”.
- Jeśli dana postać nie pojawia się na kartach, musisz szybko wziąć kartę „0”.



• **Plus:**



musicie porównać wszystkie postaci na trzech kartach gości żeby zobaczyć, która pojawia się **najczęściej**. Jeśli znasz odpowiedź, weź szybko **figurkę** przedstawiającą tę postać.

Uwaga: *Może być kilka poprawnych odpowiedzi (kiedy więcej niż jeden rodzaj postaci występuje najczęściej). Oczywiście za każdą poprawną odpowiedź jest nagroda. Jeden gracz może wziąć kilka figurek, ale jedna po drugiej i zawsze używając tylko jednej ręki (czyli nie można złapać dwóch figurek jednocześnie).*

- **Minus:** musicie porównać wszystkie postaci na trzech kartach gości. Tym razem szukamy postaci, która pojawia się **najrzadziej**. Jeśli już to wiesz, jak najszybciej zabierz odpowiednią figurkę!



Uwaga: Tutaj także może być kilka poprawnych odpowiedzi i także trzeba zabierać odpowiednie figurki jedną ręką, jedna po drugiej.

Podsumowanie rundy

- Runda dobiega końca kiedy gracze zabiorą wszystkie poprawne karty lub figurki.
- Teraz wspólnie sprawdzamy:
 - Gracz, który wziął poprawną figurkę lub kartę odpowiedzi, otrzymuje jeden herb, który kładzie przed sobą.
 - Gracz, który wziął niewłaściwą figurkę lub kartę odpowiedzi, musi oddać jeden z zebranych wcześniej herbów. Jeśli gracz nie ma żadnego herbu, nie musi niczego oddawać.

Przykład:

Karty gości:



Poprawne odpowiedzi dla różnych wyników rzutów kostką:



Nowa runda

- Gracze odkładają zebrane karty odpowiedzi lub figurki na środek stołu.
- Użyte w poprzedniej rundzie karty gości odkładamy na bok, tworząc stos użytych kart.
- Kostka jest przekazywana kolejnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara (czyli otrzymuje ją gracz po lewej stronie gracza, który rzucił w poprzedniej rundzie).
- **Uwaga:** Jeśli skończą się karty gości na zakrytym stosie, tasujemy użyte karty i tworzymy nowy zakryty stos.

Koniec gry:

Gra kończy się gdy jeden z graczy zdobędzie pięć herbów. Gracz ten zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu (gdy dwóch lub więcej graczy zbiera pięć herbów w tej samej rundzie), jest wielu zwycięzców.



Warianty gry:

Gracze mogą trochę zmienić grę wprowadzając poniższe urozmaicenia:

- Przed rozpoczęciem gry można ustalić, że w każdej rundzie będą odkrywane dwie lub cztery karty gości zamiast trzech.
- Można ustalić, że używamy tylu kart gości, ilu jest graczy. Po rzucie kostką każdy bierze po jednej karcie gości, a potem wszyscy jednocześnie je odkrywają i kładą obok siebie.



Uwaga! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Niebezpieczeństwo uduszenia. Zachowaj adres.



W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:
Kluwi s.c. • ul. Żeromskiego 14/15 • 05-500 Piaseczno
www.piatnik.pl

