PL

OH FORTUNA

Niech Fortuna kostki toczy!

Gra dla 2-5 osób od 8 lat. · Gra Piatnika nr 660498

© 2018 Piatnik, Wiedeń · Wydrukowano w Austrii

Bogowie rzucają kostkami o władzę nad wyżynami niebios i głębinami mórz. Jako gracz musisz się zdecydować, czy grasz o panowanie nad powietrzem czy morzem. Fortuna, bogini szczęścia, może pomóc śmiertelnikom. Jeśli pozyskasz jej względy, dotrzesz do najwyższych sfer powietrza i najgłębszych otchłani morza. Ale gdy będziesz miał pecha, możesz zostać ukarany przez bogów.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- **43 karty z liczbami**
- **5 kart do układania kostek**
- **5 kart bogów**
- **6 kostek (5 złotych, 1 czarna)**
- **1 instrukcja**

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jako pierwszy wymaganej liczby punktów. Jest to:

dla 2 graczy: 35 punktów
dla 3 lub 4 graczy: 25 punktów
dla 5 graczy: 21 punktów

Karty z liczbami

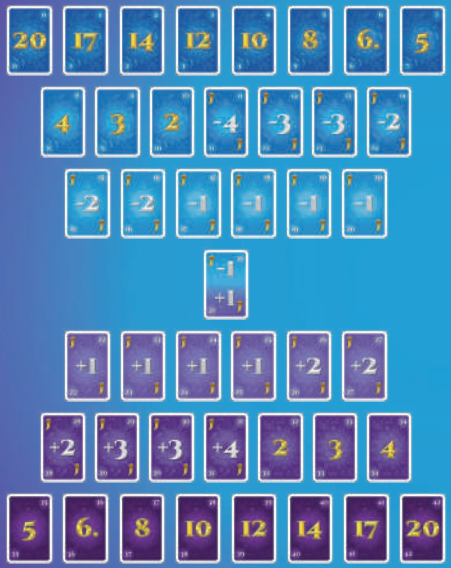
Każda z tych kart ma w rogu biały numer od 0 do 42. 11 najniższych niebieskich kart i 11 najwyższych fioletowych kart ma na środku liczbę w kolorze złotym. Tylko za te karty punktacji gracze zdobywają punkty. Karty z dużymi białymi liczbami na środku, poprzedzonymi znakami + lub -, są kartami Fortuny. Karty Fortuny wykorzystywane są do zdobywania wartościowych kart punktacji.

Karty punktacji

Karty Fortuny

PRZYGOTOWANIE GRY

Karty liczbowe układa się w kolejności rosnącej numerów w 7 rzędach na środku stołu tak, by wszyscy gracze mieli je w zasięgu ręki. Każdy gracz otrzymuje jedną kartę do odkładania kostek i jedna kartę boga. Kładzie te karty przed sobą na stole.



PRZEBIEG GRY

Gracze uzgadniają lub losują, kto będzie graczem startowym. Gra przebiega w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Gracz, na którego przypada kolejka, rzuca wszystkimi sześcioma kostkami. Musi natychmiast zdecydować, czy będzie grał o niebieską kartę powietrza czy fioletową kartę morza. W zależności od dokonanego wyboru, kładzie kartę boga do góry stroną boga powietrza albo do góry stroną boga morza.

Następnie musi odłożyć **co najmniej** jedną kostkę na kartę do odkładania kostek, zaczynając od pola 1 na karcie. Pozostałymi kostkami rzuca ponownie i musi znowu odłożyć co najmniej jedną kostkę (może odłożyć więcej kostek). Trwa to do momentu, gdy wszystkie 6 kostek zostanie odłożone.

Zasady odkładania kostek

Niebieska strona boga powietrza

Jeżeli gracz zdecyduje się, że będzie grał o niebieską kartę, kostki muszą być odkładane w **kolejności niemalejącej**. Jeżeli choć jedna kostka zostanie odłożona, następna kostka musi mieć **tę samą lub wyższą** liczbę oczek jak ostatnia odłożona kostka.

Wskazówka: Gdy w pierwszym rzucie wypadną kostki z małymi liczbami oczek, oznacza to przychylność boga powietrza. W przeciwnym wypadku gracz powinien zdecydować się na grę o kartę morza.

Gdy po kolejnym rzucie gracz nie może odłożyć żadnej kostki, ponieważ wszystkie wyrzucone liczby oczek są niższe niż na kostce ostatnio odłożonej, gracz musi odłożyć **jedną** kostkę na jasnoniebieskie pole kary. Gdy taka sytuacja się powtórzy, kolejną kostkę, odkładaną na pole kary, kładzie się na kostce wcześniej tam leżącej.

Pozostałymi kostkami gracz rzuca dalej. Jeżeli wszystkie kostki zostaną odłożone, gracz sumuje liczbę oczek na kostkach, odłożonych na pola

1-6. Za każdą kostkę na jasnoniebieskim polu kary, gracz dodaje po 7 punktów do wyliczonej wcześniej sumy.

Uzyskany w ten sposób wynik pozwala na wzięcie ze stołu karty o numerze równym temu wynikowi. Jeżeli takiej karty na stole nie ma, gracz bierze ze stołu najbliższą co do wartości kartę o wyższym numerze.

Fioletowa strona boga morza

Gdy gracz zdecyduje się grać o fioletową kartę, kostki muszą być odkładane w **kolejności nierosnącej**. Jeżeli choć jedna kostka zostanie odłożona, następna kostka musi mieć tę samą **lub niższą** liczbę oczek jak ostatnia odłożona kostka.

Wskazówka: Gdy w pierwszym rzucie wypadną kostki z dużymi liczbami oczek, oznacza to przychylność boga morza. W przeciwnym wypadku gracz powinien zdecydować się na grę o kartę powietrza.

Gdy po kolejnym rzucie gracz nie może odłożyć żadnej kostki, ponieważ wszystkie wyrzucone liczby oczek są wyższe niż na kostce ostatnio odłożonej, gracz musi odłożyć **jedną** kostkę na ciemnofioletowe pole kary. Gdy taka sytuacja się powtórzy, kolejną kostkę, odkładaną na pole kary, kładzie się na kostce wcześniej tam leżącej.

Pozostałymi kostkami gracz rzuca dalej. Jeżeli wszystkie kostki zostaną odłożone, gracz sumuje liczbę oczek na kostkach, odłożonych na pola 1-6. Każda kostka na ciemnofioletowym polu kary daje 0 punktów.

Uzyskany w ten sposób wynik pozwala na wzięcie ze stołu karty o numerze równym temu wynikowi. Jeżeli takiej karty na stole nie ma, gracz bierze ze stołu najbliższą co do wartości kartę o niższym numerze.

Uwaga: Gracz może wziąć kartę tylko z tego obszaru, który wybrał na początku swojej kolejki. Jedynym wyjątkiem jest **karta 21**, która należy do obu obszarów. Ale gracz może ją wziąć tylko wtedy, gdy suma oczek na kostkach wynosi **dokładnie** 21. Nie można wziąć karty 21 jako najbliższej co do wartości karty o wyższym czy niższym numerze.

Wzięcie ze stołu karty kończy ruch gracza i do gry przystępuje jego sąsiad z lewej.

Karty Fortuny

Karty Fortuny, oznaczone rogami obfitości, pozwalają na poprawienie wyniku, uzyskanego poprzez rzuty kostkami. Tylko z pomocą Fortuny można zdobyć najcenniejsze niebieskie i fioletowe karty. Gracz, biorący ze stołu kartę, może do jej wzięcia użyć dowolnej liczby kart Fortuny, które ma w swoim posiadaniu.

Jeżeli gracz wybrał niebieską stronę, duże białe liczby na środku kart Fortuny odejmuje się od wyniku, uzyskanego poprzez rzut kostkami. Gdy wybrana została strona fioletowa, białe liczby są dodawane. Wykorzystane karty Fortuny odkłada się na właściwe miejsca w układzie kart na środku stołu. Mogą być stamtąd ponownie wzięte przez tego samego lub innych graczy. Karta 21 może być wykorzystana zarówno do poprawienia wyniku w obszarze niebieskim, jak i fioletowym.

Przykład:

Feliks wyrzucił 4+4+1+6+3+4 i zdecydował się na stronę niebieską. Odkłada kostkę z jednym oczkiem na pole numer 1 na karcie do odkładania kostek i rzuca pozostałymi pięcioma kostkami. Wypadło: 5+1+2+6+2. Feliks odkłada na kolejne pola kostkę z jednym oczkiem i dwie kostki z dwoma oczkami. W następnym rzucie wypadają dwie jedynki. Ponieważ ostatnia

odłożona kostka ma dwa oczka, Feliks nie może odłożyć żadnej kostki. Kładzie więc jedną kostkę na jasnoniebieskim polu kary i rzuca ostatnią kostką. Tym razem wypadły 4 oczka. Sumując liczby oczek na odłożonych kostkach i dodając 7 punktów za kostkę na jasnoniebieskim polu kary, Feliks uzyskuje łącznie 17 punktów (1+1+2+2+4+7).

Feliks ma wcześniej zdobyte dwie karty Fortuny, o numerach 11 i 13. Używając obu tych kart odejmuje 7 punktów i zdobywa kartę o numerze 10, co oznacza, że w tej kolejce zdobył 2 punkty.

Zabieranie kart innym graczom

Jeżeli gracz jako pierwszą odłożył czarną kostkę, może zabrać innemu graczowi kartę o numerze, odpowiadającym sumie oczek na odłożonych kostkach.

Uwaga: Do zabrania karty innemu graczowi nie można użyć kart Fortuny.

Jeżeli uzyskany wynik nie pozwala graczowi ani na wzięcie karty ze stołu, ani na zabranie karty innemu graczowi, to oznacza, że bogowie byli mu nieprzychylni i dlatego w tej kolejce żadnej karty nie zdobył.

ZAKOŃCZENIE GRY I PUNKTACJA

Gra kończy się, gdy jeden z graczy zbierze karty punktacji o takiej wartości, że spełni wymagania, odpowiednie dla liczby uczestników gry. Gracz ten zostaje zwycięzcą.

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:

Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15,
05-500 Piaseczno, www.piatnik.pl

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

Find us on

facebook.com/PiatnikPolska

piatnik.com