



PL

Osiot Dardanelski

NIESAMOWITA KARCIANKA Z KOLOROWYMI KOSTKAMI
I ZUCHWAŁYMI OŚLAMI
AUTOR: MICHAEL MODLER

Jesteście stadem osłów. Niestety tak jest po prostu w tej grze.
Ale chyba nie chcesz być największym osłem w stadzie?
Żeby tego uniknąć, wybieraj odpowiednie kostki, umiejętnie podejmuj
ryzyko i staraj się jak najszybciej pozbyć kart. Zaczynamy!

ZAWARTOŚĆ: 59 kart, a wśród nich:

51 kart Podwójnych Osłów,
na których są połówki osłów
w dwóch różnych kolorach



1 karta Osiot
Dardanelski



1 karta Siano



6 kart Wściekłych Osłów



6 kostek w różnych kolorach



1 instrukcja



CELE Gry

Celem gry jest jak najszybsze pozbycie się kart poprzez mądry wybór kostek, sprytne zagrywanie kart i umiejętne podejmowanie ryzyka.

PRZYGOTOWANIE Gry

- Połóżcie na środku stołu karty **Siano** i **Osiół Dardaneński**.
- Potasujcie razem karty **Podwójny Osiół** i **Wściekły Osiół**, tworząc z nich wspólną talię.
- **Każdy gracz** otrzymuje ze wspólnej talii **10 kart**, które kładzie przed sobą obrazkami do dołu. Będzie to jego prywatna talia. Bierze z niej do ręki **3 wierzchnie karty**, stanowiące „rękę startową”.
- Najmłodszy gracz otrzymuje **6 kostek**.



PRZEBIEG GRY

Gra składa się z wielu rund, a każda runda z dwóch faz:

1. Wybór kostek
2. Zagrywanie kart

FAZA 1: WYBÓR KOSTEK

Gracz, mający 6 kostek, rzuca nimi jednocześnie, **wybiera spośród nich jedną** i kładzie ją na **karcie Siano**. Nie może zmieniać wartości wyrzuconych na kostkach.

Następny gracz w kolejności zegarowej rzuca pozostałymi pięcioma kostkami, wybiera jedną z nich i kładzie ją na **karcie Siano**.

Należy przy tym przestrzegać następujących zasad:

- Wybrana kostka musi pokazywać **inną liczbę oczek**, niż leżąca już na karcie Siano.
- **Wyjątek:** jeżeli na wszystkich rzuconych kostkach są takie liczby oczek, jakie są już na karcie Siano, gracz może wybrać do położenia **dowolną**.

Kolejni gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara powtarzają to samo z malejącą liczbą kostek do chwili, gdy pozostanie tylko jedna kostka. Gracz, na którego przypada wtedy kolejka ma do wyboru dwie możliwości – albo rzuca kostką albo kładzie na karcie Siano kostkę z liczbą oczek, wyrzuconą przez poprzedniego gracza. Gdy wszystkie kostki znajdą się na karcie Siano, następuje Faza 2 tej rundy.

Przykładowy przebieg rundy w grze z udziałem 4 osób:

Imię gracza	rzut	wybrana	kostki na
1. Oliwia		→  →	
2. Franek		→  →	 
3. Jan		→  →	  
4. Matylda		→  →	   
5. Oliwia		→  →	    
6. Franek		→  →	     

Oliwia jest graczem startowym. Rzuca kostkami i wybiera jasnoniebieską kostkę
 2. • Franek rzuca pozostałymi pięcioma kostkami i wybiera pomarańczową 5 (mógł wybrać także granatową 4 albo żółtą 3) • Jan rzuca czterema kostkami i wybiera brązową (mógł również wybrać żółtą 4 albo zieloną 6)
 • Matylda może wybrać dowolną kostkę, ponieważ wszystkie trzy pokazują liczby oczek, które już są na karcie Siano. Wybiera zieloną 2. • Oliwia musi wybrać granatową 3. • Franek decyduje, że nie będzie przerywał ostatniej kostki i kładzie na karcie Siano żółtą 2. Na tym kończy się pierwsza faza.

FAZA 2: ZAGRYWANIE KART

Gdy na karcie Siano są już umieszczone **wszystkie** kostki, **wszyscy** gracze jednocześnie wybierają z ręki **od 1 do 3** kart i kładą je przed sobą na stole, obrazkami do dołu. Gdy wszyscy to zrobią, odkrywają karty i sprawdzają, czy któraś z nich przedstawia Wściekłego Ośła.

Jeżeli na stole jest taka karta, kostkę w kolorze tej karty należy odwrócić na przeciwną stronę.

Ciąg dalszy przykładu:



Następnie należy ustalić, który z graczy ma kartę o **najwyższej wartości**. Liczby na kostkach leżących na karcie Siano wyznaczają wartości kart.

JAKA JEST WARTOŚĆ KARTY?

Podwójny Osioł: wartość karty określona jest przez sumę oczek obu kostek w kolorach pokazanych na karcie.



= wartość 6

Wściekły osioł: wartość karty określona jest przez liczbę oczek na kostce w jej kolorze.



= wartość 5

Gracz, który ma przed sobą kartę o **największej wartości**, bierze ze środka stołu i kładzie przed sobą kartę Osioł Dardanelski. W przypadku remisu karta Osioł Dardanelski trafia do gracza, który ma **mniej** kart w swojej talii. Jeżeli nadal jest remis, gracze o równej największej wartości karty rzucają kostką dotąd, aż nie będzie remisu. Gracz, który wyrzuci najwyższą wartość, otrzymuje kartę **Osioł Dardanelski**.

ZAKOŃCZENIE RUNDY:

Wszystkie zagrane w rundzie karty odkłada się na wspólny stos. Każdy gracz uzupełnia swoją rękę do 3 kart, biorąc karty ze swojej **prywatnej talii**.

Uwaga: Jeżeli gracz ma przed sobą kartę **Osiół Dardanelski**, nie dobiera kart z własnej talii ale ze **wspólnej talii**, leżącej na środku stołu. Pamiętajcie o tym wszystkie osły!



Gracz, przed którym leży karta Osiół Dardanelski, bierze 6 kostek i zaczyna się kolejna runda, a konkretnie jej **FAZA I: WYBÓR KOSTEK**.

Uwaga: Jeżeli gracz nie ma w swojej talii tylu kart, by uzupełnić rękę do trzech, przystępuje do kolejnej rundy z mniejszą liczbą kart w ręce.



Jeżeli wspólna talia zostanie wyczerpana, należy przetasować stos zgranych kart i utworzyć z nich nową talię.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, gdy jeden z graczy nie ma już kart ani w ręku ani w prywatnej talii. Gracz ten zostaje zwycięzcą.

Jeżeli kilku graczom skończą się karty w tej samej rundzie, wszyscy oni zostają zwycięzcami.

.....

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Vienna, Austria
info@piatnik.com



Ostrzeżenie! Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Niebezpieczeństwo uduszenia. Prosimy zachować tę informację.

W przypadku pytań lub uwag do gry
prosimy o kontakt:
Kluwi s.c., ul. Warszawska 21A,
05-520 Konstancin-Jeziorna
e-mail: info@piatnik.pl
piatnik.pl

Polub nas:



Facebook.com/PiatnikPolska



Instagram.com/PiatnikPolska