

DIGIT

Gerhard Kodys

Gra dla 1- 4 graczy od 8 lat

© 2014 Piatnik, Wiedeń

Wydrukowano w Austrii

Dystrybutor: Kluwi s.c.

05-500 Piaseczno, ul. Żeromskiego 14/15

Wyjątkowo wciągająca gra logiczna. Czy uda Ci się ułożyć pokazany na karcie wzór przesuwając tylko jeden patyczek? To nie będzie proste!

Ćwicz spostrzegawczość, wyobraźnię, logikę i refleks. Masz wolną chwilę, a nikogo znajomego nie ma w pobliżu? Jest też opcja dla jednego gracza - Digipasjans. Jest Was więcej niż czworo? Zagrajcie w parach! Nieważne w ile osób gracie, nie będziecie mogli przestać.

Zawartość:

55 kart

5 patyczków

1 instrukcja

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



piatnik.com

Cel gry:

W zależności od wariantu gry zwycięża ten gracz, który pozbedzie się wszystkich swoich kart, lub większej ich liczby niż przeciwnicy.

Gra:

Po potasowaniu talii połów jedną kartę na środku tak, by wszyscy ją widzieli. Następnie ułóż patyczki według przedstawionego na niej wzoru. Każdy z graczy otrzymuje 5 kart tak, by inni gracze ich nie widzieli. Rozpoczyna najmłodszy z graczy, gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Kiedy nadchodzi kolejka danego gracza, przesuwa on jeden z patyczków na nową pozycję. Może położyć patyczek gdzie chce, musi on jednak dotykać przynajmniej jednym końcem końca jednego lub kilku patyczków. Przykład:



Możliwe są 4 warianty gry:

1. **DIGIT** STANDARD

Jeśli gracz przesuając patyczek potrafi ułożyć wzór, który jest na jednej z jego kart, może odłożyć daną kartę na stół. Uwaga! Wzory liczą się jako takie same również, jeśli pasują do siebie po odwróceniu np. do góry nogami oraz jako lustrzane odbicie. Przykład:



(jest oczywiście więcej możliwości)

Jeśli gracz nie może ułożyć wzoru ze swoich kart, i tak musi przesunąć jeden patyczek. Nie odkłada wtedy żadnej karty, musi natomiast wziąć jedną ze stosu, chyba że przez przypadek ułożył wzór, który jest na jednej z kart innego gracza. Wtedy gracz, który ma pasującą kartę, może ją odłożyć. Jeśli to zrobi, gracz, który ułożył dany wzór, nie musi brać dodatkowej karty ze stosu!

Zwycięża gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich kart. Pozostali gracze otrzymują po jednym ujemnym punkcie za każdą kartę, która pozostała im w ręku. Po odbyciu ustalonej wcześniej liczby partii wygrywa gracz, który ma najmniej ujemnych punktów w sumie ze wszystkich partii.

2. **DIGIT** NA PLUS

Podobnie jak w standardowym Digicie, gracz odkłada jedną ze swoich kart, gdy uda mu się ułożyć przedstawiony na niej wzór. W takim przypadku jednak dostaje również dodatkową kolejkę. Gdy gracz skończy swoją kolejkę, dobiera karty ze stosu do pięciu. Każdy gracz zbiera przed sobą odłożone przez siebie karty i na końcu partii dostaje dodatni (!) punkt za każdą odłożoną kartę.

Gdy odbędzie się ustalona wcześniej liczba partii, każdy gracz sumuje uzyskane w nich punkty. Wygrywa ten, kto ma ich najwięcej!

3. **DIGI** PASJANS (WARIANT DLA JEDNEJ OSOBY)

Ten wariant gry rozgrywa się z odsłoniętymi 5 kartami. Jeśli gracz ułoży odpowiadający rysunkowi na karcie wzór, dostaje dodatkową kolejkę, ale jednocześnie za każdym razem, gdy odkłada kartę na stół, bierze kolejną dodatkową kartę ze stosu. Jeśli nie może ułożyć żadnego wzoru, otrzymuje ujemny punkt za każdą kolejkę, w której to się zdarzy. Gra kończy się kiedy skończą się karty na stosie. Gracz sumuje swoje ujemne punkty.

Oceny wg punktacji:

0 do -5: doskonale!

-6 do -10: bardzo dobrze

-11 do -15: dobrze

-16 do -20: dostatecznie

mniej niż - 20: musisz poćwiczyć!

4. **DIGIT** OTWARTY

Zarówno Digit Standard jak i Digit na Plus mogą być rozgrywane z otwartymi kartami - wszystkie rozdane graczom karty są widoczne dla pozostałych.

Jako dodatkowe utrudnienie możliwa jest także gra na czas. Przed rozgrywką gracze ustalają, ile mają czasu na wykonanie ruchu (np. 30 sekund).

WWW.PIATNIK.PL