

G R E E

B O X N

G O F

A M E S

ZASADY GRY

Podziękowania

Opracowanie i projekt:

Jørgen Brunborg-Næss

Grafika:

Petter Nyquist

Tłumacze polscy:

Agata Winiarska-Maziuk, Anna Grabowska,
Hubert Zawadzki, Konrad Pytka, Vegard
Farstad, Wojciech Surata

Licencja

The Green Box of Games i wszystkie materiały z nim powiązane są dostępne na licencji Creative Commons CC-BY-SA-NC.
creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/

Znajdź inne gry na stronie

www.GreenBoxOfGames.com

Inspiracje innymi grami

Większość nietradycyjnych gier zawartych w tej edycji to oryginalne dzieła. Niektóre z nich są jednak mocno inspirowane innymi wspaniałymi grami stworzonymi przez uznanych projektantów gier. Nie jest tajemnicą, a tak naprawdę stanowi największą siłę Green Box of Games, że możesz go użyć do adaptacji swoich ulubionych gier. W celu uniknięcia naruszenia znaków towarowych, nie ma jednak bezpośrednich odniesień do oryginalnych gier ani w promocji tej gry, ani w jej zasadach.

Oryginalni twórcy tych gier zdecydowanie zasługują na uznanie, oto oni:

„Kopalnia Złota” jest silnie inspirowana grą „Diamant”/„Inka Gold” stworzoną przez Bruno Falduttiego i Alana R. Moona.

„Ucieczka Tunelem” jest silnie inspirowana „Cartageną” stworzoną przez Leo Colovinięgo. „Kupiec Antoni” jest silnie inspirowany grą „Carcassone” stworzoną przez Klausa-Jürgena Wrede.

Dołącz do społeczności online



boardgamegeek.com/boardgame/206591/



facebook.com/GreenBoxOfGames



Liczba graczy



Czas gry



Poziom trudności

Kopalnia złota	2-8	15'	2
Walące się wieże	2-8	15'	2
Ogród kwiatowy	2-5	30'	3
Teleport	2-4	30'	2
Ucieczka tunelem	2-4	15'	1
Kupiec Antoni	2-4	30'	3
Wszystkie Wasze bazy	2-6	45'	4
Sałatka z granatów	2-4	30'	3
Wojna 2.0	2-4	45'	3
Wyzwanie	2-4	30'	4
Świątynia Zagłady	1 (2-6)	30'	5
Karty kłamcy	3-10	30'	1
Szybko!	2	2'	1
Backgammon	2	15'	1
Halma	2-4	30'	1
Othellino	2	15'	1



Kopalnia złota

Kopalnia złota to gra typu "licz na swoje szczęście", w której gracze wchodzą do podziemnej jaskini, szukając cennych bryłek złota. Ale uwaga: jaskinia może się zawalić w każdej chwili! Kluczem jest wydostanie się z łupem zanim spadnie strop.



15'



2/5

Przygotowanie rozgrywki:

Potasuj karty i umieść je w zakrytej talii. Utóż kostki we wspólnym jednym stosie na stole.



Wszystkie
54



Wszystkie



Rozgrywka:

W każdej turze odkrywana jest nowa karta na stole. Liczba na karcie oznacza liczbę bryłek złota. Podziel to przez liczbę graczy i podaj każdemu odpowiednią liczbę kostek ze stosu. Reszta, której nie można równo podzielić, pozostaje na karcie.

Teraz każdy gracz musi zdecydować, czy zostać i grać dalej, czy uciec z kopalnią, zanim kolejna karta zostanie odkryta. Każdy gracz wystawia rękę, trzymając kciuk w pozycji poziomej. Na dany znak, wszyscy gracze decydują, czy odwrócić kciuk w górę ("zostaje"), czy w dół ("uciekam"). (Alternatywnie, gracze mogą użyć jednego żetonu, który umieszczają ukryty pod ręką na stole. Zielona strona skierowana



A



B



C

Przykład:

Anna, Bartek i Celina są w połowie pierwszej rundy, a odkryto właśnie kartę o wartości "3 z symbolem kropli". Zarówno Anna, jak i Celina postanawiają uciec i podzielić między siebie 7 drewnianych kostek, aby każda z nich mogła zdobyć po 3 sztuki.

Bartek ma szczęście, ponieważ kolejna karta to "5 z symbolem koła". Może więc uciec z 6 dodatkowymi bryłkami złota. Gdyby ta karta była oznaczona symbolem strzały lub kropli, kopalnia zawaliłaby się, a Bartek zostałby z niczym.



A



B



C

do góry oznacza "zostaje", a żółta oznacza "uciekam").

Gracze, którzy uciekną, zbierają i dzielą cały skarb pozostały na kartach. Przez resztę rundy są wyłączeni z gry.

Gra trwa dopóki wszyscy gracze nie uciekną lub dopóki na stole nie zostaną umieszczone trzy karty z identycznymi symbolami (niekoniecznie w kolejności). Kiedy jaskinia zapada się, każdy gracz pozostający w środku, straci cały skarb, który zebrał w danej rundzie.

Zwycięzca:

Po 4 rundach liczymy wszystkie bryłki złota, które zebrał każdy gracz. Zwycięzcą jest gracz, który ma najwięcej złota.



2-8



30'



2/5



-

Wszystkie
54

Wszystkie

Walące się wieże

Ta prosta gra dąży do łączenia taktycznych wyborów ze zręcznością i wymaga, abyś rozważył ryzyko ustawiania kostek na najwyższej wieży w zamian za nagrodę, jaką jest otrzymanie najbardziej wartościowych kart, które są na stole.

Przygotowanie rozgrywki:

Potasuj karty i umieść na stole 4 kolumny po 6 kart odkrytych. Położ resztę talii na jednej stronie, która będzie "szczytem" 4 kolumn. Weź jedną kostkę każdego koloru i umieść je obok kart jako podstawy 4 wież, które mają zostać zbudowane. Wieże nie są powiązane z kolumnami kart. Pozostałe kostki należy umieścić na wspólnym stole.

Rozgrywka:

Po kolei każdy gracz bierze jedną kostkę według swojego wyboru i umieszcza ją na szczycie jednej z 4 wież. Po umieszczeniu kostki gracz może wziąć ze stołu kartę o tym samym kolorze, co umieszczona kostka. Zawsze możesz wziąć dolną kartę z dowolnej kolumny, ale aby wziąć kartę znajdującą się wyżej, musisz upewnić się, że budowana wieża zawiera jedną kostkę odpowiedniego koloru dla każdej karty w kolumnie poniżej tej, którą chcesz wziąć.

Zatem, jeśli chcesz wziąć piątą kartę z kolumny, a jest to czerwona karta, cztery inne karty poniżej muszą zawierać kolory: jeden żółty, dwa niebieskie i zielony. Aby uzyskać czerwoną kartę, musisz umieścić czerwoną kostkę na wieży, która zawiera już co najmniej jedną żółtą, dwie niebieskie i jedną zieloną kostkę w dowolnej kolejności. Jeśli taka wieża nie istnieje, nie możesz uzyskać czerwonej karty w tej rundzie.

Specjalne zasady dotyczące białych i czarnych kart: zarówno czarna, jak i biała liczą się jako dzięki kolory, co oznacza, że mogą być podniesione niezależnie od tego, jakiego koloru kostkę położyłeś. W przypadku białych kart możesz również użyć dowolnego koloru na wieży, aby przejść obok białej karty, by wziąć kartę leżącą wyżej. Przemieszczanie się obok czarnych kart jest trudniejsze, ponieważ jedna czarna karta liczy się jako trzy karty, gdy chcesz sięgnąć karty leżącej wyżej. Jeśli więc pierwsza karta w kolumnie jest czarna i chcesz wziąć drugą kartę, musisz położyć kostkę na wieży, która jest wysoka na co najmniej trzy kostki. Jeśli kostki spadną z wieży, cała wieża musi zostać usunięta ze stołu. Następnie można postawić pojedynczą kostkę na stole jako podstawę nowej wieży i wziąć kartę odpowiedniego koloru z dołu dowolnej kolumny.





Przykład: Aby wziąć niebieską kartę 4 (A), możesz umieścić niebieski sześcian na dowolnej z tych wież.

Aby wziąć czerwoną kartę 6 (B), możesz umieścić czerwoną kostkę na wieży nr 2 lub 3.

Aby wziąć żółtą kartę e5 (C), musisz umieścić żółtą kostkę na wieży nr 3.



Gdy gracz bierze kartę, inne karty w kolumnie zostają przesunięte w dół, a nowa karta jest dodawana na górze.

Zwycięzca:

Gra kończy się, gdy dwie kolumny są puste.

Następnie każdy gracz podsumowuje swój wynik:

Każda karta ma wartość równą wydrukowanemu numerowi na karcie.

Każdy zestaw 3 takich samych symboli wart jest 5 punktów bonusowych, a każdy zestaw 5 symboli jest warty łącznie 10 punktów bonusowych.

Warianty:

Aby zagrać w prostszą wersję gry, usuń wszystkie czarne karty z talii przed rozpoczęciem gry.

Aby uzyskać bardziej zrównoważoną konfigurację, upewnij się, że na pierwszych trzech poziomach każdej kolumny nie ma kart o wartościach 4, 5 lub 6. Możesz to zrobić, zastępując wszystkie karty o wyższej wartości nowymi kartami z talii. Potasuj karty o wysokich nominałach przed rozpoczęciem kolejnej rozgrywki.



Kwiatowy ogród

W grze Kwiatowy ogród rywalizujecie w tworzeniu najpiękniejszego ogrodu. Użyj swoich kart w sklepie, aby zdobyć kwiaty lub użyj ich, aby zrobić grządki do sadzenia kwiatów. Upewnij się, że wszystkie twoje kwiaty zostały zasażone, bo mogą uschnąć i zmniejszyć twój wynik.



30'



3/5



Przygotowanie rozgrywki:

Potasuj karty i rozdaj po 6 każdemu z graczy. Resztę pozostaw w stosie do dobierania. Kostki są kwiatami. Trzymaj je razem w zasięgu ręki i posortuj je według kolorów, aby ułatwić pracę. Wybierz gracza, który rozpocznie grę.

Rozgrywka:

W czasie swojej kolejki:

- użyj jednej lub więcej kart w sklepie
- użyj jednej karty w swoim ogrodzie
- odrzuć do czterech kart i wymień je na nowe.

W sklepie:

Użyj jednej lub więcej kart z identycznymi symbolami. Karty muszą być używane w kolejności malejącej, od najwyższej do najniższej liczby wydrukowanej na kartach. Możesz rozpocząć nowy rząd lub kontynuować już istniejący, o ile twoja/e karta/y ma/ją ten sam symbol i mają niższą lub jednakową wartość niż najniższa karta w rządzie. Liczby można pominąć (dozwolone jest granie w ustawianiu 4-3-1), można też położyć kilka kart o tej samej wartości (np. 4-3-1-1).

Po położeniu kart, policz liczbę kart w rządzie, jest to liczba kwiatków, jaką dostaniesz. Sprawdź kolor najniższej karty (tj. ostatniej, którą położyłeś), jest to kolor otrzymanych kwiatów. Zabierz swoje kwiaty ze stosu.

Teraz sprawdź, czy rząd, w którym układałeś, ma dwie karty o tej samej wartości (np. 3-1-1 lub 5-2-2-1). Jeśli tak, cały wiersz zostanie umieszczony na stosie kart odrzuconych.

W twoim ogrodzie:

Umieść jedną kartę przed sobą, aby zrobić grządkę dla kwiatów. Teraz musisz umieścić kwiaty na karcie o takim samym kolorze i numerze karty (np. Jeśli położyłeś czerwoną kartę o wartości 4, połóż 4 czerwone kwiaty). Nie możesz użyć karty w swoim ogrodzie, jeśli nie masz kwiatów, aby ją wypełnić. Po użyciu karty uzupełnij karty w dłoni, dobierając tyle kart, ile już wykorzystasteś. Potasuj stos kart odrzuconych, jeśli to konieczne.

Teraz kolej następnego gracza.

UWAGA: Białe i czarne karty są dzikie i liczą się jako jeden dowolny kolor w sklepie lub w twoim ogrodzie.



Przykład:

Bartek rozpoczyna grę, wykorzystując w sklepie dwie karty z symbolem koła, 3 i 1. Najniższa karta jest żółta, więc dostaje 2 żółte kwiaty.

Następnie Anna kładzie dodatkową kartę z symbolem koła o wartości 1 do sklepu. To trzecia karta w rządzie z symbolem koła, więc Anna dostaje 3 kwiaty. Ponieważ karta, którą wyłożyła, była czarna, może wybrać, jakie kwiaty chce mieć. Wybiera kolor czerwony.



Ponieważ ten rząd ma teraz dwie karty o tej samej wartości, wszystkie karty są przenoszone na stos odrzuconych.

Podczas następnej tury Bartek kładzie w swoim ogrodzie żółtą kartę o wartości 2 i natychmiast sadi swoje dwa kwiatki w nowych grządkach.

Zwycięzca:

Gra kończy się natychmiast, gdy:

- Stos dobierania zostanie opróżniony po raz drugi (trzeci raz z 5 graczami), LUB
- Dwa kolorowe stosy kwiatów są całkowicie puste. Gracze otrzymują po jednym punkcie za każdy kwiat, który zasadzili i tracą jeden punkt za każdy kwiat, którego nie zasadzili. Gracz z najwyższym wynikiem zostaje zwycięzcą.



Teleport

Jesteś kapitanem statku towarowego zbierającego towary we wszechświecie. Rzuć kostką, aby dotrzeć do nowych planet z ładunkiem do przechwycenia, przejdź przez teleporty, które wyślą cię do różnych części galaktyki graj kartami, aby poruszać się do przodu lub do tyłu, jeśli nie wylądujesz dokładnie tam, gdzie chciałeś.



30'



2/5



Wszystkie
36



9 na
gracza



17 na
gracza



Przygotowanie rozgrywki:

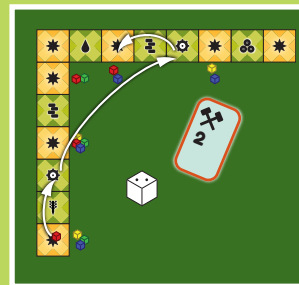
Zbuduj kwadratową drogę, z każdej strony po 10 płytek. Po każdej stronie powinny znajdować się 4 zielone płytki (Teleporty) i 4 żółte (Planety) oraz żółte rogi. Posortuj płytki według symboli, aby znaleźć Teleporty. Potrzebujesz 4 karty z każdym z 2 symboli i 2 karty z każdego z 4 symboli. Odwróć resztę płytek w dół (żółtą stroną do góry). Ułóż ścieżkę tak, aby każda strona zawierała po jednej płytce z każdym symbolem i dwie z dowolnymi symbolami.

Umieść jedną kostkę (skrzynie ładun-

kowe) od każdego gracza obok każdej żółtej płytki. Umieść po jednej kostce dla każdego gracza w oddzielnych rogach, aby mogli się poruszać (statek). Posortuj karty według kolorów i daj każdemu graczowi pełny zestaw 9 kart w ich kolorach.

Rozgrywka:

Na zmianę gracze przesuwiają swój statek po torze, aby podnieść swoje własne kostki. Rzuć kostką i przesuń się o odpowiednią liczbę pól zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



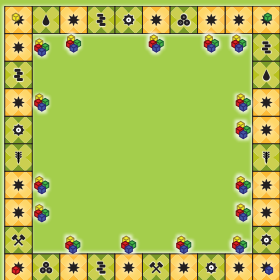
Jeśli trafisz na Teleport, *musisz* przejść do następnej przestrzeni z tym samym symbolem. Jeśli znajdziesz się na planecie z jedną z twoich skrzyń ładunkowych, podnieś ją i usuń z gry. Jeśli przeszedłeś przez Teleport lub jeśli wylądowałeś na planecie bez skrzyni, możesz użyć jednej ze swoich kart. Możesz następnie przesuwać się do przodu lub do tyłu o liczbę pól zgodną z liczbą widniejącą na karcie.

Jeśli teraz wylądujesz na polu z Teleportem, przejdź do następnej.

Jeśli trafisz na planetę ze skrzynią do zabrania, możesz to zrobić. W jednej turze nie możesz użyć więcej niż jednej karty.

Zwycięzca:

Pierwszy gracz, który usunie wszystkie swoje skrzynie ładunkowe z planszy, zostaje zwycięzcą.





Ucieczka tunelem

Ucieczka tunelem to gra wyścigowa, w którą grasz z kilkoma piratami próbującymi wydostać się z fortecy Króla przez podziemne tunele.



15'



1/5



Wszystkie
36



Wszystkie
54



3 na
gracza

Przygotowanie rozgrywki:

Rozłóż płytki z symbolami na 6 stosów, z których każdy zawiera 6 różnych symboli. Pomieszaj każdy stos i używaj go do zbudowania "tunelu" lub ścieżki. Kształt może być dowolny, prosty, spiralny, serpentynowy.

Umieść wszystkie kostki gracza na jednym końcu tunelu. Potasuj karty i rozdaj każdemu graczowi po 3 karty.

Losowo wybierz rozpoczynającego gracza lub pozwól młodszemu graczom rozpocząć grę.



Przykład:

Żółty gracz użył kartę z symbolem młota. Ponieważ pierwsza płytką z symbolem młota jest zajęta przez niebieską kostkę, żółty gracz przenosi swoją kostkę na kolejną płytkę.

Rozgrywka:

W swojej kolejce używasz jednej karty z kart trzymanych w dłoni. Weź jeden ze swoich pionków i przesuń go do przodu w kierunku końca tunelu. Zatrzymaj się, gdy dotrzesz do płytki z tym samym symbolem co użyta karta. Jeśli ta płytką jest zajęta przez innego pirata, idź dalej, aż dojdiesz do następnej płytki. Jeśli dojdiesz do końca bez trafienia na dostępną płytkę, umieść swój pionek poza tunelem. Ten pirat ukończył trasę i opuścił tunel.

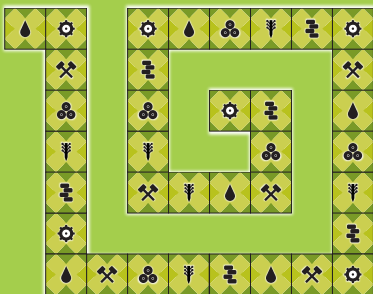
Kiedy użyłeś jednej karty i wykonałeś swój ruch, wylosuj nową kartę z talii. Kolejny gracz rozpoczyna swoją kolejkę.

Zwycięzca:

Zwycięzcą jest pierwszy gracz, który doniesie wszystkie swoje pionki do wyjścia.

Wariaanty:

Wypróbuj wykorzystanie innej liczby kart i piratów na gracza, aby dostosować poziom trudności gry.



Zaawansowane zasady - Ucieczka tunelem:

Następujące zasady wprowadzają więcej strategii i trudnych wyborów. Każdy gracz gra sześcioma pionkami.

Używasz karty, aby poruszyć się do przodu, jak opisano powyżej, ale nie musisz losować nowych kart w każdej turze.

Aby dobrać nowe karty, musisz przesunąć jeden ze swoich pionków do tyłu, aż dotrzesz do zajętej płytki. Jeśli na tej płytce znajduje się jeszcze jeden pionek, dobierasz jedną kartę, jeśli dwa pionki, dobierasz dwie karty.

Jeśli są na niej trzy pionki, musisz cofnąć a kolejne zajęte pole.

Dodatkowo, w swojej turze możesz wykonać trzy akcje (do przodu lub do tyłu), zanim grę przejmie następny gracz.



2-4



30'



3/5



Wszystkie
36



-



4x5

(3x7 / 2x9)

Kupiec Antoni

Jesteś Antonim, odnoszącym sukcesy - kupcem, który chce powiększyć swoje imperium handlowe, wystawiając zamówienia swoim synom. na nowych kontynentach.

Przygotowanie rozgrywki:

Pomieszaj płytki, odwrócone symbolem do dołu.

Weź górną płytkę i połóż ją zakrytą na stole. Weź następną płytkę i umieść ją symbolem do góry obok poprzedniej płytki. Z 3 lub 4 graczami usuń odpowiednio jedną, lub dwie płytki z gry, aby zapewnić każdemu graczowi tę samą liczbę tur. Wybierz losowo gracza, który rozpoczyna rozgrywkę.



Rozgrywka:

W swojej turze musisz losować i umieszczać jedną płytkę oraz umieszczać na niej kupca.

Rozmieszczenie płytek:

Po sprawdzeniu symbolu na płytce, możesz zdecydować, czy położyć płytkę symbolem do dołu, czy do góry. Płytkę musi być umieszczona obok co najmniej jednej innej znajdującej się już na stole płytki, tak aby miały one jedną wspólną stronę. Zauważ, że nie możesz położyć zakrytej płytki obok innej również zakrytej.

Umieszczenie tokena:

Możesz umieścić kupca na środku lub na rogu płytki, w miejscu, w który styka się ona z z trzema innymi płytkami.

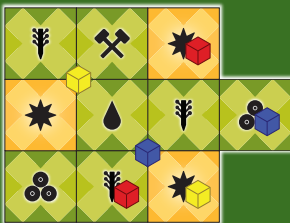
Centrum odkrytej płytki jest Targowiskiem, a środek zakrytej to Miasto.

Miejsce zetknięcia się płytek to Skrzyżowanie.

Możesz postawić na nim kupca, tylko jeśli skrzyżowanie jest ukończone, tzn. cztery płytki stykają się w tym samym rogu.

Przykład:

Czerwony gracz posiada miasto o wartości 4 punktów oraz rynek strzał o wartości 3 punktów. Żółte miasto jest warte 3 punkty, a rynek niebieskich kół - 2 punkty.



Niebieski ma kontrolę na skrzyżowaniu pomiędzy strzałami, żółty nad młotami, ale obaj są równi w kontrolowaniu kropli i miast.

Punktacja

Twój kupiec może zbierać punkty w późniejszym etapie gry, w zależności od miejsca, w który został umieszczony.

- Targowisko: Jesteś właścicielem tego symbolu, dopóki ktoś nie umieści swojego tokena na innej płytce z tym samym symbolem. Kiedy to się stanie, zwracasz swój token do swojego stosu i uzyskujesz jeden punkt za każdy z tych symboli, które aktualnie znajdują się na stole.

- Miasto: Jeden punkt za każdy inny symbol otaczający płytkę, w tym te, leżące po przekątnej. Zwróć token i zdobądź punkty, gdy masz 6 lub, gdy płytkę jest całkowicie otoczona.

- Skrzyżowanie: Skrzyżowania zdobywają punkty tylko na koniec gry. Każdy kupiec na skrzyżowaniu ma wpływ na wszystkie 4 sąsiednie płytki. Dla każdego z symboli i licząc Miasta jako symbol, 5 punktów zostają przyznane graczowi, który ma największy wpływ na ten symbol na całej planszy. Jeśli dwóch graczy remisuje, otrzymują po 3 punkty każdy, a w przypadku 3 graczy, każdy dostaje po 2 punkty.

Zwycięzca:

Gra toczy się dopóki nie zostaną umieszczone wszystkie płytki.

Teraz pionki wszyscy kupcy, którzy nadal są na planszy, otrzymują punkty zgodnie z powyższymi regułami. Po przyznaniu punktów dla Targowisk i Miast, usuń pionki, aby ułatwić obliczanie punktów dla Skrzyżowań.

Zwycięzcą jest gracz, który zdobędzie najwięcej punktów.



Wszystkie Wasze bazy

W 2101 roku rozpoczęła się wojna... Zbuduj swoją bazę i zainstaluj na niej odpowiedni sprzęt i oprogramowanie na swoich stacjach obrony, aby przygotować się na nadchodzący atak.

W tej grze dla maksymalnie 6 graczy, zagrywasz karty z ręki po to, aby wykonać jedną z trzech akcji. Przekazujesz innemu graczowi karty, których nie potrzebujesz.



30'



4/5



Wszystkie
36



Wszystkie
54



Wszystkie

Przygotowanie rozgrywki:

Posortuj płytki (stacje obrony) według symboli. Uwzględnij liczbę płytek z każdym symbolem o jedną więcej niż liczba graczy.

Tak więc przy 5-6 graczach używasz wszystkich płytek.

Położ posortowane talie odkryte na środku stołu.

Umieść wszystkie kostki (sprzęt) na wspólnym stole obok płytek.

Przetasuj talię i rozdaj każdemu z graczy 10 kart (lub 9 w grze dla 6 graczy). Spójrz na specjalne zasady dla 2 (lub 3) graczy.

Rozgrywka:

Na początku gra może być mniej więcej równoczesna. W każdej turze każdy gracz gra dwiema kartami, wybiera dwie karty do zatrzymania w talii, a następnie przekazuje resztę następnemu graczowi siedzącemu po jego lewej stronie.

Zagrywając karty, każda karta może być użyta do jednej z trzech akcji:

1: Zbudowania stacji obrony, przez zabranie kafelka z tym samym symbolem, co zagrana karta i umieszczeniem go przed sobą.

2: Zainstaluj sprzęt, biorąc kostkę w tym samym kolorze, co obramowanie zagrywanej karty, przez umieszczanie jej na jednej ze swoich stacji obrony. Możesz umieścić kilka sztuk sprzętu na jednej stacji, ale muszą być one umieszczone natychmiast i nie mogą być później przeniesione.

3: Zainstaluj oprogramowanie, umieszczając kartę bezpośrednio przed jedną ze swoich stacji obrony, upewniając się, że symbol na karcie pasuje do stacji. Kolor karty nie musi odpowiadać zainstalowanemu sprzętowi, chociaż to pozwoli ci zdobyć więcej punktów. Możesz uaktualniać oprogramowanie na Stacji, odrzucając wcześniej umieszczoną kartę i umieszczając nową.

Sprzęt i oprogramowanie mogą być instalowane w dowolnej kolejności. Oznacza to, że możesz umieścić kartę przed umieszczeniem kostek i odwrotnie. Gra toczy się, dopóki gracze nie pozbędą się wszystkich kart z ręki. Zwróć uwagę, że w końcowych turach, gdy każdy gracz ma 4, lub mniej kart w dłoni, nie będzie kart do podania dalej.





Przykład punktacji:

Młot daje 5+3 punkty (ten sam kolor)

Pierwsza kropla daje 6 punktów (niewłaściwy kolor)

Druga kropla nie daje punktów (brak karty)

Trzy koła dają 1+3+3 punkty (biała karta pasuje do wszystkich)

Koło daje 5 punktów (czarne nie pasuje)

Klocki dają 2+3 punkty (jeden dobry i jeden niewłaściwy kolor)

Kiedy wszyscy gracze zegrali wszystkimi swoimi kartami, faza się kończy i każdy gracz liczy swoje punkty. Następnie * wszystkie * karty są zwracane do talii, przetasowane i rozdane ponownie na nową fazę gry.

Zwycięzca:

Gra kończy się po trzech kompletnych, rozegranych fazach, a zwycięzcą zostaje gracz z łączną najwyższą liczbą punktów zdobytych podczas wszystkich faz łącznie.

Punktacja:

- Każda element oprogramowania zdobywa punkty równe liczbie wydrukowanej na karcie.
- Każdy element sprzętu daje 3 punkty, jeśli i tylko jeśli pasuje do koloru ramki karty oprogramowania zagrywanej na tej samej stacji. Biała karta będzie pasować do wszystkich elementów sprzętu, podczas gdy czarna karta nigdy nie będzie pasować do żadnego elementu.

Zasady specjalne dla 2 (lub 3) graczy

Podczas przygotowania rozgrywki, rozdaj każdemu z graczy tylko 6 kart.

W każdej turze każdy gracz zagrywa dwie karty, w rękach zatrzymuje dwie, a dwie następne podaje do następnego gracza, po czym losuje dwie nowe karty z talii. Faza kończy się, gdy 10 kart zostanie rozegranych przez każdego gracza. Grę dla 3 graczy można grać w ten sposób lub zgodnie ze standardowymi zasadami.

Specjalne przygotowanie talii dla 2-4 graczy.

Z uwagi na to, że nie wszystkie karty zostaną użyte w grze, daj swojej rozgrywce dodatkowego "kopa" poprzez usunięcie z pierwszej fazy gry kart o największej wartości.

- W grze 4-osobowej usuń wszystkie 5-tki i 6-tki. Następnie po pierwszej fazie wyjmij 4 losowe karty z talii początkowej i dodaj sześć 5-tek. Po drugim etapie usuń 6 dodatkowych losowych kart i dodaj sześć 6-tek.
- W grze 3-osobowej usuń także 4-ki. Dodaj 4-ki w drugiej fazie, usuwając losowo 6 kart. Następnie dodaj 5-tki i 6-stki, usuwając kolejnych 12 kart.
- W grze dwuosobowej usuń również 3-ki. Dodaj 3-ki i 4-ki w drugiej fazie, usuwając losowo 12 kart. Dodaj 5-tki i 6-tki w trzeciej, usuwając losowo 12 kolejnych kart.



Sałotka z granatów

Sałotka z granatów to lekka taktyczna gra walki, w której żołnierze (kostki) walczą na otwartym polu gry na środku stołu.



30'



3/5



1 na gracza



Wszystkie
54



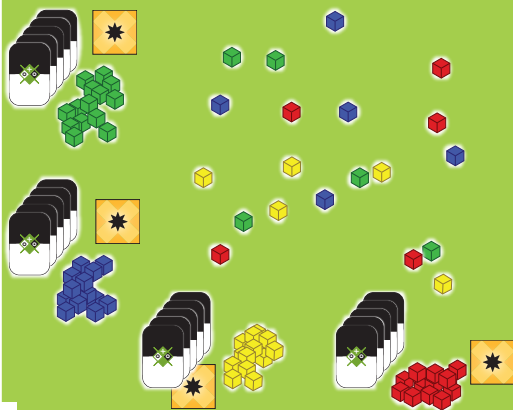
20 na gracza

Przygotowanie rozgrywki:

Daj każdemu graczowi jego zestaw kostek (żołnierzy).

Weź 5 żołnierzy od każdego gracza, potrząśnij nimi w ręce i upuść je na środku stołu. Podejmij kilka prób, by znaleźć o odpowiednią wysokość, do wyrzucania kostek. Żołnierze powinni być skupieni dość blisko siebie, ale nie wszyscy w jednej kupie.

Przetasuj talię i rozdaj każdemu graczowi 5 kart



Rozgrywka:

Kolejność gry jest dość prosta:

- (opcjonalnie) Przesuń jednego żołnierza. Każdy żołnierz może poruszać się w dowolnym kierunku na stole. Maksymalna odległość ruchu to szerokość płytki.
- Użyj do dwóch kart z ręki, wykonując po kolei efekty
- Dobierz nowe karty z talii, aby uzupełnić liczbę kart w dłoni do pięciu

Efekty kart:



Wskaźnik na mapie: Umieść jednego żołnierza w dowolnym miejscu na stole.



Trzy koła: Dodaj trzech żołnierzy na środek pola walki (stół)



Skrzyżowane miecze: Walka wręcz- Jeden z twoich żołnierzy może zabić żołnierza przeciwnika, jeśli przestrzeń między nimi jest mniejsza niż szerokość kostki.



Strzałka: Atak snajperów - Jeden z twoich żołnierzy może zabić żołnierza przeciwnika znajdującego się gdziekolwiek na stole, pod warunkiem, że pomiędzy nimi jest niezakłócony widok.



Eksplozja: Granat - Jeden z twoich żołnierzy może rzucić granat. Odległość rzutu to szerokość płytki. Obszar wybuchu jest równy powierzchni płytki, w której zabijani są wszyscy żołnierze.



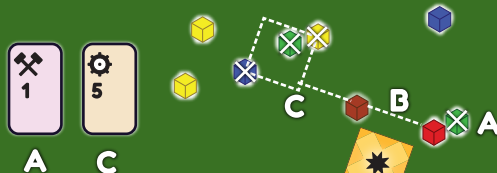
Chodnik: Mina – Użyta podczas ruchu przeciwnika. Ilekroć przeciwnik umieścił, upuścił lub przesunął żołnierza, możesz użyć tej karty i stwierdzić, że żołnierz nadepnął na minę. Eksplozja miny

obejmuje ten sam obszar co eksplozja granatu (jedna płytki) i wszyscy żołnierze w tym rejonie zostają zabici.

Zabici żołnierze są zabierani przez gracza, który ich zabił i liczą się jako punkty na końcu gry.

Gra jest kontynuowana do momentu pozbycia się kart. Wyjątek stanowi brak możliwości użycia karty z symbolem "trzech kół" w tym czasie.

Jeśli nie możesz użyć karty (na przykład, jeśli posiadasz minę lub kartę z walką wręcz, ale nie masz żadnych celów w zasięgu), możesz przejść, ale nadal możesz ruszyć też swojego żołnierza. Możesz zagrać ponownie w późniejszej rundzie, jeśli sytuacja uległa zmianie. Jeśli wszyscy gracze przejdą daną kolejkę, tzn. nie mogą użyć żadnej z kart, gra się kończy.

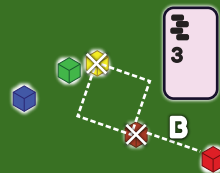


Przykład:

Anna gra kolorem czerwonym. Zaczyna swoją grę, używając karty z symbolem mieczy (A), zabijając zielonego żołnierza w walce wręcz. Następnie przenosi swojego żołnierza (B), aby zbliżyć się do rzucenia granatu, zabijając jednego zielonego, jednego niebieskiego i jednego żółtego żołnierza.

Gdyby którykolwiek z pozostałych graczy trzymał minę, mogliby jej użyć, w momencie, gdy Anna ruszyła się (B), by zabić swojego żołnierza, zanim zdążyła rzucić granat. Mina mogłaby nawet zabić żółtego żołnierza.

Anna prawdopodobnie musiałaby wybrać inną kartę do przeprowadzenia swojej drugiej akcji.



Zwycięzca:

Gra kończy się, gdy wszyscy gracze użyją wszystkich swoich kart z ręki lub przejdą. Żywi żołnierze na stole liczą się jako 3 punkty, a wszyscy zabici żołnierze liczą się po jednym punkcie. Zwycięzcą jest gracz, który ma najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz z największą liczbą żołnierzy pozostających w rezerwie.



Wojna 2.0

Wojna 2.0 jest grą podboju i konfliktu, gdzie zdobywasz terytorium poprzez atakowanie przeciwników, aby obronić to, co już zdobyłeś.

Gra nie ma elementu losowego, opiera się na psychologii i bluffie, który wykorzystujesz do utrzymania napięcia, niezbędnego do angażującej walki.



45'



3/5



Wszystkie
36



9 na
gracza



20 na
gracza

Przygotowanie rozgrywki:

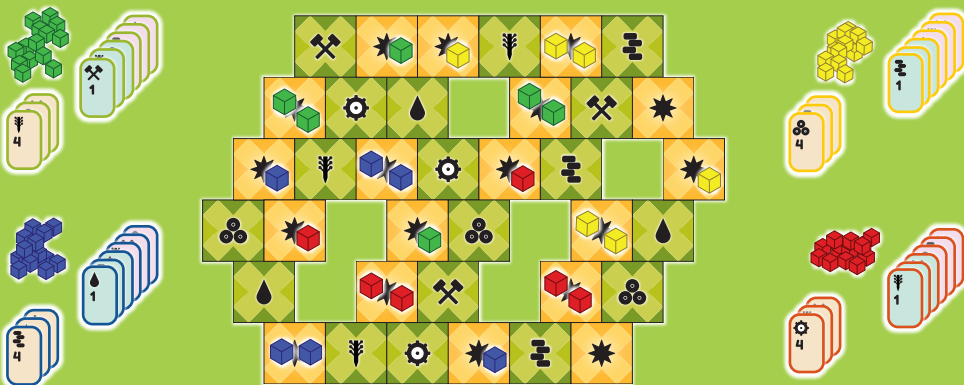
Potasuj płytki tak, by 3 pozostały odsonięte, a reszta - zakryta. Rozłóż je wokół stołu i użyj do zbudowania mniej lub bardziej przypadkowej mapy świata. Upewnij się, że zielone płytki (z symbolami) są równomiernie rozmieszczone na całym świecie i spróbuj utworzyć z nich kilka kontynentów/regionów, które mają co najmniej dwa punkty wejścia.

W grze dla 3 osób, usuń 3 płytki z symbolem "straty" i 3 żółte płytki. Gracze muszą wykorzystywać niebieskie, żółte i

białe karty. W grze dla dwóch osób, usuń także płytki z symbolem "młota" i 3 kolejne żółte płytki. Gracze muszą wykorzystywać płytki niebieskie i żółte. Rozdaj każdemu graczowi komplet kart w jego kolorze. Sześć kart o wartości od 1 do 3 to karty rozpoczynające grę, podczas gdy karty o numerach 4-6 pozostawione dwie nowe do późniejszego wykorzystania .

Daj każdemu graczowi jego zestaw jednostek (kostek).

Rozpoczyna losowo wybrany gracz. Gracz, siedzący z jego prawej strony, wybiera jedną z żółtych płytek jako pozycję startową, umieszczając na niej swoją kostkę. Pozostali gracze kontynuują układanie kostek poruszając się przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, do czasu, kiedy wszyscy nie wybiorą 4 początkowych płytek, oraz dwóch dodatkowych rund, podczas których gracze umieszczają dodatkowe płytki na polach, które już posiadają. Podczas umieszczania kolejnych kostek nie można ich umieszczać na płytkach bezpośrednio przylegających do płytki, którą już wybrałeś. Teraz jesteś już gotowy do rozpoczęcia gry.





Przykład: Bartek gra zielonym pionkiem, a Anna złotym. W pierwszej kolejce, Bartek używa swojej „3”, aby wykonać trzy akcje. Pierwsza polega na rekrutacji 2 jednostek (A), druga na przejściu z jednej płytki (B), a trzecia na ataku Anny (C), zakrytą kartą.

Anna i Bartek wybrali „1” decydując się na bitwę, więc Bartek wygrywa 4 do 3. Anna traci jedną jednostkę i ucieka z drugą.



Tak będzie wyglądała plansza, kiedy Bartek skończy swoją kolejkę.



Rozgrywka:

Rozpoczynasz każdą turę gry przez wybór karty, która określa, ile ruchów będziesz mógł wykonać w danej turze. Oznacza to, że jeśli grasz „2”, możesz wykonać dwa ruchy, tj. użyć jeszcze dwóch pozostałych kart. Dostępne są trzy rodzaje ruchów, które można wykonać w dowolnej kolejności.

Wzmocnienie:

Zagraj jedną kartą dla wzmocnienia wartości. Wartość na karcie wzmocnienia określa liczbę nowych kostek, które możesz umieścić na planszy, na płytkach, które już posiadasz. Tylko jedna kostka na płytce. W każdej rundzie możesz wykonać tylko jedną akcję wzmocnienia.

Ruch:

Zagraj jedną kartą, by się ruszyć. Liczba na karcie ruchu określa, ile płytek możesz się ruszyć. Zagranie dwiema kartami pozwala ci ruszyć jedną lub

większą liczbę kostek z dwóch różnych płytek. Każda kostka porusza się indywidualnie i mogą one poruszać się w różnych kierunkach.

Możesz przechodzić na inne swoje płytki, na których już znajdują się twoje kostki, lub zajmować jeszcze nie zajęte przez nikogo płytki. Wielokrotnie ruchy wykonywane są sekwencyjnie, dzięki czemu te same kostki mogą przesuwac się o kilka miejsc w tej samej turze. W każdej turze możesz wykonywać więcej niż jedną akcję ruchu. Zawsze musisz zostawić przynajmniej jedną kostkę za płytką, z której się ruszasz.

Atak:

Wybierz jedną płytkę, która rozpoczyna atak na sąsiednią płytkę, na której znajdują się wrogie kostki. Zagraj jedną zakrytą kartą, czekając aż przeciwnik zrobi to samo.

Odkryj karty, a następnie dodaj do wartości twojej karty liczbę zaangażowanych jednostek. Jeśli karta ma taki sam symbol jak żeton atakowany, dodaj 1. Zwycięza najwyższy wynik, w przypadku remisu zwycięża obrońca. Przegrany usuwa jedną kostkę. W przypadku zwycięstwa atakującego, obrońca musi uciec z zaatakowanego pola, wycofując się na sąsiednie zajmowane przez siebie pole. Jeśli jest to niemożliwe, może uciec na pole, nie zajmowane przez nikogo, jeśli jednak nie jest to możliwe, obrońca musi zostać na atakowanym przez przeciwnika polu.

Kolejka następnych graczy.

Kiedy wykorzystasz wszystkie karty z ręki, zbierasz je wszystkie następnym razem, gdy chcesz zagrać kartą, dodając jedną kartę o wyższej wartości. Oznacza to, że po raz pierwszy dobierasz 4. Następnie 5, a na końcu 6. Przykład: zaczynasz turę z dwiema kartami w ręce, jedną 1 i jedną 2. Zagrywasz dwójką, aby móc wykonać dwie akcje w turze. następnie zagrywasz 1, aby wykonać pierwszą akcję. Następnie musisz wziąć wszystkie karty z powrotem do ręki, aby móc wykonać drugą akcję (w tym 2 i 1, którymi gratesz w tej rundzie. Użyj kostki do gry, aby sprawdzić, czy nadal masz wiele akcji.)

Zwycięzca:

Gra kończy się, kiedy wszyscy gracze dobrali do ręki 6. Teraz wszyscy gracze, w tym aktualny gracz, otrzymują ostatnią turę przed dobytciem punktu. Każdy gracz najpierw otrzymuje 1 punkt za każdą płytkę, którą posiada. Następnie, gracze zdobywają dodatkowe punkty za kontrolowanie kilku różnych symboli na planszy. Pierwszy kontrolowany przez Ciebie symbol daje 1 dodatkowy punkt. Drugi rodzaj kontrolowanego symbolu daje dodatkowe 2 punkty. Trzeci symbol daje dodatkowe 3 punkty. Czwarty symbol daje dodatkowe 4 punkty (łącznie 10 dodatkowych punktów) i tak dalej. Następnie, gracze zdobywają dodatkowe 5 punktów za każdy zestaw trzech płytek tego samego symbolu, które kontrolują.

Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa grę.

Projekt planszy / mapy:

Jedną z najważniejszych rzeczy w tej grze jest tworzenie dobrych map świata przed rozpoczęciem gry. To sprawia także, że gra jest interesująca, gdyż układ mapy ma duży wpływ na rozgrywkę i wybraną strategię. Jest kilka rzeczy do rozważenia:

Jak duża jest twoja mapa?

Możesz stworzyć ciasną, sześcioramenną siatkę, która jest tylko jedną, wielką "wyspą", bez "oceanów" pomiędzy, lub bardziej przestrzennym światem z oddzielnymi "kontynentami" i wąskimi przesmykami.

Jak pogrupujesz symbole? Czy starasz się rozłożyć symbole na planszy lub pogrupować je razem?

Mapa, pokazana powyżej, ma rozłożone równo symbole, co utrudnia zabezpieczenie zestawów po 3, ale być może łatwiej jest pokonać 6 różnych symboli, by zdobyć maksymalną premię.



Wyzwanie

Wyzwanie to śmiertelnie niebezpieczny wyścig, w którym chcesz być pierwszym, który dotrze do mety, unikając ciosów zadawanych przez przeciwników, czy ostrzeliwania strzałami. Musisz wspinać się na przeszkody, używając odpowiednich kart, w odpowiednim czasie zastaniać się tarcazą, lub, znaleźć ciche miejsce, w którym możesz wyleczyć rany, jeśli zajdzie taka potrzeba.



Wszystkie
36



Wszystkie
54



4 na
gracza



Przygotowanie rozgrywki:

Posortuj płytki i połóż płytki z symbolami: tarczy, cegły i kłód drewna symbolem do góry. Odwróć resztę kart symbolem do dołu. Użyj płytek do zbudowania ścieżki, aby gracze mogli się poruszać. Zbuduj ją w dowolny sposób i eksperymentuj z różnymi konfiguracjami dla każdej gry.

Położ po jednej kostce od każdego gracza tuż obok początku toru, trzy pozostałe kostki rozdaj każdemu graczowi. To będą Punkty Życia dla każdego gracza.

Przeszukaj karty i znajdź po jednej tarczy, cegły i kłodzie drewna dla każdego gracza. Te karty powinny mieć wartość 1 lub 2, przy czym każdy gracz otrzymuje dwie 1 i jedną 2.

Potasuj pozostałe karty, rozdaj każdemu graczowi po 3 karty, a resztę kart pozostaw zakrytych na stosiku.

Jeśli w rozgrywce bierze udział 2 graczy użyj tylko 36 kart. Wykorzystaj karty z brązowym i różowym tłem. Daje to talię, w której każdy symbol ma 6 kart o wartości od 1 do 6. Przy 2 graczach karty początkowe powinny mieć wartość 1, 2 i 3, po jednej karcie.

Podaj kostkę do gry graczowi, który rozpoczyna rozgrywkę (wybranemu losowo).

Rozgrywka:

Każda runda ma 5 faz:

1. Rzuć kostką do gry

Wynik określa liczbę ruchów, które każdy gracz musi wykonać w tej turze. Jeśli rzucisz 1 lub 2, rzuć ponownie kostką.

2. Dobieraj karty

Zaczynając od gracza rozpoczynającego grę i poruszając się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz dobiera dwie odkryte karty ze stołu i dwie zakryte z talii, w sumie zbiercz cztery nowe karty.

3. Planowanie

Każdy gracz potajemnie wybiera trzy karty do zagrania w tej turze. Karty kładzie się zakryte na stole, w kolejności od lewej do prawej. Jedna karta z ręki jest następnie odrzucana, więc każdy gracz dobiera do trzech kart do ręki. Połóż dłoń na stole.

4. Akcja

Faza akcji jest podzielona na trzy etapy, po jednym dla każdej karty. Przy każdym ruchu gracze najpierw biorą swoją kartę i określają, który numer znajduje się na karcie. Gracz z najwyższą liczbą zaczyna grę, potem do gry wchodzi gracz z drugą najsilniejszą kartą i tak dalej. Jeśli gracze mają taki sam numer, gra rozpoczyna się od gracza rozpoczynającego turę. Następnie gra

toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Gracz musi wykonać jeden ruch i wykonać jedną akcję na podstawie karty, którą zagrał. Może jednak zdecydować, czy najpierw wykona ruch, czy akcję.

Ruch:

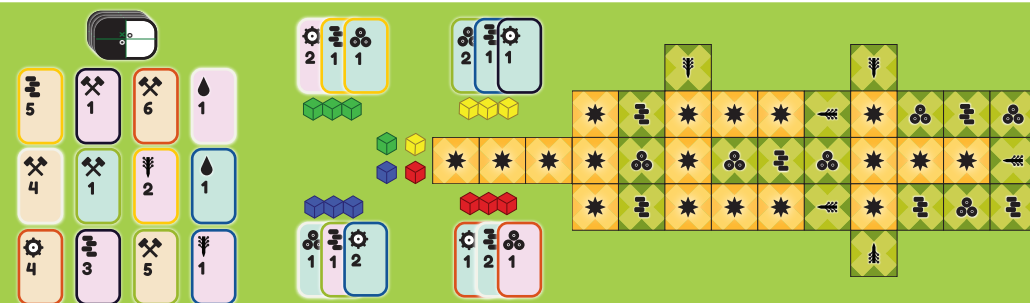
Musisz przesuwać się co najmniej o jedną pozycję (nie po skosie) przy każdym kroku, ale jeśli kostka ruchu pokazuje więcej niż 3, możesz rozdzielić ten ruch, wybierając między trzema posunięciami. Musisz wykonać całkowitą liczbę ruchów, jaką pokazuje kostka do gry podczas tury. Na żółtych/pustych płytkach możesz poruszać się swobodnie. Nigdy nie możesz przejść do płytki ze strzałką. Możesz przejść tylko do płytki z Ceglami i kłodami drewnem, jeśli w danym ruchu zagrałeś kartą z odpowiednim symbolem.

Akcje:

Karty z symbolem cegły i kłód drewna pomagają Ci się poruszać, pozostałe karty to różne akcje. Możesz wybrać wykonanie tych czynności przed lub po wykonaniu ruchu.

Miecze: Atak!

Uderzasz przeciwnika na tym samym lub bezpośrednio do niego przyległym



Przykład:
Gracze wybrali te trzy karty do wykonania swoich działań podczas jednej tury. Kostka do gry pokazuje łącznie 5 punktów ruchu.



1

Krok 1: Niebieski zaczyna od wystrzelenia strzał przed wykonaniem ruchu. Czerwony zostałby dwa razy trafiony, gdyby nie użył tarczy. Zielony przesuwa się dalej, atakując żółtego, który traci jeden punkt życia przed wykonaniem ruchu. Czerwony się rusza.



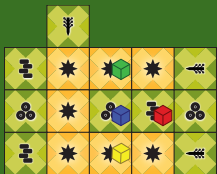
2

Żółty wystrzeliwuje strzał, zanim wykona ruch. Czerwony nadal nie może zostać trafiony, ale zarówno niebieski jak i zielony tracą jeden punkt życia. Każdy używa 3 punktów ruchu.



3

Krok 2: Żadnych ataków, każdy gracz przesuwa się o jedno pole, a zielony wspina się na drzewo. Czerwony i żółty leczą rany.



Krok 3: Żółty rusza się pierwszy i chociaż planował wspiąć się na drzewo, nie jest w odpowiedniej pozycji i musi przenieść się na inne otwarte pole. Teraz zielony strzela i, a trzech pozostałych zostają trafieni. Zielony musi zatem zejść na dół. Czerwony i niebieski mogą teraz wspiąć się na przeszkody.

Koniec kolejki.

połu. Przeciwnik traci jeden punkt życia, chyba że w tym posunięciu zastosił się tarczą.

Strzała: Ogień!

Wszystkie strzały na planszy strzelają w stronę, którą wskazują. Wszyscy, którzy aktualnie znajdują się na linii strzału, zostają trafieni i tracą jeden punkt życia (chyba że strzeże ich tarcza).



Kropka (krwi): Uzdrawienie!

Zwraca jeden punkt życia. Nie możesz zwiększyć liczby żyć powyżej trzech punktów życia. Uwaga: Jeśli utraciłeś wszystkie trzy Punkty Życia, nie możesz wykonać ruchu lub przejść do pozostałych kroków bieżącej tury, a także w pełni do następnej tury (3 kroki). Na koniec kolejnej tury otrzymasz 3 punkty życia i ponownie możesz dołączyć do gry.



Tarcza: Ochrona!

To działanie pasywne. Zagranie tą kartą chroni gracza przed wszystkimi atakami podczas danego kroku.



5: Koniec

Gracz rozpoczynający grę podaje kostkę do gracza siedzącego po jego lewej stronie. Wyłóż dwie nowe karty z talii. Potasuj w razie potrzeby.

Zwycięzca:

Celem gry jest dotarcie do końca toru. Jeśli kilku graczy dotrwa do końca gry w tej samej turze, zwycięzcą jest gracz z największą liczbą punktów życia. Jeżeli jest remis, wygrywa gracz, który osiągnął koniec na najwcześniejszym etapie.

Teraz stwórz kolejne, fajniejsze wyzwanie zacznij od nowa!



Świątynia Zagłady

Świątynia Zagłady to pasjans lub gra kooperacyjna, w której musisz mieć zespół 8 poszukiwaczy przygód, próbujących ocalić jak najwięcej starożytnych relikwiotów podczas ucieczki z rozpadającej się świątyni.



30'



5/5

Przygotowanie rozgrywki:

Za pierwszym razem przygotowanie rozgrywki może zająć chwilę czasu, po kilku grach, prawdopodobnie zajmie Ci to mniej czasu.



Wszystkie
36

Najpierw użyj płytek, aby zbudować Świątynię.



Wszystkie
54

Wszystkie płytki powinny być odkryte (strona z symbolem do góry). Znajdź 6 płytek, po jednym z każdego symbolu i umieść je w rządzie. To jest rząd początkowy. Teraz weź kilka losowych płytek, aby zbudować więcej rzędów.



2x4

Drugi rząd powinien zawierać 5 płytek i być wyśrodkowany względem podstawowego rzędu, tak aby każda płytka w drugim rządzie przecinała się z dwiema płytkami w rządzie początkowym. Kontynuuj budowanie rzędów takich jak ten, trzeci rząd za pomocą 4 płytek, czwarty rząd za pomocą 5 płytek, następnie 4, następnie 3, 4, 3, a na końcu 2 w dziewiątym rządzie (czyli $6 + 5 + 4 + 5 + 4 + 3 + 4 + 3 + 2$).

Umieść 8 archeologów (drewniane kostki) przed rzędem startowym.

Teraz podziel na trzy talie, według koloru tła na kartach.



Brązowe karty (wartości 4, 5, 6) stworzą Talię Relikwiotów, różowe karty (wartości 1, 2, 3) będą Talią Świątyni, a zielone karty (wartości 1, 1, 2) to Talia Ruchu. Teraz weź trzy czarne karty od góry z Talii Relikwiotów i dodaj je do Talii Świątyni. Następnie weź trzy białe karty z Talii Świątyni i dodaj je do Talii Relikwiotów. Powinieneś mieć teraz trzy talie, z których każda zawiera 18 kart z całkowitą liczbą 3 symboli. Następnie potasuj wszystkie trzy talie pojedynczo.

Z Talii Relikwiotów połóż 3 karty na stole po lewej stronie świątyni. Z Talii Świątyni połóż 6 kart na stole, po prawej stronie Świątyni. Jeśli grasz w pasjansa połóż 9 kart z Talii Ruchu. W przypadku większej liczby graczy rozdaj w sumie 12 kart (w czasie gry z 5 graczami, rotacyjnie dwoje graczy powinno otrzymać 3 karty w kolejnych rundach). Teraz jesteś gotowy, aby zacząć (losowo wybierz gracza, który rozpocznie grę).

Rozgrzywka:

Podczas jednej rundy użyj wszystkich kart Ruchu, aby 8 Archeologów mogło wykonać ruch. Każda karta ruchu ma 1 lub 2 punkty ruchu wskazane przez wydrukowany na kartach numer. Jeśli zagrana karta ma 2 punkty, może być użyta na 1 lub 2 archeologach, ale obaj muszą ruszyć się w tym samym momencie.

Z 1 punktem ruchu możesz przesuwać jedną kostkę dokładnie o jedną płytkę w dowolnym kierunku. Możesz użyć koloru obramowania na karcie, aby przesuwać kostkę tego samego koloru (biały może być dowolnym kolorem, czarny nie może być żadnym) lub użyć symbolu na karcie, aby przenieść kostkę na płytkę z tym samym symbolem. Gdy kostki dotrą do ostatniego rzędu świątyni, możesz wykorzystać jeden punkt ruchu (pasujący do koloru), aby przesuwać jedną kostkę ze świątyni. Kiedy wszystkie karty Ruchu zostaną użyte, runda się kończy należy wykonać cztery działania, w następującej kolejności:

1: Sprawdź, które relikty możesz zbierać.

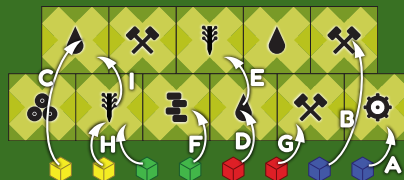
Po odkryciu karty Reliktu sprawdź, czy na planszy znajduje się kostka, o takim samym kolorze, co karta, która jest umieszczona na płytce z tym samym symbolem, co karta. Białe karty można dopasować do dowolnej kostki. Jeśli są dopasowane, weź tę kartę i odłóż ją na bok.

2: Usuń zawałone części świątyni.

Wszystkie płytki przewrócone w poprzedniej rundzie są teraz usuwane z gry. Każdy archeolog stojący na tych płytkach zostaje zabity przez zawałającą się świątynię, a następnie usunięty.

3: Sprawdź, które części świątyni się zawałają.

Dla każdej odkrytej karty Świątyni sprawdź, czy na



Przykład ruchu: Zwróć uwagę na karty D i E, które najpierw przesuwać czerwoną kostkę na pole oznaczone kropłą, a następnie na pole z symbolem strzały. Karta H służy do przesunięcia jednej kostki żółtej i jednej zielonej na pole z symbolem strzały, a następnie karta I przesuwa zieloną do przodu na pole oznaczone symbolem kropli.



Talię Reliktów



Talię Świątyni



Przykład końca rundy: Dwie karty reliktyw pasują do siebie i można je zebrać. Cztery karty świątyni pasują do siebie i można je przenieść na talię z odrzuconymi kartami. Dwie pozostałe karty powodują przeskoczenie jednego pola z symbolem kropli i jednego z symbolem koła w tej rundzie i pozostają w grze w następnej.

planszy znajduje się kostka, o tym samym kolorze, co karta, która jest umieszczona na płytce z tym samym symbolem, co karta. Czarnej karty nie można dopasować, co oznacza, że są one skazane na zawalenie się. Jeśli karty są dopasowane, umieść tę kartę na stosie kart odrzuconych. Kiedy wszystkie karty Świątyni zostaną sprawdzone pod względem ich dopasowania, pozostałe karty spowodują zawalenie się części świątyni. Dla każdej karty znajdź pierwszą płytkę z tym samym symbolem, który znajduje się najbliżej rzędu początkowego i odwróć go. Kostki na płytce pozostają na niej po odwróceniu, więc masz jedną kolejkę, aby je zabrać i ocalić.

Pod koniec gry może nie być więcej płytek z poprawnym symbolem. Jeśli nadal są karty Świątyni, za każdą kartę należy odwrócić jedną płytkę dotychczas nie odkrytą. Jeśli nie ma więcej nieodkrytych płytek, to każda nieodkryta karta Świątyni spowoduje, że jedna płytkę całkowicie się zniszczy, tj. zostanie usunięta z gry, zabijając przy tym archeologów, którzy na niej stoją. Zawsze zazwyczaj odkrywać/niszczyc płytki najbliższej oryginalnego rzędu początkowego, ale jeśli istnieje więcej niż jedna opcja w tym samym rzędzie, możesz wybrać, która zostanie odkryta/zniszczona.

4: Rozdaj nowe karty

Z Talii Świątyni: Odwróć dokładnie 6 nowych kart. Jeśli dostępnych jest mniej niż 6 kart, potasuj stos kart odrzuconych.

Z Talii Reliktów: Zbierz tyle kart, ile potrzeba, aby w sumie były 3 dostępne relikty.

Z kart Ruchu: rozdaj 9 (1 gracz) lub 12 (2-6 graczy) nowych kart. Kiedy rozdajesz 12, powinieneś najpierw rozdać pozostałe 6 kart, a następnie potasować 12 kart używanych w poprzedniej rundzie, tak aby pozostało jeszcze 6 kart.

Uwaga: w grze kooperacyjnej z więcej niż jednym graczem, gracze nie powinni pokazywać sobie nawzajem swoich kart. Możecie rozmawiać otwarcie i mówić sobie, jakie macie karty oraz dyskutować o tym, co może być najlepszym sposobem działania, ale ostatecznie każdy z graczy musi zdecydować sam, z której karty chce skorzystać.

Zwycięzca:

Kiedy Świątynia całkowicie się zawali, musisz policzyć Archeologów, którzy przetrwali i uciekli. Następnie policz, ilu reliktyw nie zebrałeś, i odejmij tę liczbę, aby obliczyć ostateczny wynik. Jeśli więc 5 Archeologów ucieknie, ale 2 relikty pozostaną, twój całkowity wynik to 3.

Grę uznaje się za wygraną, jeśli wynik końcowy jest dodatni.

Maksymalna liczba punktów to 8, jeśli wszystkie kostki są bezpieczne i wszystkie relikty zostały zebrane. Możesz jednak wygrać w innych przypadkach. Na przykład kiedy wszystkie relikty zostały zebrane, ale przeżył tylko jeden archeolog.

Jeśli okaże się, że gra jest zbyt trudna, zmień układ świątyni, zabierając dwie płytki z rzędu dziewiątego i dodając je do rzędu 6



Karty kłamcy

“Kości kłamcy” to klasyczna gra w kości, w której każdy gracz rzuca pięcioma kostkami, a następnie określa stawkę za liczbę wyrzuconych kostek o określonej wartości. Dzięki Green Box możesz grać w tę samą grę w wersji karcianej i być może wprowadzić kilka zmian.



30'



1/5



6



Wszystkie
54



5 na
gracza + 1



Przygotowanie rozgrywki:

Potasuj płytki i umieść je odkryte w jednym rzędzie. Obróć pierwszą płytkę o 45 stopni, aby był to punkt początkowy i symbol wieloznaczny.

Daj każdemu graczowi 5 kostek i umieść dodatkową kostkę na początkowym polu.

Potasuj karty i rozdaj po 5 każdemu graczowi. Wybierz losowo gracza, który rozpocznie grę.

Rozgrywka:

W kolejce każdy gracz musi wylicytować, ile symboli jednego rodzaju zostało rozdanych wśród wszystkich graczy. Podaj numer i przenieś kostkę do odpowiedniego symbolu na ścieżce. Następny gracz musi

teraz:

ALBO: Wylicytować wyżej, albo przesuwając kostkę w górę ścieżki i określając tę samą liczbę (lub wyższą, jeśli zechce), lub przesuwając kostkę w dół ścieżki i określając tylko wyższą liczbę
LUB: Nazwać ostatniego licytującego kłamcą!

Oferty są ważne tak długo, jak długo nikt nie zostanie nazwany kłamcą. Kiedy do tego dojdzie, wszyscy gracze składają swoje karty, a ty liczysz symbole, aby sprawdzić, czy licytacja była prawidłowa. Pierwszy symbol na torze jest symbolem wieloznacznym, co oznacza, że wszystkie karty z tym symbolem są liczone w licytacji dodatkowo do faktycznego podanego symbolu.

Jeśli licytacja jest ważna, tj. jeśli całkowita liczba kart z podanym symbolem, plus symbole wieloznaczne, są równe lub większe od podanej liczby, licytujący wygrywa, a gracz, który nazwał go kłamcą przegrywa. Następnie musi usunąć jedną ze swoich kostek. Jeśli licytacja jest nieważna, tzn. nie ma wystarczającej liczby kart z odpowiednimi symbolami w grze, licytujący jest rzeczywiście kłamcą i musi oddać jedną kostkę.

Teraz przetasuj wszystkie karty i rozdaj każdemu nowe. Od tego momentu rozdawaj każdemu graczowi tyle kart, ile ma kostek, co oznacza, że gracz, który przegrał pierwszą rundę, otrzymuje tylko cztery karty. Gracze, którzy stracili wszystkie swoje kostki, nie biorą udziału w grze.

Rozstrzygający licytujący w następnej rundzie jest graczem, który stracił kostkę w poprzedniej rundzie.

Specjalne zasady dla symboli wieloznacznych: Jeśli licytujący, który rozpoczyna grę, decyduje się na licytację rzeczywistego symbolu startowego, symbol ten nie jest w tej rundzie symbolem wieloznacznym

i można go z powrotem obrócić. Co więcej, symbole wieloznaczne nie liczą się do licytacji, jeśli na stole nie ma żadnych kart z właściwym symbolem. Więc jeśli karty z symbolem kropki są dzikie, a licytacja dotyczy trzech strzał, a karty na stole pokazują cztery kropki, a nie strzały, licytacja jest nieważna.

Zwycięzca:

Gdy tylko jeden gracz ma kostki, to ten gracz zostaje zwycięzcą.

Specjalna zasada pod koniec gry: Gdy całkowita liczba rozdanych kart jest mniejsza niż 4, nie można już licytować liczby symboli. Zamiast tego gracze licytują całkowitą wartość wszystkich rozdanych kart, tj. sumę wydrukowanych na kartach liczb.

Gra z udziałem 8-10 graczy:

Aby mieć pewność, że karty rzeczywiście są przypadkowe, zawsze powinieneś rozdawać w sumie mniej niż 40 kart. Oznacza to, że grając z 8-9 graczami, rozdajesz im po cztery karty, a przy 10-12 graczach rozdajesz po trzy. Możesz jednak przyznać każdemu graczowi 5 kostek, a następnie zmniejszyć tylko liczbę rozdanych kart, jeśli gracz będzie miał mniej niż 4 kostki. Możesz również dać graczom tyle samo kostek co kart, by gra przebiegała szybciej.

Warianty:

Pozwól, by licytujący rozpoczynający grę wybrał, który symbol jest dziki, po spojrzeniu na rozdane karty. Licytujący rozpoczynający grę wybiera jedną płytkę i umieszcza ją na początku rzędu, obracając ją o 45 stopni.



2



2'



1/5



-



Wszystkie

54



-

Szybko!

Oto szybka gra karciana dla dwóch graczy grających w czasie rzeczywistym, której celem jest szybsze pozbycie się swoich kart niż przeciwnik, poprzez dopasowanie kart do dowolnego symbolu, koloru lub liczby.

Przygotowanie rozgrywki:

Podziel talie na pół, dając 27 kart każdemu graczowi.

Każdy gracz bierze górną kartę i kładzie ją zakrytą na środku stołu. Każdy gracz również dobiera trzy karty do ręki.

Kiedy gracze mają po 3 karty w ręce otwierają swoją kartę startową i gra rozpoczyna się natychmiast.



Rozgrywka:

W tej grze nie ma kolejek, obaj gracze grają tak szybko, jak nie tylko potrafią.

Możesz położyć kartę na jednym z dwóch stosów na stole, jeśli pasuje ona numerem, symbolem lub (kolorem ramki) kolorem do aktualnej górnej karty ze stosu kart.

Możesz dobrać nowe karty w dowolnym momencie, ale nie możesz mieć więcej niż 3 kart w ręku w tym samym czasie.

Zwycięzca:

Pierwszy gracz, który pozbędzie się kart zarówno z talii jak i z ręki zostaje zwycięzcą.



2



15'



1/5



Przygotowanie rozgrywki:

Ułóż w rzędzie 12 kart, symbolem do dołu. Pierwsze 6 kart ułóż w tej samej pozycji, sześć kolejnych powinno być odwróconych o 180 stopni. Pole gry będzie się znajdować poza kartami, a nie na nich. Istnieją 24 pola, 12 powyżej linii i 12 poniżej.



12



2x15

Pierwszy gracz porusza się zgodnie z ruchem wskazówek zegara wokół planszy, od dołu po prawej stronie,

Tryktrak

Tryktrak jest jedną z najstarszych znanych gier planszowych, która powstała ponad 5000 lat temu. Ma proste zasady, ale często trzeba dokonywać trudnych wyborów. Połączenie szczęścia, strategii i mnóstwa interakcji zapewnia bogatą i emocjonującą grę dla graczy w każdym wieku i na różnych poziomach umiejętności.

przesuwając się w lewo i dookoła, do prawego górnego rogu. Drugi gracz porusza się w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, z prawego górnego rogu, przesuwając się w lewo i dookoła, aby dotrzeć do prawej dolnej przestrzeni.

Każdy gracz umieszcza 2 kostki na swoim wyjściowym polu, a następnie licząc w kierunku ruchu, umieszcza:

5 kostek na 12. polu

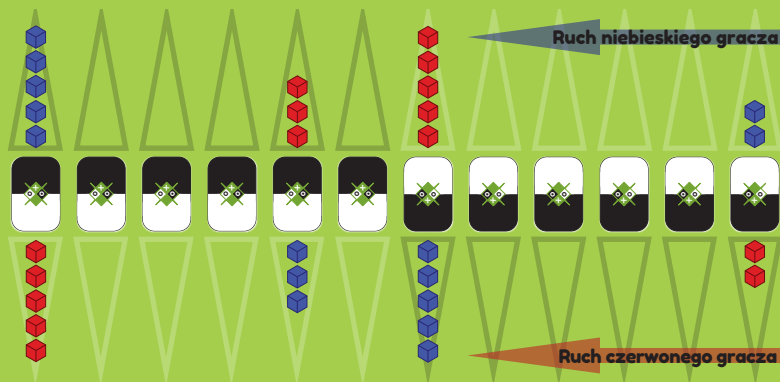
3 kostki na 17. polu

5 kostek na 19. polu

Rozgrywka:

Aby rozpocząć grę, każdy gracz rzuca jedną kostką. Gracz, który wyrzuci wyższą liczbą oczek przesuwa się pierwszy, używając liczb pokazanych na obu kostkach. Jeśli gracze wyrzucą tę samą liczbę oczek, muszą ponownie wykonać rzut. Następnie gracze zmieniają się naprzemiennie, rzucając dwiema kostkami na początku każdej tury.

Po rzuceniu kostką gracze muszą, jeśli to możliwe, przesunąć swój pionek zgodnie z liczbą wyrzuconą



na każdej z kostek. Na przykład, jeśli gracz wyrzuci 6 i 3 (oznaczone jako "6-3"), musi przesunąć się o sześć pól do przodu, a inny pionek lub ten sam o trzy pola do przodu. Ten sam pionek można przesunąć dwukrotnie, o ile dwa ruchy mogą być wykonane osobno i legalnie: sześć, a następnie trzy, lub trzy, a następnie sześć. Jeśli gracz wyrzuci dwie takie same liczby, zwane dubletem, gracz musi rzucić każdą kostką do gry po dwa razy. Na przykład rzut 5-5 pozwala graczowi na wykonanie do czterech ruchów po pięć pól każdy.

W trakcie ruchu pionek może wylądować na dowolnej przestrzeni, która nie jest zajęta lub jest zajęta przez jednego lub więcej pionków tego gracza. Może również wylądować na polu zajmowanym przez dokładnie jeden przeciwny pionek lub "blok". W tym przypadku blok zostaje "trafiony" i jest umieszczony poza planszą. Pionek nigdy nie może wylądować na polu zajmowanym przez dwa lub więcej przeciwnych pionków; w ten sposób żadne pole nie jest zajęte przez pionki obu graczy jednocześnie. Nie ma ograniczenia liczby pionków, które mogą zajmować miejsce w danym momencie.

Pionki, które zostały trafione, muszą ponownie wejść do gry z miejsca startowego gracza, zanim będzie można wykonać kolejny ruch. Za pomocą jednej z wyrzuconych kostek gracz wykonuje ruch spoza planszy, aby wejść ponownie do gry, musi wyrzucić 1. Obowiązują normalne zasady dotyczące ruchów zgodnych z zasadami. Jeśli kilka pionków gracza zostało trafionych, wszystkie te pionki muszą wejść na planszę, zanim inne jego pionki zostaną ruszone. Jeśli gracz ma pionki poza planszą, ale wyrzuci kombinację, która nie pozwala na ponowne wejście tych pionków, gracz nie rusza się.

Ostatnie sześć pól na planszy, dla każdego kierunku ruchu gracza, nazywa się "domem" gracza. Gdy

wszystkie pionki gracza znajdują się w domu, gracz ten może rozpocząć ich usuwanie. Aby usunąć pionek, należy wyrzucić na kostce wystarczająco dużo oczek, aby przesunąć go o co najmniej jedno pole dalej niż plansza. Pionek w czwartym od końca polu na planszy może zostać usunięty przez wyrzucanie kostką numerów: 4, 5 lub 6. Jednak nie może użyć wyższej liczby, niż jest to konieczne, aby usunąć pionek, jeśli gracz nadal posiada pionki, które wymagają wyższego numeru. Jeśli więc masz pionek stojący na piątym od końca polu oprócz czwartego, najpierw należy wyrzucić 5 lub 6, aby usunąć pionek znajdujący się na piątym polu.

Zwycięzca:

Gracz, który jako pierwszy usunie wszystkie swoje pionki z planszy, wygrywa.



Halma

Halma to klasyczna gra wymyślona w XIX wieku i jeden z wariantów Chińskich Warcabów. Ma proste zasady, ale zapewnia mnóstwo ciekawych strategii, a jednocześnie wystarczająco dużo nieprzewidywalnych interakcji, aby sprawić radość całej rodzinie.



30'



1/5

Przygotowanie rozrywki:

Zrób kwadratową planszę z płytek 5x5.



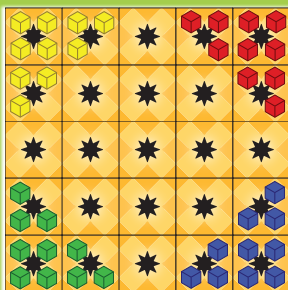
25



-



10 na
gracza



Będziesz liczył każdą płytkę jako 2x2, więc plansza ma w sumie 10x10 pól.

Każdy gracz układa swoje pionki w jednym z narożników w trójkątnej formacji. Jest to pozycja wyjściowa, a celem gry jest przesunięcie wszystkich elementów na drugą stronę planszy i ułożenie ich w podobny sposób.

Wybierz losowo pierwszego gracza lub pozwól najmłodszemu z graczy rozpocząć grę.

Rozgrzywka:

Po kolei każdy gracz przesuwa jeden pionek. Pionek może przesuwać się o jedno pole w dowolnym kierunku, w tym po przekątnej, lub przeskakiwać na inny element (będący w twoim posiadaniu lub

przeciwnika) skutecznie przesuwając się o dwa pola. Podczas skoków możesz kontynuować wykonywanie kolejnych skoków, o ile masz takie możliwości. Ważne jest wykorzystanie szans, które stwarza przeciwnik, do przeskakiwania przez jego pionki, a także uniemożliwienie przeciwnikom takiego manewru.

Zwycięzca:

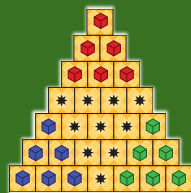
Zwycięzcą zostaje pierwszy gracz, który rozmieści wszystkie swoje pionki w rogu przeciwnieległym do miejsca, w którym zaczął grę.



Warianty:

Oryginalna Halma rozgrywana jest na planszy z kwadratami 16x16. Z Green Box możesz zagrać najwyżej w wariant 12x12, ale możliwe jest stworzenie też mniejszych plansz. Mniejsze plansze z mniejszą liczbą pionków umożliwiają szybszą grę. Zatlócone plansze powodują większy chaos, a plansze z dodatkową otwartą przestrzenią umożliwiają bardziej strategiczną grę, ponieważ ważne jest, aby przejść na pozycje pozwalające na kolejne ruchy.

W grze dla 3 graczy można nawet rozmieścić płytki w trójkącie zamiast w kwadracie. W tym układzie będziesz jednak mógł grać tylko z jednym pionkiem na jednym polu, więc plansza będzie dość mała.





Othello

Gry w klasyczną grę Othello (lub właściwie "Reversi") możesz „nauczyć się w minutę”, ale przez całe życie doskonalić swoją grę”. Jest to naprawdę świetny przykład tego, jak najprostsze elementy mogą przysparzać intrygujących doświadczeń. Green Box nie ma wystarczającej liczby elementów do grania w pełną wersję gry, ale możesz zagrać w wersję kompaktową na siatce 6×6.



15'



1/5



Wszystkie
36



-



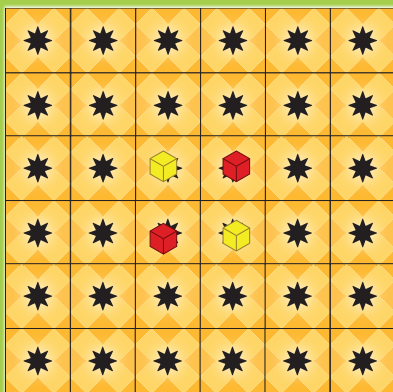
2x20

Przygotowanie rozgrywki:

Utwórz kwadratową siatkę 6×6, używając zakrytych płytek. Daj każdemu graczowi wszystkie kostki jednego koloru. Każdy gracz umieszcza dwa pionki po przekątnej na środku planszy, tak żeby wszystkie jej środkowe części były zajęte.

Rozgrywka:

Po kolei każdy z graczy umieszcza na planszy jeden ze swoich pionków.



Dozwolone są tylko ruchy przechwytyjące przynajmniej jeden z pionków przeciwnika.

Przechwytyjesz pionek przeciwnika, zamykając go między swoimi pionkami w prostej linii pionowej, poziomej lub ukośnej. Możliwe jest uwięzienie kilku pionków jednym ruchem, wykonanym albo w tym samym kierunku albo w wielu kierunkach. Dopóki możesz kontynuować układanie linii zaczynającej się od pionka, który umieścisz na danym polu do pionka w innym kolorze, wszystkie złapane pionki przeciwnika zostają przechwycone. Sprawdź wszystkie linie poruszając się we wszystkich kierunkach od pionka, który umieścisz w ten sam sposób.

Zebrane pionki są usuwane z planszy, a ty zamieniasz je na własne umieszczone na tych samych polach. Pionki mogą być wykorzystane później, a graczom właściwie nie może zabraknąć żetonów.

Zwycięzca:

Gra kończy się, gdy żaden z graczy nie jest w stanie wykonać prawidłowego ruchu. Aby znaleźć więcej szczegółowych przykładów gry, wskazówek strategicznych i historii odwiedź Wikipedię i wpisz hasło 'Reversi'.



Przykład:
Umieszczając żeton zgodnie ze strzałką żółty gracz mógłby przejąć wszystkie znaczone białym okręgiem czerwone żetony.

Talia kart

The Green Box of Games zawiera talię składającą się z 54 kart, z wariantami kolorów, liczb i symboli zgodnych z precyzyjnym systemem.

Liczbę mają identyczny podział kolorów i symboli. Oznacza to, że jeśli posortujesz talię według symbolu lub koloru, otrzymasz 6 kompletów 9 kart o numerach 1, 1, 1, 2, 2, 3, 4, 5, 6

9 kart w kolorze oznacza, że nie otrzymasz takiej samej liczby symboli. A w zestawie 9-ciu kart z jednym symbolem, nie dostaniesz takiej samej liczby kolorów.

Możesz jednak złożyć spójną i zrównoważoną talię 36 kart, w której sześć kart jednego koloru ma po jednym z każdego symbolu. Aby to osiągnąć, musisz usunąć karty z brązowym tłem o numerach 4, 5, 6 LUB karty z zielonym tłem o wartościach 1, 1, 2.

Aby ułatwić identyfikację i sortowanie różnych zestawów, nadaliśmy kartom trzy różne odcienie tła, dzięki czemu można szybko wyodrębnić czerwone, zielone lub brązowe karty, aby utworzyć różne zestawy.

Rozdzielenie talii ze względu na tło stworzy trzy różne talie po 18 kart, z których każda zawiera po 3 w każdym kolorze i po 3 z danym symbolem. Pełny układ talii można zobaczyć na następnej stronie. Może być to przydatne w grach, w których ważne jest śledzenie, które karty zostały już wykorzystane, a które pozostają ukryte.

Płytki

Płytki w Green Box of Games zostały zaprojektowane tak, abyś mógł budować wiele różnych plansz (choćby mogły one również mieć inne zastosowania).

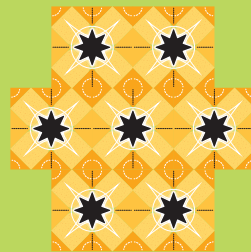
Najbardziej oczywistą opcją jest zbudowanie siatki lub ścieżki, gdzie każda płytka jest miejscem do rozmieszczenia ruchomych elementów. Istnieje jednak kilka innych opcji:































































Obie strony płytek są w pełni kompatybilne, możesz więc utworzyć planszę za pomocą żółtych i kilku zielonych płytek z różnymi symbolami.

Płytki mogą być również ułożone w sześciokątny wzór, przesuwając je na bok o połowę szerokości płytki. Pomocne w tym będą oznaczenia na narożnikach, a "poprawna" sześciokątna siatka zawiera wszystkie małe okręgi, co pozwala, na przykład, na ruch w 6 kierunkach z jednego kafelka.

Dodatkową cechą jest to, że każda płytka będzie miała 6 "narożników", tworzonych przez koła, tak samo, jak prawdziwa siatka z sześciokątnych płytek.



 6	 5	 4	 3	 2	 1	 2	 1	 1
 6	 5	 4	 3	 2	 1	 2	 1	 1
 6	 5	 4	 3	 2	 1	 2	 1	 1
 6	 5	 4	 3	 2	 1	 2	 1	 1
 6	 5	 4	 3	 2	 1	 2	 1	 1
 6	 5	 4	 3	 2	 1	 2	 1	 1

10		10		10		10		10		10	
9		9		9		9		9		9	
8		8		8		8		8		8	
7		7		7		7		7		7	
6		6		6		6		6		6	
5		5		5		5		5		5	
4		4		4		4		4		4	
3		3		3		3		3		3	
2		2		2		2		2		2	
1		1		1		1		1		1	