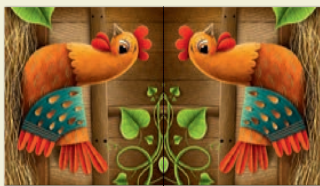




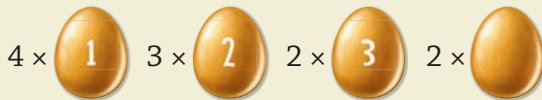
Dawno, dawno temu, za siedmioma górami, za siedzioma lasami, w skromnej chatce żyła sobie biedna wdowa ze swoim synem Jasiem. Pewnego dnia, zmuszona biedą, postanowiła sprzedać ostatnią krowę. Jaś poszedł z krową na targ, ale zamiast pieniędzy przyniósł do domu kilka ziaren fasoli. Pewien tajemniczy kupiec dał mu je jako zapłatę za krowę. Zrozpaczona wdowa wyrzuciła ziarna przez okno. Rano Jaś wyszedł przed dom i jakież było jego zdziwienie, gdy zobaczył gigantyczną fasolę. Odważny chłopiec postanowił wspiąć się na czubek fasoli ukryty w chmurach. Po długich godzinach wspinaczki dostrzegł w oddali wielki zamek. W nim natknął się na żonę olbrzyma, która widząc biednego chłopca nakarmiła go i ukryła przed złym mężem – olbrzymem. Ten jednak zobaczył Jasia i chciał go pożreć. Tymczasem chłopiec odkrył, że olbrzym ma kurę, która znosi złote jaja. Zachwycony tym niezwykłym stworzeniem, Jaś schował się i długo czekał na odpowiedni moment. Gdy olbrzym zasnął, chłopiec podkraść się do stołu, złapał kurę i zaczął uciekać. Jednak w ostatniej chwili kura zagdakała, budząc olbrzyma. Ten ruszył za Jasiem, który zbiegł w dół po fasoli z kurą pod pachą. Gdy tylko Jaś znalazł się na ziemi, błyskawicznie ściął fasolę, powalając ją i pokonując olbrzyma. Od tej chwili Jaś z matką żyli spokojnie i dostatnio.

Zawartość pudełka:

- składana plansza z kurą
kurze gniazdo



- 11 żetonów złotych jaj
o wartościach:



- 46 kart:

36 kart fasoli

9 kart kury

1 karta olbrzymia

- trójwymiarowa
magiczna fasola

- 4 pionki graczy



- żeton startowy



- 9 żetonów liści fasoli



Przygotowanie gry

1. Odłóż na bok kartę olbrzyma, potasuj wszystkie pozostałe karty.
2. Podziel potasowane karty na tyle stosów, ilu jest graczy plus jeden (ilustracją z monetą ku górze).
 - Wszystkie stosy powinny mieć zbliżoną liczbę kart.
 - Połóż odłożoną wcześniej kartę olbrzyma obrazkiem do dołu na jednym ze stosów.
 - Na koniec utwórz **stos kart fasoli** – połóż wszystkie stosy na sobie tak, by stos z kartą olbrzyma na wierzchu znajdował się na samym spodzie.
3. Umieść wszystkie złote jaja w **kurzym gnieździe** i postaw na nim kurę.



4. Gracz, który ostatnio jadł fasolę, bierze żeton startowy i rozpoczyna grę.



Cel gry

Sięgnij po zwycięstwo – zbierz jak najwięcej monet i złotych jaj, póki olbrzym śpi. Unikaj powtarzających się kart, wybieraj odpowiednie złote jaja i przechrz konkurentów.

Jak grać

Zaczynając od gracza z żetonem startowym, uczestnicy rozgrywają swoje tury w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze wykonaj **jedną** z dwóch akcji:

- Odkryj kartę.
- Weź kartę lub karty.

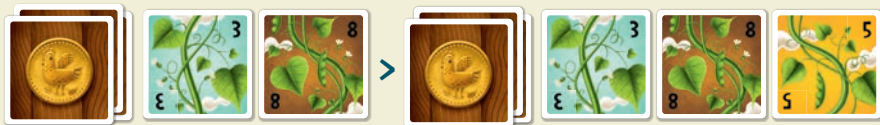


Odkryj kartę:

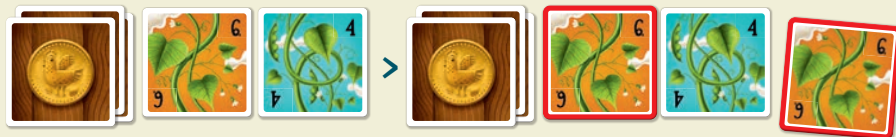
Weź wierzchnią kartę ze stosu fasoli i połóż ją odkrytą obok niego. Jeśli leżą tam już jakieś karty, połóż ją na prawo od ostatnio wyłożonej karty, tworząc ciąg kart.

- Jeżeli jest to karta fasoli, która nie pojawiła się jeszcze w ciągu, rozpocznij turę od nowa. Możesz odkryć kolejną kartę lub wziąć karty leżące w ciągu.
- Jeżeli taka karta już jest w ciągu, weź właśnie odkrytą kartę i połóż ją wierzchem do góry przed sobą w swoim zbiorze kart. Pozostałe karty pozostaw na miejscu. Twoja tura się kończy.
- Jeżeli odkryłeś kartę kury, weź wszystkie odkryte karty fasoli z ciągu i wykonaj akcję **sięgnij po złote jajo**. Następnie twoja tura się kończy.

Przykład: Ania rozpoczyna swoją turę. Postanawia zaryzykować i odkryć kolejną kartę. Szczęśliwie wszystkie trzy karty są inne.



Przykład: Paweł rozpoczyna swoją turę i decyduje się odkryć nową kartę. Niestety ma pecha, pojawia się druga **szóstka**. Paweł musi zabrać tę kartę i położyć przed sobą. Jego tura się kończy.



Sięgnij po złote jajo:

Gdy odkryjesz **kartę kury**, masz szansę na zdobycie jednego z drogocennych złotych jaj. Spróbuj odnaleźć jajo wskazane na karcie. By je zdobyć:

1. Zajrzyj do gniazda i zobacz, gdzie leżą jaja o wartości pokazanej na karcie.
2. Gdy udało ci się zapamiętać ich pozycje, obróć szybko pudełko, wykonując dwa pełne obroty.
3. Nie patrząc do środka, włóż rękę do gniazda z dowolnej strony i wyciągnij jedno jajko.
 - a. Jeżeli jajo ma taką samą wartość jak to na odkrytej karcie kury – gratulacje! Połóż kartę kury odkrytą przed sobą, a jajo włóż z powrotem do gniazda.
 - b. Jeżeli jajo ma inną wartość, odłóż je z powrotem do gniazda – kolejny gracz ma szansę na wyciągnięcie jaja (wedle tych samych zasad).

Jeżeli żadne z was nie znajdzie poszukiwanego jaja, odłóż kartę na bok – nie będzie już brała udziału w grze. Twoja tura się kończy.

Przykład: Ania odkrywa nową kartę i jest nią karta kury! Zabiera odkrytą wcześniej kartę fasoli **3** i próbuje wyciągnąć z gniazda wskazane na karcie jajo. Następnie jej tura się kończy.



Weź kartę lub karty:

Zabierz wszystkie karty wyłożone obok stosu fasoli. Ułóż je przed sobą jedną pod drugą, odkryte i posortowane zgodnie z ich wartością. Twoja tura się kończy.

Przykład: Ania rozpoczyna swoją turę, jednak nie chce ryzykować odkrycia nowej karty, decyduje się więc zabrać wszystkie odkryte karty i układa je przed sobą w odpowiednich kolumnach.



Koniec gry

Gra się kończy, gdy zostanie odsłonięta karta olbrzyma. Należy odłożyć ją na bok i odkryć kolejną kartę. Rozgrywka kontynuowana jest tylko do momentu, gdy wszyscy gracze zagrają taką samą liczbę tur. Jeśli talia fasoli się wyczerpie, gra kończy się natychmiast.

Końcowa punktacja

Policz oddzielnie karty fasoli o poszczególnych wartościach. Gracz, który ma najwięcej danego typu kart, odwraca je na stronę z monetami. W przypadku remisu obaj gracze odwracają karty. Na końcu każdy gracz sumuje widoczną liczbę monet i wartość jaj z posiadanych kart kury. Gracz z najwyższym wynikiem zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu zwycięża gracz, który zdobył więcej kart kury. Jeśli jest nadal remis, porównajcie liczbę kart fasoli, a na końcu wartość zebranych jaj widoczną na kartach kury.

Przykład: Paweł, Ania i Ola podliczają punkty, by wyłonić zwycięzcę. Paweł zdobywa 4 punkty za karty fasoli. Remisuje z Anią w kartach o wartości 5 i ma najwięcej 2 i 1. Dodatkowo otrzymuje 7 punktów za odnalezione złote jaja, co w sumie daje mu 11 punktów. Ania znalazła tylko jedno jajo o wartości 2 punktów, ale udało jej się wziąć 8 kart (8, 6, 5), za które otrzymuje punkty, zdobywa więc 10 punktów. Ola zdobyła łącznie 6 punktów za zgromadzone karty fasoli (7, 4) i 1 punkt za złote jajo, osiągając 7 punktów.

Paweł

11
punktów



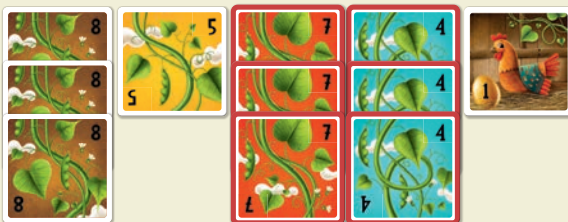
Ania

10
punktów



Ola

7
punktów



Wspinaczka po fasoli



Jeżeli szukasz większych wyzwań i dłuższej rozgrywki, oto wariant gry urozmaicający podstawową wersję.

Przygotowanie etapu

Postępuj zgodnie ze wskazówkami z podstawowego wariantu na stronie 3, a następnie wykonaj dodatkowe kroki:

- Złóż fasolę i umieść ją na pudełku, tak jak to zostało pokazane na ilustracji na s. 11.
- Podaj każdemu graczowi pionek w wybranym przez niego kolorze.
- Połóż wszystkie żetony liści fasoli zakryte (symbolami do dołu) w odwróconym wierzchu pudełka i ostrożnie je wymieszaj.

Jak grać

Gracze kilkakrotnie powtarzają rozgrywkę zgodnie z zasadami opisanymi na stronach 3–7. Zwycięzcą zostanie gracz, który dotrze do zamku olbrzyma. Każdą z rozgrywek nazywamy etapem. Po zakończeniu każdego etapu należy wykonać dodatkowe działania, by przemieścić pionek w górę po fasoli.

Zakończenie etapu

Na koniec etapu wyłóżcie zwycięzcę zgodnie z zasadami opisanymi w punkcie **koniec gry** (strona 7). Gracz, który skończył na ostatnim miejscu, losuje tyle żetonów liści fasoli, ilu jest graczy minus jeden. Zaczynając od niego, każdy z graczy wybiera jeden z wylosowanych żetonów i przekazuje resztę graczowi z kolejnym najniższym wynikiem.

Zwycięzca etapu nie otrzymuje żetonu.

Z wyjątkiem pierwszego etapu gracze podczas wyłaniania zwycięzcy mogą wykorzystać zdobyte żetony liści fasoli, by otrzymać dodatkowe punkty. Po ustaleniu zwycięzcy **odłóżcie wszystkie żetony liści fasoli** zakryte z powrotem do pudełka i ostrożnie je wymieszajcie.



REMISY w trakcie rozgrywek z fasolą

Remisy w tym wariantcie rozstrzyga się nieco inaczej niż w podstawowej wersji gry. Jeżeli na zakończenie etapu dwóch graczy zdobędzie tyle samo punktów, uznaje się, że lepszy wynik osiągnął ten, którego pionek znajduje się wyżej na fasoli. Jeżeli gracze znajdują się na tym samym poziomie, wygrywa ten, który zdobył więcej kart kury. Jeśli wynik dalej pozostaje nierozstrzygnięty, porównajcie liczbę kart fasoli, a na końcu wartość się jax na kartach kury.

Następnie gracze przesuwają swoje pionki po gałęziach fasoli, zaczynając od najniższej położonej:

- **Zwycięzca** etapu przesuwają pionek o **trzy** gałęzie.
- **Drugi** gracz przesuwają pionek o **dwie** gałęzie.
- **Trzeci i czwarty** gracz przesuwają pionki o **jedną** gałąź.

Podczas gry dwuosobowej, **pierwszy** gracz przesuwają pionek o **trzy** gałęzie, a **drugi** tylko o **jedną** gałąź.

Jeżeli żaden z graczy nie dotarł do zamku, rozpocznijcie kolejny etap, przygotujcie go zgodnie z opisem ze strony **3**. Jeżeli któryś z graczy dotarł do zamku, został zwycięzcą! W przypadku remisu rozstrzygnijcie go według opisu z ramki powyżej.

Przykład: Paweł zwyciężył aktualny etap i porusza się o 3 pola. Udało mu się dotrzeć do zamku! Gratulacje!





Autor chciałby podziękować następującym osobom: Tommaso Chiacchiera, Vinia Mattioli, Francesco Franz Moca, Michele Piccolini, Remo Conzadori.
A także wszystkim dzieciom i rodzinom, które pomogły w testowaniu i ulepszaniu tej gry.



Martino Chiacchiera



Maciej Szymanowicz

Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać reklamację na adres: service@granna.pl

Podaj swoje imię i nazwisko oraz adres (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania). Napisz też, jakiego elementu gry brakuje. Jeżeli chcesz otrzymywać drogą mailową wiadomości o nowościach, wyślij e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl oraz podpisz go imieniem i nazwiskiem.

GRANNA

www.granna.pl

Żetony liści fasoli



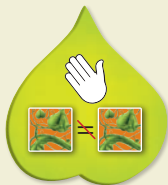
Na koniec kolejnego etapu dodaj liść do dowolnej kolumny kart. Traktuj go jako dodatkową kartę tej wartości.



Zachowaj jedną kartę fasoli z tych zdobytych w obecnym etapie na kolejny etap. Odrzuć żeton.



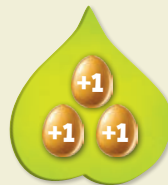
Na koniec kolejnego etapu otrzymujesz dodatkowe 2 punkty.



Zachowaj dwie różne karty fasoli z tych zdobytych w obecnym etapie na kolejny etap. Odrzuć żeton.



Jeśli nie uda ci się wyciągnąć jaja, odrzuć ten żeton, by spróbować ponownie.



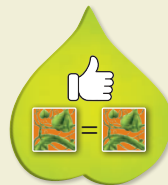
Na koniec kolejnego etapu wszystkie twoje karty kury są warte o 1 punkt więcej.



Zachowaj jedną kartę kury z tych zdobytych w obecnym etapie na kolejny etap. Odrzuć żeton.



Na koniec kolejnego etapu wylosuj jedno jajo (nie zaglądając do gniazda). Dodaj jego wartość do zdobytych punktów. Odrzuć żeton.



W kolejnym etapie, jeżeli podczas odkrywania kart odkryjesz drugą taką samą kartę, odrzuć ten żeton i weź wszystkie karty leżące obok stosu kart fasoli.