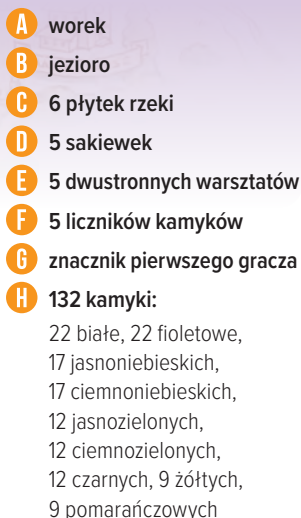


Ilustracje: Andrew Bosley

ELEMENTY GRY



OPIS WARSZTATU:

kosz



PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Wrzućcie do **worka** odpowiednią liczbę **kamyków**:
 - 1–4 graczy: czarne kamyki odłóżcie do pudełka, pozostałe wrzućcie do worka,
 - 5 graczy: wszystkie kamyki wrzućcie do worka.
- 2 Wszystkie **płytki rzeki** połóżcie w rzędzie (w losowej kolejności) na środku stołu – ten rząd płytek będziemy nazywać **rzeką**.
Na każdej płytce rzeki połóżcie tyle kamyków wylosowanych z worka, ile jest na niej symboli kamyków (1 lub 2).
- 3 **Jezioro** połóżcie na końcu **rzeki** (z prawej strony). Następnie wylosujcie z worka **5 kamyków** i połóżcie je na jeziorze.
- 4 Każdy gracz bierze **sakiewkę, warsztat** i **licznik kamyków**.
 - **Warsztat** połóżcie przed sobą symbolem  do dołu.
 - **Sakiewkę** połóżcie obok swojego warsztatu. Wylosujcie z worka **po 3 kamyki** i połóżcie na swoich sakiewkach.
 - **Licznik kamyków** połóżcie z prawej strony warsztatu, tak aby wskazywał 0.
- 5 Osoba, która ostatnio była nad rzeką, bierze **znacznik gracza rozpoczynającego** i kładzie go przed sobą.



Pozostałe warsztaty, sakiewki i liczniki kamyków odłóżcie do pudełka.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę zaczyna osoba ze znacznikiem gracza rozpoczynającego. Po jej turze swoje tury wykonują kolejni gracze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W swojej turze gracz wykonuje **1 z poniższych działań**:

A GRACZ BIERZE KAMYKI Z RZEKI

Kamyki wzięte z **rzeki** gracz kładzie w swoim **warsztacie**.

albo

B GRACZ BIERZE KAMYKI Z JEZIORA

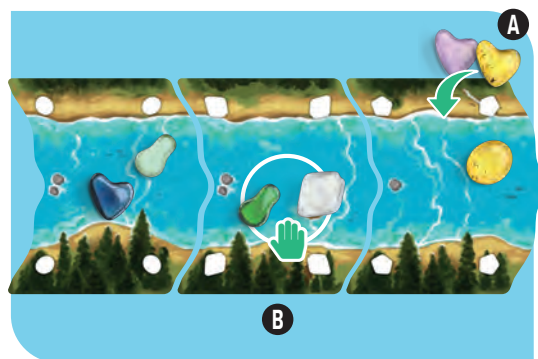
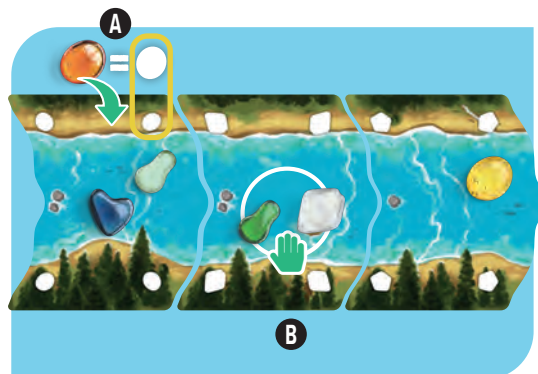
Kamyki wzięte z **jeziora** gracz kładzie na swojej **sakiewce**.

A GRACZ BIERZE KAMYKI Z RZeki

Gracz wykonuje działania w następującej kolejności:

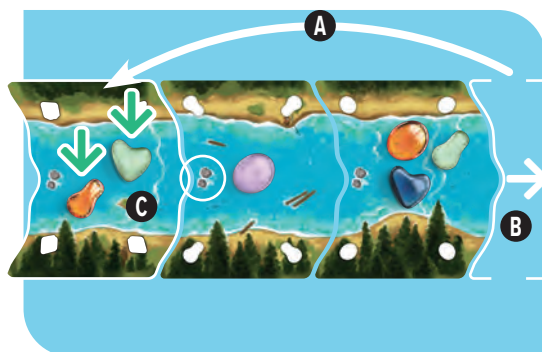
1

- Gracz **wybiera 1 kamyk ze swojej sakiewki** i „wrzuca go do rzeki”, czyli kładzie go na wybranej przez siebie **płytkę rzeki A** – płytkę ta musi mieć symbol kamyka o tym samym kształcie co kamyk „wrzucany do rzeki” (kolor kamyka nie ma znaczenia).
- Następnie gracz bierze **wszystkie kamyki z 1 sąsiadującej płytki rzeki** (nie z jeziora) **B**. Kładzie je przed sobą.
- Zamiast działania opisanego powyżej gracz może **wybrać ze swojej sakiewki 2 kamyki o tym samym kształcie** (kolory kamyków nie mają znaczenia) i „wrzucić je do rzeki” **A**, czyli położyć je na **dowolnej wybranej przez siebie płytkę rzeki** (oba kamyki gracz musi położyć na tej samej płytce rzeki).
- Następnie gracz bierze **wszystkie kamyki z 1 sąsiadującej płytki rzeki** (nie z jeziora) **B** i kładzie je przed sobą.



2

- Gracz przenosi **pustą płytkę rzeki** (tę, z której wziął kamyki) na **początek rzeki** (najdalej od jeziora) **A** i zsuwa wszystkie płytki do siebie, aby usunąć powstałą lukę **B**.
- Następnie gracz sprawdza, ile symboli kamyków  jest na sąsiadującej płytce, i **losuje taką liczbę kamyków z worka** – kładzie je na pierwszą płytkę **C**.



3

- Wszystkie kamyki **zebrane w rzece** w tej turze gracz **dokłada do swojego warsztatu** zgodnie z **ZASADAMI DOKŁADANIA KAMYKÓW** opisanymi na następnej stronie.
- Następnie gracz **przesuwa licznik kamyków**, tak aby wskazywał aktualną liczbę kamyków w jego warsztacie (nie licząc kamyków w koszu).



Na tym tura gracza się kończy. Swoją turę rozpoczyna gracz siedzący z lewej strony.

ZASADY DOKŁADANIA KAMYKÓW



Kamyki **zebrane w rzece** gracz musi od razu dołożyć do swojego **warsztatu** (nie może zachować ich na później).



Przy dokładaniu kamyków do warsztatu znaczenie mają ich **kolory** (ich kształty nie mają znaczenia).



Każda kolumna musi zawierać kamyki **jednego koloru**, przy czym żaden kolor **nie może powtarzać się** w innych kolumnach. Kamyki dokłada się do kolejnych kolumn – od lewej do prawej.



Kamyki w **nowym kolorze** (którego nie ma jeszcze w warsztacie) gracz musi położyć w pierwszej wolnej kolumnie, na jej najniższym polu (jak na dwóch pierwszych przykładach obok).



Jeśli gracz musi dołożyć **2 lub więcej kamyków w nowych kolorach**, może je dołożyć w dowolnej kolejności.



Jeśli gracz musi dołożyć kamyk **w kolorze, który jest już w warsztacie**, dokłada go do kolumny z tym kolorem – na najniższe puste pole.



Jeśli gracz **nie ma możliwości dołożenia kamyka do kolumny** (kolumna jest pełna lub nie ma kolumny z tym kolorem i nie ma pustej kolumny na nowy kolor), **musi odłożyć kamyk do kosza**.

Na koniec gry gracz dostanie **3 punkty ujemne** za każdy kamyk w koszu.



Uwaga! Na płytkach warsztatów jest informacja, które kamyki występują w rzece rzadko, a które często.

B GRACZ BIERZE KAMYKI Z JEZIORA

Gracz wykonuje działania w następującej kolejności:



Gracz **wybiera 4 z 5 kamyków z jeziora** i kładzie je na swojej **sakiewce** (nie dokłada do warsztatu).



Na sakiewce jest miejsce tylko na **5 kamyków**. Jeśli po dołożeniu kamyków jest ich więcej niż 5, gracz musi wybrać, które kamyki nie znajdą się na sakiewce – odkłada je do kosza.



Następnie gracz losuje z worka tyle kamyków, aby ponownie na jeziorze było **5 kamyków**.

Na tym tura gracza się kończy. Swoją turę rozpoczyna gracz siedzący z lewej strony.

KONIEC GRY

Gdy któryś gracz na koniec swojej tury będzie miał w warsztacie **17 lub więcej kamyków** (nie licząc kamyków w koszu), wykonujecie poniższe działania:

- Jeśli ktoś z was ma **mniej niż 3 kamyki na sakiewce**, losuje z worka tyle kamyków, aby mieć na niej 3 kamyki.
- Dokończcie bieżącą rundę (aby każdy z was wykonał taką samą liczbę tur).
- Na koniec rozegrajcie **jeszcze jedną, ostatnią rundę**.

Następnie liczycie punkty za kamyki zgromadzone w warsztatach.

PUNKTY ZA RZĘDY

- **Każdy rząd rozpatrujecie osobno**.
- Sprawdzacie, na ilu kolejnych polach w rzędzie są kamyki – od lewej strony **do pierwszego pustego pola**. Im więcej pól z kamykami, tym więcej zdobytych punktów. Punkty podane są na dole warsztatu. Zdobywacie liczbę punktów odpowiadającą ostatniemu polu z kamykiem (temu przed pustym polem w rzędzie) – np. jeśli na 3 pierwszych polach rzędu są kamyki = 4 punkty.
- Jeśli pierwsze pole w rzędzie jest puste (niezależnie od tego, czy kolejne są zajęte), nie zdobywacie punktów za taki rząd.

PUNKTY ZA KOLUMNY

- Rozpatrujecie **2 kolumny z największą liczbą kamyków – każdą z nich osobno**.
- W przypadku remisu rozpatrujecie kolumnę leżącą bardziej z lewej strony warsztatu.
- Zdobywacie liczbę punktów podaną na najwyższym polu zajęтым przez kamyk.

PUNKTY ZA KOSZ

Za każdy kamyk leżący w koszu dostajecie **3 punkty ujemne**.

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.



Przykład liczenia punktów:

ZA RZĘDY: 35 pkt

$$0 + 0 + 2 + 11 + 22 = 35$$

ZA 2 NAJWYŻSZE KOLUMNY: 26 pkt

$$10 + 16 = 26$$

ZA KAMYKI W KOSZU: -6 pkt

$$2 \times (-3) = -6$$

SUMA: 55 pkt

CENNE WSKAZÓWKI

- ❖ Pamiętajcie, że podczas zbierania kamyków w rzece istotny jest **kształt kamyków** (tych „wrzucanych do rzeki”), a podczas dokładania kamyków w warsztacie istotny jest **kolor kamyków**.
- ❖ Kamyki zebrane w **rzece** zawsze dokładacie do swojego **warsztatu**, a kamyki wzięte z **jeziora** zawsze kładziecie na swojej **sakiewce**.
- ❖ Sakiewkę zazwyczaj uzupełniacie, gdy macie w niej mało kamyków (0 lub 1). Czasami jednak warto wziąć nadliczbowe kamyki (aby mieć ponad 5 i wybrać te najbardziej potrzebne) w celu zdobycia pożądanego kształtu kamyków.
- ❖ Starajcie się zachować równowagę między tworzeniem wysokich kolumn i długich rzędów.
- ❖ Zauważcie, że kolumny z prawej strony warsztatu mogą dać więcej punktów niż te z lewej strony. Dlatego remisy w kolumnach zazwyczaj działają na waszą niekorzyść – liczona jest kolumna leżąca z lewej strony.
- ❖ W warsztacie macie miejsce tylko na **7 kolorów** (7 kolumn), ale w grze jest **8 lub 9 kolorów** (w grze dla 5 osób). Jeśli więc macie już 7 kolorów, wszystkie kamyki z nowymi kolorami trafią do kosza.



WARIANT JEDNOOSOBOWY

PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotowanie gry przebiega w taki sam sposób jak dla 2 osób w podstawowej wersji gry, z poniższymi zmianami:

- 1 Wybierz **1 płytkę warsztatów** i połóż stroną z symbolem  do góry – jest to warsztat twojego rywala. Obok połóż **sakiewkę** z symbolem .

Rywal nie używa **licznika kamyków** i rozpoczyna grę bez kamyków na sakiewce.

Uwaga! Sprawdź, czy warsztat rywala ma dodatkowe zasady przygotowania gry.

Do pierwszej rozgrywki polecamy wybrać Otto Snuggsa.

- 2 Przygotuj swój **warsztat** i **sakiewkę** tak jak w podstawowej wersji gry. Weź **znacznik gracza rozpoczynającego**.

Uwaga! Twój warsztat leży symbolem  do dołu, a warsztat rywala symbolem tym do góry.



WARSZTAT I SAKIEWKA RYWALA

Każdy rywal gra w inny sposób i ma inny poziom trudności (od 1 do 4 gwiazdek).

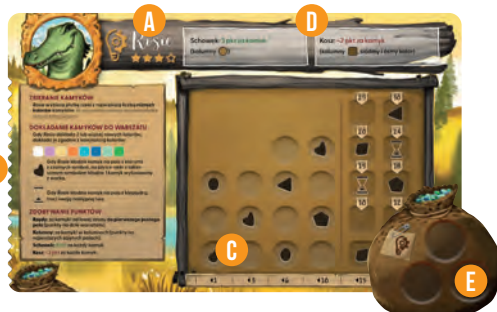
A Poziom trudności.

B Specjalne zasady opisujące sposób gry rywala, zbierania kamyków i zdobywania punktów.

C Symbole w warsztacie. Gdy rywal kładzie kamyk na polu z symbolem, wykonuje odpowiednie działanie.

D Schowek i kosz. Nadmiar kamyków rywal może położyć w **schowku** (dostanie punkty dodatnie) lub w **koszu** (dostanie punkty ujemne).

E Sakiewka. Gdy na sakiewce będą leżeć **3 kamyki**, wykonujesz działania kończące grę (opisane na następnej stronie).



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozpoczynasz grę. Następnie swoje tury wykonujecie z rywalem naprzemiennie. Spróbuj zdobyć więcej punktów niż rywal.

TWOJA TURA

Przebiega tak samo jak w podstawowej wersji gry, z poniższą zmianą:

Za każdym razem, gdy wykonujesz działanie *GRACZ BIERZE KAMYKI Z JEZIORA*, pozostały (ostatni) kamyk leżący na jeziorze kładziesz na sakiewce rywala. Następnie losujesz z worka nowe kamyki, aby na jeziorze ponownie było ich 5.

Jeśli rywal ma 3 kamyki na sakiewce, oznacza to koniec gry (patrz: *KONIEC GRY*, str. 8).

Uwaga! Kamyki na sakiewkę rywala dokładane są wyłącznie wtedy, gdy wykonujesz powyższe działanie. Nie są one dokładane w turze rywala.

TURA RYWALA

Rywal wykonuje następujące działania (oczywiście wykonujesz je za niego):

1 ZBIERANIE KAMYKÓW

Wybiera płytkę rzeki zgodnie z zasadami opisanymi na jego warsztacie. Rywal zawsze bierze **wszystkie kamyki** z tej płytki. Jeśli musi wybrać między równoważnymi płytkami rzeki, zawsze wybiera tę leżącą **bliżej jeziora**.

2 PORZĄDKOWANIE RZEKI

Przenieś pustą płytkę rzeki na jej początek, zsuń płytki do siebie i uzupełnij pustą płytkę rzeki (zgodnie z zasadami podstawowej wersji gry).

3 DOKŁADANIE KAMYKÓW DO WARSZTATU

Zebrane kamyki rywal dodaje do swojego warsztatu (zgodnie z zasadami podstawowej wersji gry).

Jeśli rywal dodaje **kilka nowych kolorów** w tej samej turze, umieszcza je zgodnie z kolejnością kolorów przedstawioną na jego warsztacie. Jeśli położy kamyk **na polu z symbolem**, wykonuje odpowiednie działanie.

Uwaga! Każdy kamyk dokładany przez rywala na płytkę rzeki jest losowany z worka.

Przykład 1: Twoim rywalem jest Otto. Zgodnie z opisem na jego warsztacie zbiera on kamyki z płytki rzeki, na której jest ich najwięcej. W przypadku remisu zawsze wybiera płytkę leżącą bliżej jeziora.

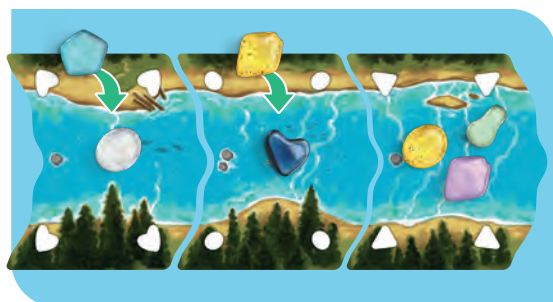


Przykład 2: Otto dokłada do swojego warsztatu 3 kamyki wzięte z rzeki. 2 z nich – pomarańczowy i niebieski – to nowe kolory. Zgodnie z kolejnością kolorów na jego warsztacie najpierw dokłada do nowej kolumny kamyk pomarańczowy, a potem kamyk ciemnoniebieski.



Przykład 3: W powyższym przykładzie Otto położył kamyki na 2 pola z symbolami. Wykonuje więc odpowiednie działania.

Zgodnie z zasadami opisanymi na jego warsztacie losuje 2 kamyki z worka (po 1 kamyku za każde zakryte właśnie pole z symbolem). Wylosowane kamyki kładzie na płytkach rzeki mających taki sam symbol jak na zakrytych polach.



PRZEPĘLNIONY WARSZTAT RYWAŁA

Rywal dokłada kamyki w swoim warsztacie na polach okrągłych lub na polach kwadratowych.

- Jeśli nowy kamyk nie mieści się w kolumnie z polami okrągłymi, rywal kładzie go do schowka.
- Jeśli nowy kamyk nie mieści się w kolumnie z polami kwadratowymi albo nie ma już miejsca na nowy kolor, rywal kładzie go do kosza.



KONIEC GRY

Gdy na koniec tury spełniony jest któryś z poniższych warunków:

- masz w swoim warsztacie **17 lub więcej kamyków** (nie licząc tych w koszu)
- rywal ma **3 kamyki na swojej sakiewce**,

wykonujesz działania takie jak w podstawowej wersji gry, a następnie liczysz punkty zdobyte przez ciebie i rywala.

Swoje punkty liczysz tak jak w podstawowej wersji gry.

Rywal zdobywa punkty za rzędy, kolumny, schowek i kosz zgodnie z wartościami z jego warsztatu. Podczas liczenia punktów za rzędy rywal zdobywa punkty tylko **do pierwszej przerwy**. Jeśli rząd zaczyna się od przerwy, rywal nie zdobywa za niego punktów, nawet jeśli ma w nim kamyki.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apteczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
www.nk.com.pl, gpsr@nk.com.pl
© 2026 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© 2024 Allplay

Dyrektor ds. gier planszowych:
Jarosław Basałga
Koordynacja produkcji:
Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
DTP: Cezary Szulc

Redakcja:
Jakub Mann, Grzegorz Stawicki
Marketing: Sandra Ptaszińska
Korekta: Marta Kania