



TRZY PO TRZY

ZWIERZĘTA SUPERFARMERA

Wiek graczy: 5+ Liczba graczy: 2-4 Czas gry: 20 min

Zawartość pudełka:

- 81 kart zwierzątek (9 różnych rodzajów, w trzech kolorach i trzech wzorach)
- 9 kart startowych (czarno-białych)
- 18 żetonów punktów



Cel gry

Aby wygrać, dokładaj kolejne karty zwierzątek, twórz wygrywające układy i jako pierwszy zdobądź 5 żetonów.

Przygotowanie rozgrywki

- Połóż na stole w losowej kolejności **9 kart startowych** obrazkiem do góry, tworząc kwadrat w układzie 3×3 .
- Na kartach znajdujących się w narożnikach tak utworzonego kwadratu umieść po jednej odkrytej i wybranej losowo **karcie zwierzaka**. Musi być na nich **dokładnie taki sam zwierzak** jak na kartach startowych pod nimi. Następnie potasuj resztę kart.
- Każdemu graczowi rozdaj po **6 kart zwierzaków**. Gracze trzymają swoje karty w ręce tak, by inni uczestnicy rozgrywki ich nie widzieli.
- Pozostałe karty ułóż w stosie obrazkami do dołu.
- Połóż żetony punktów tak, by każdy z graczy miał do nich łatwy dostęp.
- Grę rozpoczyna osoba, która jako ostatnia była na farmie.





Jak grać

Gracze, rozpoczynając od pierwszego i poruszając się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wybierają po jednej karcie z ręki i dokładają ją do układu. Kartę można położyć jedynie na leżącej już na stole karcie przedstawiającej **ten sam rodzaj** zwierzaka. Kolor karty i wzór może być dowolny.

Jeżeli gracz utworzy odpowiedni układ kart, zdobywa punkt i otrzymuje żeton.

Po zdobyciu punktu gracz musi dołożyć do układu kolejną kartę z ręki. Jeśli udało mu się stworzyć kolejny poprawny układ, dostaje za niego punkt i natychmiast kończy swoją turę. Gracz dobiera karty ze stosu tak, aby mieć ich 6 na ręce, a swoją turę rozpoczyna następna osoba, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Jeśli graczowi nie udało się utworzyć żadnego układu, jego tura natychmiast się kończy.

Dobiera kartę ze stosu, żeby mieć 6 na ręce, a swoją turę rozpoczyna następny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Ważne informacje

Jeśli gracz dołoży kartę, tworząc układ, i tego nie zauważy, inny gracz może krzyknąć **Trzy po trzy!**, pokazać układ i zdobyć punkt dla siebie.

Za błędnie wskazany układ gracz traci jeden ze zdobytych wcześniej punktów. Jeśli nie ma jeszcze punktów – nic się nie dzieje.

Jeśli po dołożeniu jednej karty powstanie więcej niż jeden układ, gracz zdobywa punkt za każdy z nich. Jeśli układy powstały przez dołożenie pierwszej karty w turze gracza, to musi – zgodnie z zasadami – dołożyć kolejną kartę z ręki. Jeśli powstały w wyniku dołożenia drugiej karty, to jego tura kończy się.

Czym jest odpowiedni układ?

Jest to ułożenie 3 kart w linii prostej (pionowo, poziomo lub na ukos) w sposób zgodny z zasadami, które obowiązują w danej rozgrywce. Możemy wybrać jeden z dwóch wariantów: **podstawowy** lub **zaawansowany**. Zalecamy, by na początku stosować wariant **podstawowy**.

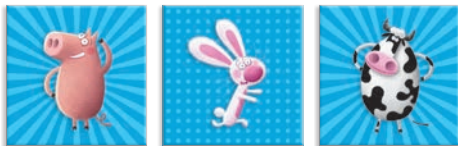


Wariant podstawowy

Dwa układy kart pozwalają zdobyć punkty:

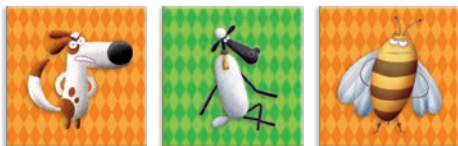
Wszystkie 3 karty muszą mieć **taki sam kolor tła**.

Wzór tła może być **dowolny**.



Wszystkie 3 karty muszą mieć **taki sam wzór tła**.

Kolor tła może być **dowolny**.



Uwaga: Jeśli 3 karty w układzie będą miały jednocześnie taki sam kolor i wzór, to gracz i tak otrzymuje za to ułożenie tylko 1 punkt.

Wariant zaawansowany

Cztery układy kart pozwalają zdobyć punkty:

Wszystkie 3 karty mają **taki sam kolor** i **wzór tła**.



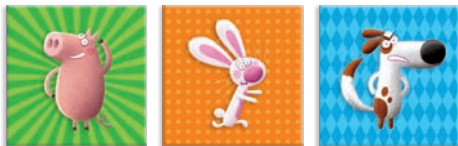
Wszystkie 3 karty mają **taki sam kolor tła**, ale każda ma **inny wzór**.



Każda z 3 kart musi mieć **inny kolor tła**, ale **ten sam wzór**.



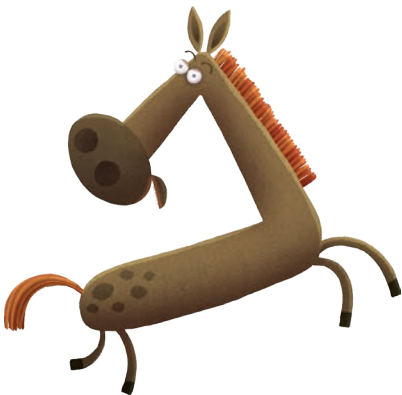
Każda z 3 kart musi mieć **inny kolor tła** i **inny wzór**.



Koniec gry

Gdy jeden z graczy zbierze przynajmniej **5 żetonów**, należy kontynuować grę do końca bieżącej rundy. Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobędzie najwięcej żetonów. W przypadku remisu gracze wspólnie cieszą się zwycięstwem.

Jeżeli talia kart wyczerpie się, zanim jeden z graczy zdobędzie 5 żetonów, należy dokończyć bieżącą rundę. Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu gracze wspólnie cieszą się zwycięstwem.



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.



FoxMind

© 2018 FoxMind Group Ltd.

© 2022 Granna, Granna sp. z o.o.
ul. Księcia Ziemowita 47
03-788 Warszawa

Wszelkie prawa zastrzeżone
Wyprodukowano w Polsce
00261/3 granna.pl

GRANNA