



Idzie Fala!

autor: Stefan Dorra

ilustracje: Oliver Freudenreich



instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



ELEMENTY GRY

5 kart początkowych (o wartości 0)



24 żetony kół ratunkowych
(na awersie koła, na rewersie owce)



24 karty przyptywu (po 2 karty o wartościach 1-12)



otówek
i notes



60 kart pogody (o wartościach 1-60)



CEL GRY

Zbliża się burza! Postarajcie się, aby fale nie zalały waszych wysp. Zagrywając odpowiednie karty pogody, staracie się, aby niskie fale docierały do was, a wysokie - do rywali. Gracze, do których dotarły najwyższe fale, muszą korzystać ze swoich kół ratunkowych.

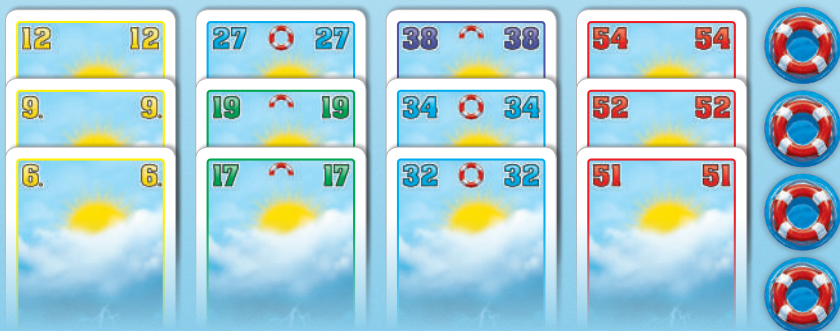
Punkty zdobywać będziecie za niewykorzystane koła ratunkowe oraz za niski poziom wody wokół waszej wyspy. Wygra osoba, która zdobędzie najwięcej punktów. Niech się wam powodzi!...

PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Każdy gracz bierze **1 kartę początkową** (o wartości 0) i kładzie przed sobą na stole. Pozostałe karty początkowe odłóżcie do pudełka - nie będą brały udziału w grze.
- B** Wszystkie karty **przyływu** potasujcie i połóżcie na środku stołu. Będzie to **stos przyływu**.
- C** Wszystkie karty **pogody** potasujcie i rozdajcie każdemu graczowi **po 12 kart**. Trzymajcie je tak, aby rywale nie widzieli ich wartości. Pozostałe karty pogody odłóżcie do pudełka - nie będą brały udziału w grze.
- D** Każdy gracz sprawdza liczbę kół ratunkowych na swoich kartach pogody (2 połówki tworzą 1 koło ratunkowe). Następnie bierze odpowiednią liczbę **żetonów kół ratunkowych** (niepełne wartości zaokrąglane są w dół). Kładzie je przed sobą na stole rysunkiem koła do góry. Będą to **koła ratunkowe** gracza. Pozostałe żetony odłóżcie do pudełka - nie będą brały udziału w grze.

Przykład:

Na kartach pogody gracz ma 4 i pół koła ratunkowego, bierze więc 4 koła ratunkowe.



- E** W **notesie** zapiszcie imiona graczy biorących udział w rozgrywce i odłóżcie go z boku stołu.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka składa się z tylu rund, ilu jest graczy (np. 4 graczy = 4 rundy). Na koniec każdej rundy będziecie zdobywać punkty. Każda runda składa się z **12 tur**, podczas których wykonujecie poniżej opisane działania.

Uwaga! Nie przejmujcie się różną liczbą kół ratunkowych leżących przed wami. Co rundę przekazujecie swoje zestawy (karty pogody i koła ratunkowe) osobie z lewej strony. Każdą rundę rozegracie więc innym zestawem.

PRZEBIEG TURY

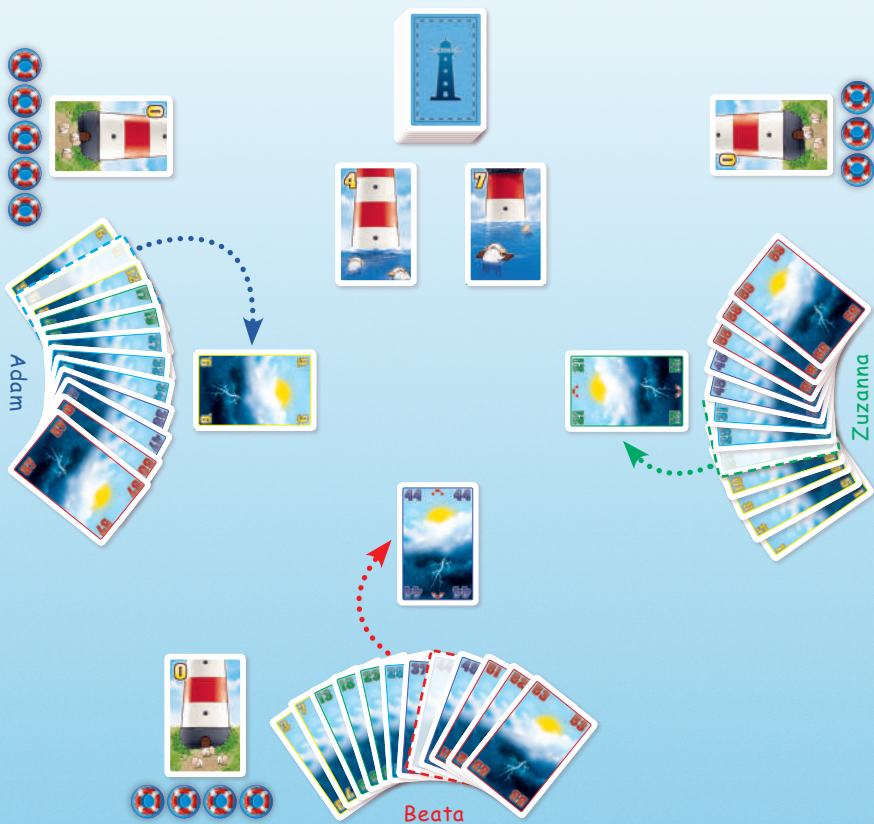
1. IDZIE FAŁA! - ODKRYWACIE 2 KARTY PRZYPIŁYWU

Weźcie 2 karty ze stosu przypiływu i połączcie obok obrazkami do góry. Zauważcie, że im wyższa wartość karty, tym wyższy poziom wody.



2. WYKŁADACIE PO 1 KARCIE POGODY

Każdy z was **wybiera po 1 karcie pogody** spośród kart trzymanyh w ręku. Kładziecie je przed sobą obrazkiem do dołu. Następnie wszyscy **jednocześnie** je ujawniacie.



3. FALE PRZYPIYUWU DOCIERAJĄ DO 2 GRACZY

Sprawdzacie wartości **wyłożonych kart pogody**:

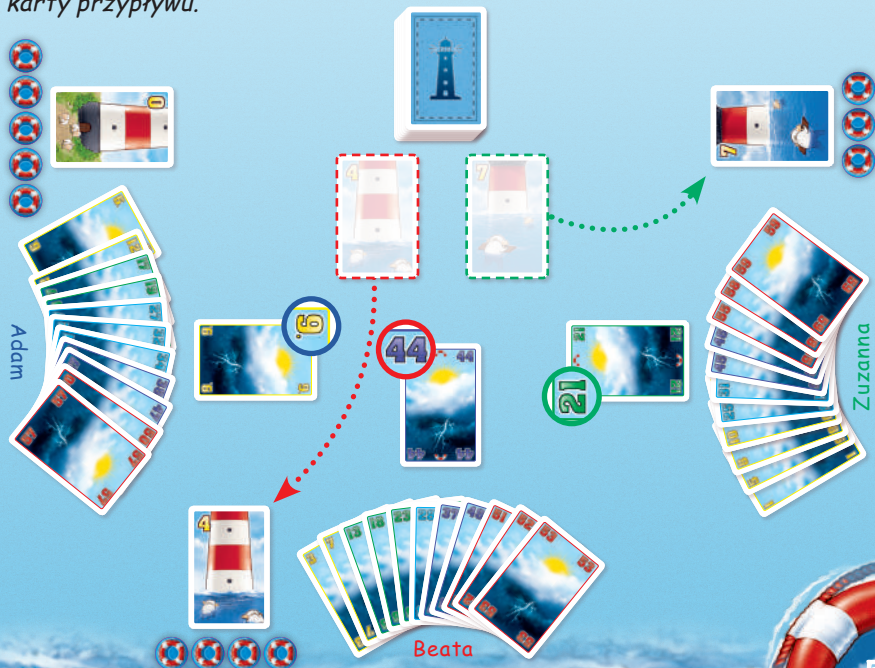
- ▶ gracz, który wyłożył **najwyższą wartość**, bierze kartę przypiywu z niższym poziomem wody - kładzie ją przed sobą,
- ▶ gracz, który wyłożył **drugą w kolejności wartość**, bierze kartę przypiywu z wyższym poziomem wody - kładzie ją przed sobą.

Uwaga! Przed graczem może leżeć **tylko 1 karta przypiywu**. Kolejne zdobyte karty przypiywu należy kłaść na karcie wcześniej zdobytej (lub na karcie początkowej).

Przykład:

Kartę pogody o najwyższej wartości (44) wyłożyła **Beata**, bierze więc kartę przypiywu z niższym poziomem wody. Kładzie ją na swojej karcie początkowej. Kartę pogody o drugiej w kolejności wartości (21) wyłożyła **Zuzanna**, bierze więc kartę przypiywu z wyższym poziomem wody. Kładzie ją na swojej karcie początkowej.

Adam wyłożył kartę pogody o najniższej wartości (9), nie bierze więc żadnej karty przypiywu.



4. KTOŚ TRACI KOŁO RATUNKOWE

Gracz, przed którym leży karta przyptywu z najwyższym poziomem wody, traci 1 koło ratunkowe (odwraca żeton na drugą stronę). W wypadku remisu obaj gracze tracą po 1 koło ratunkowym.

Przykład:

Karta przyptywu z najwyższym poziomem wody (7) leży przed Zuzanną, odwraca więc 1 ze swoich kół ratunkowych na drugą stronę (rysunkiem owcy do góry).



Uwaga! Nie ma znaczenia, w której turze gracz zdobył leżącą przed nim kartę przyptywu: w obecnej czy wcześniej. Jeśli jest to karta z wysokim poziomem wody, gracz może przez nią tracić koła ratunkowe w kilku kolejnych turach!

BRAK KÓŁ RATUNKOWYCH?

- ▶ Jeśli gracz **straci ostatnie swoje koło ratunkowe**, kontynuuje rozgrywkę.
- ▶ Jeśli w trakcie dalszej gry okaże się, że znowu powinien stracić koło ratunkowe, **odpada z tej rundy**:

- A** kartę przyptywu odwraca obrazkiem do dołu,
- B** karty pogody trzymane w ręku odkłada na swój **stos kart wykorzystanych**.

Przykład:

Przed graczem leży karta przyptywu z najwyższym poziomem wody, powinien więc stracić koło ratunkowe. Wszystkie ma już jednak wykorzystane, odpada zatem z tej rundy.

- A** Odwraca kartę przyptywu obrazkiem do dołu.
- B** Karty pogody trzymane w ręku odkłada na swój stos kart wykorzystanych.



5. ODKŁADACIE ZAGRANE KARTY POGODY

Karty pogody wyłożone w tej turze każdy gracz odkłada (obrazkami do dołu) na swój **stos kart wykorzystanych**.

Uwaga! Każdy gracz ma swój stos kart wykorzystanych.

W tym momencie **tura się kończy**. Rozpoczynacie nową turę:

- odkrywacie 2 karty przyptywu,
- wykładacie po 1 karcie pogody,
- fale przyptywu docierają do 2 graczy,
- ktoś traci koło ratunkowe,
- zagrane karty pogody odkładacie na swoje stosy kart wykorzystanych.

KONIEC RUNDY

Runda może zakończyć się na 2 sposoby:

- ▶ gdy wyczerpie się **stos przyływu**
LUB
- ▶ gdy w grze pozostanie tylko **2 graczy**.

Na koniec rundy wykonujecie 2 działania:

1. **Zdobycie punktów.**
2. **Przekazanie kart pogody i kół ratunkowych.**

1. ZDOBYCIE PUNKTÓW

Zdobywacie punkty za poniższe rzeczy (zdobyte punkty zapiszcie w notesie!):

- ▶ **1 punkt** za każde **nieutracone koło ratunkowe** leżące przed graczem.
- ▶ **1 punkt** dla gracza, przed którym leży **karta przyływu z najniższym poziomem wody**. W przypadku remisu obaj gracze zdobywają po 1 punkcie.
- ▶ **1 punkt ujemny**, jeśli gracz odpadł w trakcie tej rundy (przez brak kół ratunkowych).

Przykład:

Adam zdobywa 2 punkty za 2 nieutracone koła ratunkowe.

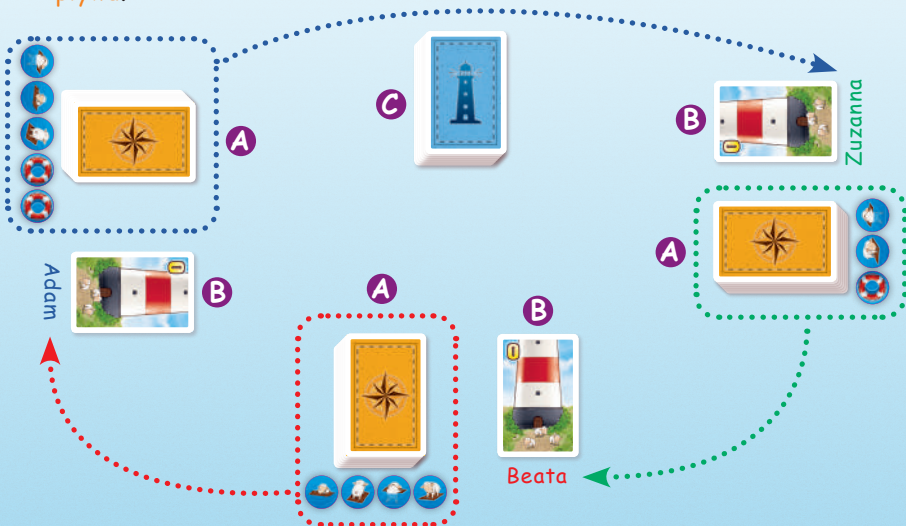
Zuzanna zdobywa 1 punkt za 1 nieutracone koło ratunkowe oraz 1 punkt za kartę przyływu z najniższym poziomem wody.

Beata dostaje 1 punkt ujemny za odpadnięcie w trakcie tej rundy.



2. PRZEKAZANIE KART POGODY I KOŁ RATUNKOWYCH

- A** Następnie każdy gracz przekazuje osobie siedzącej z lewej strony:
- swoje **karty pogody** (stos kart wykorzystanych),
 - swoje **koła ratunkowe** (utracone i nieutracone).
- B** Każdy gracz kładzie przed sobą **kartę początkową**.
- C** Wszystkie **karty przyływu** potasujcie i stwórzcie z nich nowy **stos przyływu**.



Rozgrywacie nową rundę zgodnie z wcześniej opisanymi zasadami.

Uwaga! Pamiętajcie, że w trakcie całej gry używacie wyłącznie kart rozdanych na początku rozgrywki. Między rundami nie sięgacie po elementy odłożone do pudełka!

KONIEC GRY

Rozgrywka składa się z tylu rund, ilu jest graczy (np. 4 graczy = 4 rundy). Po zakończeniu ostatniej rundy liczyte punkty zapisane w notesie. Wygrywa osoba, która zdobyła najwięcej punktów. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
www.nk.com.pl

© 2020 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

© 2020 Stefan Dorra

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michałak

Redakcja: Michał Zwierzyński
Marketing: Aleksandra Skłodowska
Korekta: Zuzanna Laskowska
Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki

Smoki



NAJPIĘKNIEJSZA SERIA GIER PLANSZOWYCH



- ▼ Każda gra ma inne zasady!
- ▼ Wszystkie zachwycają pięknymi ilustracjami Marcina Minora.
- ▼ Seria przenosi graczy do krain ze snów.

„SMOKI” TO NOWA GRA W TEJ WYJĄTKOWEJ SERII!

Gracze udają się w podróż po krainach pełnych smoków przybierających różne formy. Wygra osoba, która odwiedzi najpiękniejsze krainy i zdobędzie 3 smocze żetony.



PRZEBIEG TURU

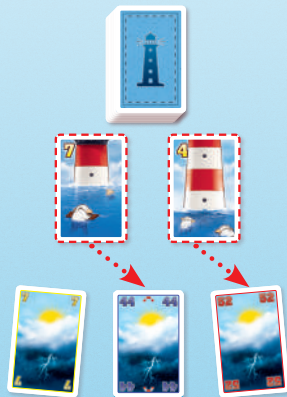
1. IDZIE FALA! - ODKRYWACIE 2 KARTY PRZYPIYU



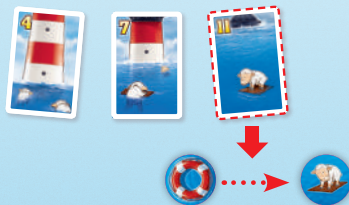
2. WYKŁADACIE PO 1 KARCIE POGODY



3. FALE PRZYPIYU DOCIERAJĄ DO 2 GRACZY



4. KTOŚ TRACI KOŁO RATUNKOWE



5. ODKŁADACIE ZAGRANE KARTY POGODY



KONIEC RUNDY

- gdy wyczerpie się **stos przypiywu** LUB
- gdy pozostanie tylko **2 graczy**.

1. ZDOBYCIE PUNKTÓW

- 1 punkt** za każde koło ratunkowe.
- 1 punkt** za najniższy poziom wody.
- 1 punkt** za odpadnięcie z rundy.

2. PRZEKAZANIE KART POGODY I KOŁ RATUNKOWYCH

- Osobie z lewej strony dajecie:
- swoje **karty pogody**,
- swoje **koła ratunkowe** (utracone i nieutracone).

