



## Skrót zasad gry

Waszym celem jest otaczanie zasobów na plaży (muszelek, kamyczków i bursztyneków) za pomocą rysowanych kształtów czyli parawanów, kocyków i gratów.

2

**Parawanami, kocami i gratami** tworzycie obszary by zebrać otoczone zasoby

1

Wynik rzutu **kością** decyduje, który kształt parawanu bądź kocyk możesz użyć

3

Gramy  
**10** rund

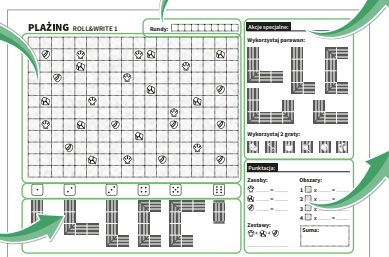
4

Korzystając z akcji specjalnej, **raz na rundę**, możesz narysować 1 parawan lub 2 graty

5

**Punktują:**

- otoczone zasoby
- zestawy zasobów
- otoczone obszary
- niewykorzystane akcje specjalne



## Rozgrywka

### Przygotowanie

Każdy gracz otrzymuje swoją planszę. W zasięgu wszystkich graczy ułożcie kredki oraz kostkę.

Na początku gry każdy z graczy rzuca indywidualnie kostką. Następnie, w zależności od wyniku, rysuje na planszy ten parawan, na który wskazuje liczba oczek (parawan można dowolnie obracać), i skreśla jego kształt po prawej stronie planszy („Akcje specjalne”). Jeśli wypadnie 6 oczek (czyli kocyk), rzut należy powtórzyć, tak aby wypadł parawan.

### Przebieg gry

Gdy każdy gracz narysuje już swój pierwszy parawan, gra toczy się następnie przez 10 rund. Runda rozpoczyna się od rzutu kostką; rzucać może jedna osoba albo możecie robić to na zmianę. Po rzucie kostką zaznaczajcie upływ rundy na torze rund, skreślając kolejną kratkę na górze planszy – każdy gracz na swojej planszy.

**1** Od pierwszej rundy **wynik rzutu kością jest wspólny** dla wszystkich graczy (czyli inaczej niż podczas przygotowania gry, w którym rzucaliście kostką indywidualnie) – każdy rysuje na swojej planszy ten sam kształt.

**4** Do dyspozycji jest **5 kształtów parawanu lub kocyk** – widocznych na dole planszy. Odpowiada im określona liczba oczek na kości. Wynik rzutu kością oznacza, co rysuje **każdy z graczy na swojej planszy**.

**!** Każdy parawan można dowolnie obracać.

## Akcja specjalna

Raz w ciągu rundy możecie dodatkowo, w ramach akcji specjalnej, narysować:

- jeden z parawanów lub
- 2 graty (nie można narysować tylko 1 grata)

Wybrany parawan lub wybraną parę gratów **skreślacie – są one kształtami jednorazowego użytku**. W trakcie 10 rund możecie wykorzystać 4 parawany (jednego z nich użyliście już w ramach przygotowania, indywidualnie rysując go u siebie) oraz 3 komplety dwóch gratów. W sumie z akcji specjalnej możecie więc skorzystać w ciągu gry maksymalnie 7 razy.

**!** Pamiętajcie: skreślacie **tylko kształty wykorzystane w ramach akcji specjalnej!** Te, które są wspólne dla wszystkich (wynikają z rzutu kością), są „wielorazowe” – mogą się powtarzać.

## Rysowanie

Parawany, kocyki i graty rysujecie, otaczając widniejące na planszy zasoby: bursztyнки, kamyczki i muszेलki. Otoczenie ich (kształty muszą się stykać przynajmniej rogami), czyli zamknięcie obszaru, oznacza, że należą do Was i będą punktować na koniec gry – jeśli tylko zachowacie zasady rysowania. Są one następujące:

- **elementy danego gracza muszą się ze sobą stykać** – kolejne rysowane kształty muszą sąsiadować z kształtem już narysowanym (bokiem na dowolnej długości lub rogami);
- **zamknięcie obszaru, aby zebrać zasoby** – oznacza **otoczenie maksymalnie 6 kratek**;
- **zamknięcie obszaru, by zapunktować** – oznacza **otoczenie maksymalnie 4 kratek**. Obszar może być pusty (nie musi zawierać zasobów).

**!** Przy liczeniu punktów za zebrane zasoby nie bierze się pod uwagę obszarów większych niż 6 kratek, natomiast do punktacji za obszary liczą się wyłącznie te o wielkości 4 kratek bądź mniejsze.

Kształty można również rysować na ilustracjach zasobów. Ułatwia to zamykanie obszarów, jednak zamalowane w ten sposób zasoby nie liczą się do punktacji.

## Punktacja

### Zasoby

Na koniec gry podlicza się punkty za otoczone zasoby. **Punktują wyłącznie zasoby z obszarów o wielkości maksymalnie 6 kratek.**






W miarę obeznania z grą możecie zastosować trudniejszy wariant, zmniejszając obszar wymagany do zbierania zasobów do 4 kratek. Wtedy zarówno obszar do zbierania zasobów, jak i obszar punktujący będą miały maksymalnie 4 kratki.

Przy rysunkach poszczególnych zasobów wpisujecie, ile ich zebraliście, a po znaku równości – odpowiednią liczbę punktów.

$$\text{🏠} \dots 4 \dots = \dots 10 \dots$$

**Zasoby jednego rodzaju** punktują zgodnie z tabelą:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
  	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91	105
punkty	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91	105

**Dodatkowo** za każdy zestaw: bursztyn, kamyczek i muszelnia gracz otrzymuje **5 punktów**.

$$\text{🏠} + \text{🍄} + \text{🐚} = \text{5}$$

### Obszary

Liczycie, ile macie obszarów i jakiej wielkości. **Punktują wyłącznie obszary o wielkości maksymalnie 4 kratek** – niezależnie od tego, czy zawierają jakieś zasoby, czy też są puste.

$$1 \text{ } \square \text{ } \times \dots 5 \dots = \dots 5 \dots$$

Punkty za obszary oblicza się, **mnożąc wielkość obszaru** (liczbę jego kratek) **przez liczbę obszarów danej wielkości**. Wpisujecie, ile macie obszarów danej wielkości, a po znaku równości – odpowiednią liczbę punktów.

### Akcje specjalne

Za każdy parawan z akcji specjalnych, którego nie wykorzystaliście, dostajecie **2 punkty**, a za każdego niewykorzystanego grata **1 punkt**.

**Na koniec sumujecie punkty za swoje zasoby, obszary oraz za niewykorzystane kształty z akcji specjalnych.**

**PRZYKŁAD:** Kasia zebrała 4 muszelki, 5 bursztyneków i 3 kamyczki. Daje jej to:  $10 + 15 + 6 = 31$  punktów za zasoby. Ma zarazem 3 zestawy, czyli:  $3 \times 5 = 15$  punktów. Udało jej się zamknąć 3 obszary wielkości 1 kratki za 3 punkty ( $1 \times 3$ ), 2 obszary wielkości 2 krater za 4 punkty ( $2 \times 2$ ) oraz 3 obszary wielkości 4 krater za 12 punktów ( $4 \times 3$ ). Skorzystała ze wszystkich akcji specjalnych, więc nie dostaje punktów za niewykorzystane kształty. Łącznie zebrała zatem  $31 + 15 + 19 = 65$  punktów.

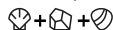
Punktacja:

 4 = 10

 5 = 15

 3 = 6

Zestawy:



$3 \times 5 = 15$

1   $\times 3 = 3$

2   $\times 2 = 4$

3   $\times - = -$

4   $\times 3 = 12$

Suma:

65

## Plansze plaży w grze

### Plansza 1

Podstawowa plansza, od której zalecamy zacząć grę.

Żaden z boków planszy nie domyka obszaru – oznacza to, że aby zamknąć obszar, należy tam narysować parawan, koc lub graty.

### Plansza 2

Plansza pozornie łatwiejsza od poprzedniej, ale nie do końca!

Na górze znajdują się morze i molo, które domykają obszar – nie trzeba się od nich grodzić, by zamknąć obszar i uzyskać punkty za niego lub za jego zasoby. Na plaży są również kocyki, które można wykorzystać do domknięcia obszarów.

Gdzie zatem jest haczyk? Pamiętajcie, że nawet gdy wykorzystujecie elementy planszy do domknięcia, Wasze kształty (parawany, koce i graty) muszą się ze sobą stykać przynajmniej rogami – „cudzy” koc nie może pełnić funkcji łącznika.

### Plansza 3

Plansza ta wprowadza dodatkowy sposób punktacji: za pola przy barze. Wystarczy, że je przykryjecie: narysujecie na nich dowolny swój kształt bądź je otoczycie (czyli gdy znajdują się one w obrębie zamkniętego przez gracza obszaru). Na końcu gry pamiętajcie doliczyć sobie zdobyte w ten sposób punkty.

Znajdujące się na górze planszy bar oraz deptak domykają obszar, analogicznie jak na planszy 2. Bez zmiany pozostaje zasada podstawowa: kształty danego gracza muszą się ze sobą stykać.

### Plansza 4

Tym razem planszę urozmaicają – a raczej utrudniają – odpady!

Na odpadach nie można rysować kształtów, a ponadto nie mogą się one znajdować w obrębie zamkniętego obszaru – nie dostaje się punktów ani za taki obszar, ani za jego zasoby. Odpady należy po prostu omijać! Pamiętajcie, że możecie tworzyć puste obszary – one też na koniec punktuja, jeśli nie są większe niż 4 kratki.