

PRZY Weselnym

STOLE

Wedding
Seating Chart



Autor: Igor Zuber
 Ilustracje: Denis Mandrysz
 Skład: Anna Sikora
 Korekta PL: Ewa Graniak-Wosinek
 Korekta EN: Jarosław Kuczyński
 Koordynator projektu: Krzysztof Głoński

 Author: Igor Zuber
 Illustrations: Denis Mandrysz
 DTP: Anna Sikora
 Language revision PL: Ewa Graniak-Wosinek
 Language revision EN: Jarosław Kuczyński
 Project coordinator: Krzysztof Głoński

SPRAWDŹ WARIANT SOLO
 CHECK OUT SOLO VARIANT



smartflamingo.pl/weselnia-solo

ELEMENTY GRY / Game Components



2 pionki (pani młoda i pan młody)/
 2 pawns (bride and groom)



20 dwustronnych kart gości/
 20 two-sided guest cards



instrukcja/1 rulebook



plansza stołu weselnego w 2 częściach/
 2-piece wedding table board

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Złóżcie pojedynczą talię ze wszystkich 20 kart gości. Dobrze ją potasujcie i umieśćcie w zasięgu obu graczy. Nie ma znaczenia, na którą stronę są obrócone karty.
- 2 Weźcie 3 wierzchnie karty gości i umieśćcie je obok talii w jednym rzędzie.
- 3 Połóżcie obie części planszy weselnego stołu obok siebie w jednej linii tak, aby stykały się krótszym bokiem, a numery na ich polach tworzyły ciąg.
- 4 Jedno z was w sekrecie chowa pionek pana młodego w jednej dłoni, a pionek panny młodej w drugiej. Drugie wybiera, z której dłoni chce pionka – kolor tego pionka oznacza, którym kolorem kart będzie grać. Gracz, który chował pionki, gra drugim kolorem.
- 5 Postawcie pionki pana młodego i panny młodej na torcie na planszy stołu weselnego.
- 6 Gracz, któremu przypadł pionek panny młodej rozpoczyna pierwszą turę gry.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Celem graczy jest zdobycie największej liczby punktów, oznaczonych na kartach poprzez ☆. Wszystkie punkty są podliczane na koniec gry.

Zaczynając od gracza rozpoczynającego, gracze będą naprzemiennie wykonywać swoje tury aż do zakończenia gry. Każda tura składa się z 3 obowiązkowych kroków:

Krok 1: Dobranie karty gościa

Weź do ręki jedną z trzech odkrytych kart gości znajdujących się obok talii (nie możesz wziąć karty z wierzchu talii). Następnie obróć kartę na stronę ze swoim kolorem.

Krok 2: Posadzenie gościa przy stole

Wybierz dowolne puste miejsce przy planszy stołu weselnego i połóż tam kartę gościa trzymanego w ręce tak, aby dolna część karty była skierowana w stronę planszy. Karta powinna zostać położona stroną w twoim kolorze do góry.

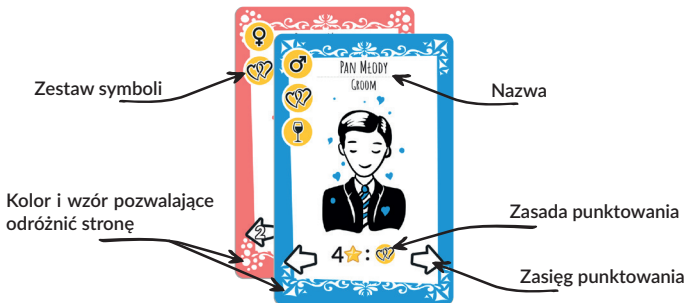
Stół weselny posiada 16 miejsc – po 8 wzdłuż każdej dłuższej krawędzi. Każde miejsce jest oznaczone pustym talerzem. Zignoruj numery na talerzach – posłużą na koniec gry do liczenia punktacji.

Krok 3: Odkrycie nowej karty gościa

Umieść kartę gościa z wierzchu talii na miejscu wcześniej wybranej karty.

Goście

Wszystkie karty w grze są dwustronne. Obie strony różnią się między sobą jedynie kolorem i powiązanim z nim wzorem. Wzór jest dodatkowym oznaczeniem, które pozwala odróżnić stronę karty osobom ze ślepotą barw. Dla uproszczenia w instrukcji odwołujemy się zawsze do koloru, mając na myśli również odpowiadający mu wzór.



Zasada punktowania gościa określa, ile punktów ☆ otrzyma gracz na koniec gry za spełnienie podanych warunków. Goście mają bowiem ściśle preferencje co do sąsiadowania z innymi gośćmi, z którymi dzielą miejsce przy stole.

Sąsiedzi, do których odnosi się zasada punktowania, wskazani są poprzez strzałki znajdujące się w dolnej części karty – jest to tak zwany zasięg punktowania. Liczba wewnątrz strzałki określa maksymalną odległość, na jaką rozciąga się zasięg punktowania. Brak liczby wewnątrz strzałki oznacza bezpośredniego sąsiada w odległości 1. Sąsiedowanie może odbywać się na prawo, na lewo, naprzeciwko oraz po skosie (w zależności od wskazania strzałki).

Każdy gość posiada 1-3 symboli punktowania. Jeśli otrzymujemy punkty za obecność konkretnych symboli w zasięgu, to kolor karty, na której znajduje się symbol, nie ma znaczenia, podliczamy zarówno te znajdujące się na naszych kartach, jak i te znajdujące się na kartach przeciwnika.

Jedynie *Siostrzyczka* zapewnia punkty niezależnie od swoich sąsiadów lub położenia przy stole.

Przykłady:



Ciocia zapewnia 1 punkt za każdy symbol ♂ w obrębie miejsc wskazanych przez strzałki (do 2 miejsc w lewo i do 2 miejsc w prawo oraz w miejscu naprzeciwko).



Animator zapewnia punkty w zależności od liczby symboli 🐱 zgodnie z tabelką. 1 punkt za 1 symbol, 3 punkty za 2 symbole oraz 7 punktów za 3 lub więcej symboli. Należy wziąć pod uwagę symbole u gości siedzących naprzeciwko, po obu skosach oraz na lewo i prawo (w odległości 1). Jeśli w zasięgu punktowania nie ma żadnego symbolu 🐱, gracz nie otrzymuje żadnych punktów.

Koniec gry i zwycięstwo

Gra kończy się natychmiast, gdy wszystkie miejsca przy stole zostaną zajęte przez gości, czyli w 16. turze. Goście, którzy pozostaną w talii, nie mają wpływu na podliczenie punktów.

Gracze sumują punkty za każdego gościa w swoim kolorze. Przy dodawaniu punktów za kolejnego gościa, gracze przesuwają swój pionek na torze punktacji o odpowiednią liczbę pól. Gracz grający niebieskimi kartami przesuwa niebieski pionek pana młodego, a gracz grający różowymi kartami – różowy pionek panny młodej.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył więcej punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, który zagrał DJ-a. Jeśli występuje remis, a nikt nie zagrał DJ-a, to musicie jeszcze potrenować przygotowania do wesela, grając jeszcze raz.

Wyjaśnienie ikon



symbole
punktowania



największa liczba takich samych
symboli punktowania



dowolny symbol punktowania



dowolna różowa karta



dowolna niebieska karta



różowa karta w dowolnym
rogu stołu (łącznie z zagrana)



niebieska karta w dowolnym
rogu stołu (łącznie z zagrana)



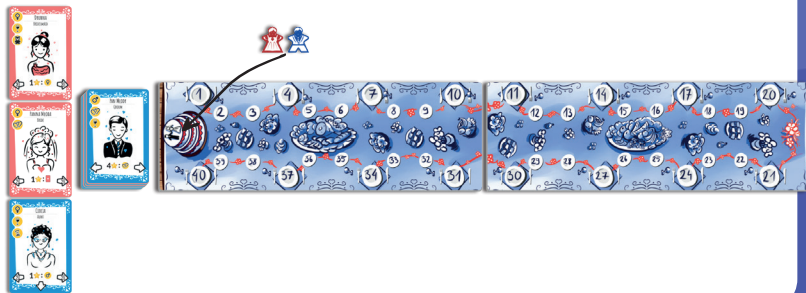
punkt



X  : X punktów za każdy wymieniony symbol na karcie
gościa lub rodzaj karty gościa w zasięgu punktowania

Game Setup

- 1 Make a single deck of all 20 guest cards. Shuffle it well and place it within reach of both players. It doesn't matter to which side the cards are flipped.
- 2 Take the top 3 guest cards and place them next to the deck in a row.
- 3 Place both parts of the wedding table board next to each other in one line, so that their shorter sides touch and the numbers form a sequence.
- 4 One of you secretly hides the groom's pawn in one hand and the bride's pawn in the other. The other chooses which hand they want the pawn from – the color of that pawn indicates which side (color) of cards they will play. The player who hid the pawns plays the other suit.
- 5 Place the groom and bride pawns on the cake on the wedding table board.
- 6 The player who gets the bride pawn is the first player and starts the first round of play.



Playing The Game

The goal of the players is to score the most points, indicated on the cards by the number of ★. All points are counted at the end of the game.

Starting with the first player, players will take turns until the end of the game. Each turn consists of 3 mandatory steps:

Step 1: Draw a guest card

Take one of the three guest cards face up next to the deck (you can't take a card from the top of the deck). Then, if needed, flip the card over to your color.

Step 2: Seating a guest

Choose any empty seat at the wedding table board and place the guest card from your hand there, with the bottom of the card facing the board. The card should be placed with your color facing up.

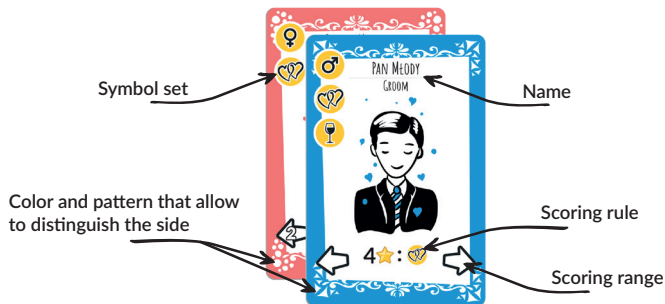
The wedding table has 16 seats – 8 along each long edge. Each seat is marked with an empty plate. Ignore the numbers on the plates – they will be used to keep score at the end of the game.

Step 3: Reveal a new guest card

Place one guest card from the top of the deck to the space emptied in Step 1.

GUESTS

All cards in the game are double-sided. The two sides differ only in color and the pattern associated with it. The pattern is an additional marking that allows people with color blindness to distinguish the two sides of the card. For simplicity, in the rules, we always refer to the color, also meaning the corresponding pattern.



The guest scoring rule determines how many ★ points a player will receive at the end of the game for meeting the given conditions. Guests have strict preferences as to whom they want to be neighbors at the table.

The neighbors to whom the scoring rule applies are indicated by arrows located at the bottom of the card – this is the so-called scoring range. The number inside the arrow indicates the maximum distance over which the scoring range extends. The absence of a number inside the arrow means a direct neighbor at distance 1. Neighboring can occur to the right, left, opposite or diagonally (depending on the arrow).

Each guest has 1-3 scoring symbols. If the guest gets points for the presence of specific symbols in range, the color of the card the symbol is on does not matter, we count both those on our cards and those on the opponent's cards.

Only the *Sister* scores points regardless of her neighbors or position at the table.

Examples:



Auntie scores 1 point for each ♂ symbol within the spaces indicated by the arrows (up to 2 spaces to the left and up to 2 spaces to the right, as well as the space opposite).



The *Animator* awards points according to the number of ♀ symbols according to the table. 1 point for 1 symbol, 3 points for 2 symbols and 7 points for 3 or more symbols. The symbols of the guests sitting opposite, on both diagonals and to the left and right (at a distance of 1) must be taken into account. If there are no ♀ symbols within scoring range, the player does not receive any points.

ENDING THE game and SCORING

The game ends immediately when all the guests have taken their seats at the table, i.e. on the 16th turn. Guests who remain in the deck have no influence on the scoring.

Players add up the points for each guest in their color. Players track the number of points they have by moving their pawns on the board track. The player playing blue cards moves the blue groom pawn, and the player playing pink cards moves the pink bride pawn.

The winner is the player who has scored the most points. In the event of a tie, the player who played the *DJ* wins. If there is a tie and no one has played the *DJ*, you have to practice your wedding preparations by playing again.

Icons explanation



scoring
symbols



the most of the same
scoring symbols



any scoring symbol



point



X★: X points for each listed symbol on the guest card
or type of guest card within the scoring range



any pink card



any blue card



a pink card in any corner of the
table (including the one played)



a blue card in any corner of the
table (including the one played)