



Opracowanie wersji polskiej: Cube Factory of Ideas
 2017 Cube Anna Bobrowska © Wszelkie Prawa Zastrzeżone
 Os.B.Chrobrego 8/49, 60-681 Poznań
www.factorycube.pl

Autor: Justin Oh
Ilustracje: Vincent GB Kim

Wersja oryginalna: Korea Boardgames Co. Ltd. Na licencji Gemblo inc.
 2015 Korea Boardgames Co. Ltd. © Wszelkie Prawa Zastrzeżone.



Instrukcja



Opis gry

W czasie gry w *Wióry lecą*, gracze zamieniają się w drwali, uderzają siekierą w drzewo, żeby zebrać jak najwięcej kawałków kory, z których każdy jest wart 1 punkt. Grę wygrywa ten, kto na koniec ma najwięcej punktów. Ale uważaj! Jeśli drzewo runie, musisz wziąć wszystkie plastry pnia, które spadły przynosząc ci nie lada stratę -5 punktów każdy. Nie pozwól więc drzewu upaść i zajmij się wyłącznie zbieraniem kory.

Zawartość: 8 plastrów pnia, 32 kawałki kory, 1 pieńek drzewa, 1 siekiera, 1 instrukcja.

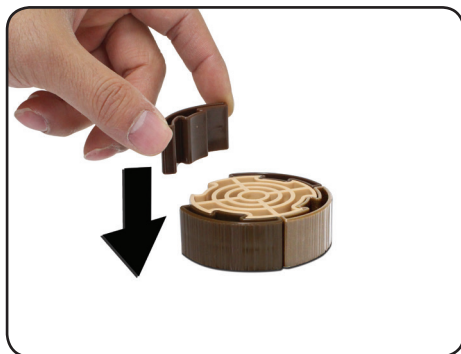


Przygotowanie

Położ pieńek drzewa na środku stołu.

Wsuń po 4 kawałki kory w przygotowane miejsce w każdym plastrze pnia, tak jak pokazano na rysunku. (A)

Ułóż na pieńku jeden na drugim plastry tak, żeby stworzyły drzewo – patrz rysunek. (B)



Rysunek A



Rysunek B

Jak grać

Gra toczy się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

Wybierzcie gracza startowego w dowolny sposób, który nie wymaga rozlewu krwi ;)

Zaczynając od gracza startowego, po kolei gracze uderzają siekierą dwa razy w drzewo. Gracz odkłada i zbiera wszystkie elementy drzewa, które spadły w jego turze. Punktowanie następuje na koniec rozgrywki.



Koniec gry

Gra kończy się, kiedy na drzewie nie ma już żadnego kawałka kory, niezależnie od tego czy pozostały jeszcze jakieś plastry.

Każdy gracz otrzymuje 1 punkt za każdy zebrany kawałek kory i -5 punktów za każdy plaster pnia, który zebrał.

Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów!

Jeżeli jest remis, wygrywa ten spośród remisujących graczy, którego ostatnia tura była później.



Warianty zasad

1. Najmłodszy gracz albo ten, kto zajął ostatnie miejsce w poprzedniej rozgrywce, może mieć dodatkowe uderzenie siekierą w turze.
2. W grze na czterech i więcej graczy, zwycięzca poprzedniej rozgrywki może w swojej turze tylko raz uderzyć siekierą.
3. Gracze mogą otrzymywać różną liczbę punktów w zależności od koloru kory lub bonus za każdy komplet kory (po jednym kawałku w kolorze). +1 punkt za jasnobrązowy kawałek kory, +2 za brązowy, +3 za ciemnobrązowy lub +3 za każdy komplet. Możecie również ustalić punktacje samodzielnie.
4. Ekstremalna zasada! Jeżeli gracz w swojej turze nie zdobędzie żadnego kawałka kory, kładzie jeden wcześniej zdobyty kawałek obok pnia drzewa. Następny gracz, który zdobędzie minimum 1 kawałek kory, zabiera jako bonus wszystkie zgromadzone przy pieńku kawałki kory!
5. Jeśli gra wydaje wam się za łatwa, odejmijcie 10, a nie 5 punktów za każdy stracony i zabrany przez gracza plaster pnia.