

Luca Bellini
Luca Borsa



AQUA BRUNCH

Instrukcja



AQUA BRUNCH



3-7



8+



20-30

Autorzy gry: Luca Bellini i Luca Borsari
Ilustracje: Mauro Pelosi

Szara płetwa rekina zbliża się coraz bardziej, morszykuje się do ataku, a cień potężnej orki niespokojnie krąży dookoła. Wszyscy są głodni i wypatrują smakowitego kąska, gdyż nadszedł w końcu czas na Aqua Brunch!

Sami zdecydujecie jak dobry będzie wasz posiłek, ale uważajcie na meduzy, gdyż mogą przyprawić was o ból żołądka!



ELEMENTY GRY

109 kart, a w tym:

55 drapieżników

4 orki (8), 6 orek (5), 5 małych orek (2), 6 ośmiornic,
14 morsów (2-4-6), 8 rekinów (5-3-5), 7 rekinów (6-2-6),
5 rekinów (7-1-7)



49 kart pożywienia (7 w każdym kolorze)

1 meduza (-1), 1 ośmi (0), 1 krewetka (+2), 1 krab (+3),
1 błazenek (+4), 1 rozdymka (+5), 1 granik (+7)



4 karty AQUA 1 karta BRUNCH

instrukcja



CEL GRY

Waszym celem w każdej rundzie jest zebranie jak najlepszej grupy drapieżników, tak aby pożywić się najbardziej wartościowym pokarmem.

PRZYGOTOWANIE GRY

Każdy z was bierze zestaw kart pożywienia w wybranym kolorze. Przetasujcie karty AQUA i połóżcie je w zakrytym stosie na stole. Na środku stołu dodatkowo połóżcie kartę BRUNCH. Przetasujcie karty drapieżników i złożcie z nich zakryty stos. Ten z was, który ostatnio jadł rybę, zostaje graczem rozpoczynającym.

PRZEBIEG GRY

Każda runda podzielona jest na trzy fazy, które wykonywać należy w poniższej kolejności:

1 – Zbieranie drapieźników

2 – Zagrywanie kart pożywienia

3 – Jedzenie!

Faza 1 – Zbieranie drapieźników

Gracz rozpoczynający bierze stos kart drapieźników i zaczynając od osoby po swojej lewej stronie - rozdaje każdemu z graczy po trzy karty. Dwie z nich kładzie przed każdym graczem odkryte, jedną zakrytą. Odkryte karty powinny być widoczne dla wszystkich graczy. Kiedy wszyscy już otrzymają swoje trzy karty, weźcie je na ręce (nie musicie już więcej żadnej z nich odsłaniać przed oponentami). Podczas tej fazy, będziecie starali się zebrać jak najlepsze kombinacje trzech kart drapieźników na ręce, czyli takie, które zapewnią wam jak najwięcej punktów. Każda karta drapieźnika ma swoją siłę oraz

SIŁA



symbole wskazujące na to, jak siła ta zmienia się w zależności od innych kart, które posiadacie.

W talii są cztery rodzaje drapieźników (orki, rekiny, morsy i ośmiornice), które wpływają na siebie na różne sposoby, aby określić siłę kart, które macie na ręce:

- **Dorośle orki** zawsze posiadają siłę wskazaną na karcie. Nie lubią one jednak rekinów, dlatego jeśli posiadasz dorosłą orkę na ręce, to siła twoich rekinów na ręce równa jest 0.
- **Małe orki** samodzielnie dysponują siłą równą 2. Jeśli jednak znajdują się wraz z dorosłą orką, to ich siła wynosi tyle samo co dorosłej. Jeśli na ręce posiadasz dwie orki o różnej wartości siły, to mała orka dysponuje siłą tej słabszej.
- **Rekiny** mają siłę zmieniającą się w zależności od ich liczby jaką posiadasz na ręce: jeśli posiadasz jednego, to jego siła równa się cyfrze po lewej, jeśli dwa – oba rekiny dysponują siłą równą swojej środkowej cyfrze, a jeśli zbierałeś trzy, to każdy ma siłę równą swojej cyfrze po prawej.
- **Morsy** zwiększają swoją siłę wraz z liczebnością – im więcej morsów tym wyższą siłą dysponuje każdy z nich. Jeden ma siłę 2, w przypadku dwóch, każdy posiada siłę równą 4 (razem 8), a w przypadku trzech – 6 (razem 18).
- **Ośmiornice** zawsze posiadają siłę równą najniższej karcie na ręce danego gracza. Nigdy jednak nie mogą mieć takiej samej siły, jak którykolwiek z rekinów (w takim przypadku siła ośmiornicy wynosi 0).

Przykłady pewnych kombinacji drapieżników i ich wspólna siła:



= mors + rekin 7(1,7) + ośmiornica = 2 (samotny mors) + 7 (samotny rekin) + 2 (ośmiornica ma siłę najstarszej karty, czyli w tym przypadku morsa) = **11**.



= rekin 7(1,7) + rekin 5(3,5) + ośmiornica = 1 (rekin 7 staje się rekinem za 1 punkt siły gdyż towarzyszy mu drugi rekin) + 3 (rekin 5 staje się rekinem za 3 punkty siły gdyż obecny jest drugi rekin) + 0 (ośmiornica nie może korzystać z siły rekinów) = **4**.



= orka 5 + mors + mors = 5 (orka) + 4 + 4 (na ręce są dwa morsa) = **13**.



= orka 5 + orka 8 + mała orka = 5 + 8 + 5 (mała orka ma siłę słabszej dorosłej orki) = **18**.



= orka 8 + rekin 7(1,7) + mors = 8 + 0 (obecność dorosłej orki niweluje siłę rekinów do 0) + 2 (samotny mors) = **10**.



= mała orka + rekin 7(1,7) + ośmiornica = 2 + 7 (zauważ, że siła rekina równa się 0 tylko przy dorosłej orce) + 2 (ośmiornica ma taką samą siłę jak mała orka) = **11**.



= rekin 7(1,7) + rekin 7(1,7) + rekin 5(3,5) = 7 + 7 + 5 (w przypadku trzech rekinów każdy dysponuje siłą równą swojej cyfrze po prawej) = **19**.



= mors + mors + mors = 6 + 6 + 6 (siła każdego morsa jeśli towarzyszą mu dwa inne wynosi 6) = **18**.



= ośmiornica + ośmiornica + rekin 5(3,5) = 0 + 0 (ośmiornice nie mogą przejąć siły rekinów) + 5 (samotny rekin korzysta ze swojej lewej cyfry) = **5**.

Kiedy macie w ręce trzy karty rozdane na początku gry, wybierzcie jedną i połóżcie zakrytą na stole przed graczem po swojej lewej stronie. Kiedy wszyscy gracze przekażą już karty, weźcie do ręki nowe i sprawdźcie siłę swoich układów. Jeśli żaden z graczy nie chce zacząć posiłku w tym momencie, wszyscy muszą raz jeszcze przekazać jedną kartę graczowi po lewej, i tak dalej.

Jeśli jednak uważasz, że karty na twojej ręce są dostatecznie silne, krzyknij „brunch!” i połóż rękę na karcie BRUNCH. Jeśli kilku graczy krzyknęło w tym samym czasie, ten kto dotknął karty jako pierwszy uznawany jest za tego, kto rozpoczął wyżerkę (brunch).

Zaczynając od gracza po lewej stronie tego, kto krzyknął „brunch” jako pierwszy, każdy z graczy może zresetować rundę mówiąc „aqua”: jeśli ktokolwiek tak zrobi, zabiera wierzchnią kartę ze stosu AQUA i kładzie ją zakrytą przed sobą (może spojrzeć co na niej jest). Karta ta zmodyfikuje siłę jego układu w Fazie 3.

Następnie runda przebiega normalnie – wszyscy gracze zwyczajnie przekazują jedną z kart na ręce osobie po lewej stronie (jak wyżej) tak długo, aż znów ktoś nie krzyknie „brunch!” (może to zrobić ten sam gracz, co wcześniej). Jeśli żaden z graczy nie powie „aqua” resetując rundę (jak wyżej) albo jeśli stos kart AQUA jest pusty, po tym jak któryś z graczy zawołał „brunch!”, Faza 1 dobiega końca.



Nie pokazujcie swoich kart pozostałym zanim rozpocznie się faza 3!

VP



Faza 2 – Zagrywanie kart pożywienia

Teraz wszyscy jednocześnie wybierają jedną ze swoich kart pożywienia i kładą ją zakrytą na środku stołu. Zbiór ten będzie stanowił pożywienie dostępne w tej rundzie dla drapieżników.

Uwaga autorów: Powinniście wybrać kartę pożywienia w oparciu o to, jak silni wydają się wam wasi drapieżcy. Jeśli zagracie meduzę mając słaby układ kart na ręce, możecie być zmuszeni sami ją zjeść, ponieważ gracze wybierają karty pożywienia w kolejności od najsilniejszych układów.

Jeśli macie silną rękę, powinniście zagrać pożywienie o wysokiej wartości, gdyż istnieje duża szansa, że trafi ono do was, a tym samym otrzymacie dużo punktów. Mając silny układ możecie też zagrać meduzę będąc pewnymi, że nie trafi ona do was.

Faza 3 – Jedzenie!

Kiedy wszyscy gracze wyłożą karty pożywienia, należy je odwrócić. Następnie wszyscy odkrywają swoich drapieżników oraz ewentualne karty AQUA i sumują siłę układu, modyfikując ją o wartości wskazane na ewentualnie zdobytych wcześniej kartach AQUA.



Przykład: Magda odkrywa trzech drapieżników – morsa, rekina oraz małą orkę, które dadzą jej w sumie 9 punktów (2+5+2). W trakcie rundy, Magda dwukrotnie zawołała jednak „aqua!” i otrzymała w związku z tym karty o wartościach „0” oraz „-2”. Całkowita siła jej układu wynosi więc 7 punktów (9 z kart drapieżników oraz „-2” za karty AQUA).

Gracz z układem o najwyższej sile końcowej zabiera kartę pożywienia o najwyższej wartości punktowej i kładzie ją odkrytą obok siebie, tworząc stos punktacji. Jeśli kilka kart ma taką samą, najwyższą wartość punktową – wybiera, którą zabrać.

Następnie gracz z drugim co do siły układem zabiera drugą co do wartości punktowej kartę itd. Tak długo, aż każdy z graczy nie zabierze po jednej karcie pożywienia.

Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje siłą swoich układów, pierwszeństwo zebrania karty ma ten, który zagrał kartę pożywienia o najwyższej wartości. Jeśli wciąż jest remis, pierwszy kartę zbiera gracz najbliższy (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) tego, który ostatni krzyknął „brunch!”.

Kiedy wszyscy mają już pożywienie, odrzućcie użyte karty drapieżników.

Rozpoczęcie następnej rundy

Nowa runda zaczyna się od Fazy 1. Jeśli talia drapieżników się skończy, przetasujcie odrzucone wcześniej karty i utwórzcie nową. Gra kończy się wraz z końcem 6 rundy.

Każdy z graczy zostanie na ręce z jedną kartą pożywienia, której już nie wykorzysta.

Kto wygrywa?

Dodajcie punkty zwycięstwa ze wszystkich zdobytych dotąd kart pożywienia – będziecie mieć po sześć kart pożywienia.

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów!

Jeśli jest remis, wygrywa ten, który ma najwięcej kart pożywienia w swoim kolorze. Jeśli wciąż jest remis – mamy więcej niż jednego zwycięzcę!

Autorzy: Luca Bellini i Luca Borsa

Ilustracje: Mauro Pelosi

Grafiki i projekt: SpazioKreativo

Tłumaczenie: Tomasz Gałkowski

Redakcja: Agata Radzik, Jakub Siedlecki,
Tomasz Jaworski

Edycja: www.creatika.pl

Produkcja: Cube Factory of Ideas

Cube Anna Bobrowska

os.Bolesława Chrobrego 8/49

60-681 Poznań

www.factorycube.pl

Wyprodukowano w Polsce



Aqua Brunch to gra wydana przez Stratelibri/Giochi Uniti srl.,
w Polsce wyłączne prawa posiada Cube-Factory of Ideas.
© 2014 Wszelkie prawa zastrzeżone. Giochi Uniti
© 2014 Wszelkie prawa zastrzeżone. Cube Factory of Ideas.

Uwaga! Gra nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 lat, zawiera
małe elementy, które mogą zostać połknięte.