



okładka: W. Eric Martin@BGG

Niezły bystrzak! (Ganz schön clever)

Instrukcja polska

przekład z angielskiego: nildopl@BGG

za przekładem z niemieckiego: nyfilmfest@BGG (v 1.1)

| | |
|---|---|
| Okładka | 1 |
| Słowniczek | 2 |
| Przygotowanie gry | 2 |
| Rozgrywka wieloosobowa (2-4 graczy) | 2 |
| Aktywny gracz | 2 |
| Pasywni gracze..... | 3 |
| Arkusz punktacji (kolorowe obszary) | 3 |
| Bonusy | 5 |
| Akcje | 5 |
| Koniec gry..... | 6 |
| Rozgrywka solo (1 gracz) | 6 |

Słowniczek

Pogrubiono definicję pojęć, a podkreślono odwołania do wcześniej zdefiniowanych pojęć.

Tura – pojedynczy: rzut kośćmi aktywnego gracza lub wybór kości pasywnego gracza.

Kolejka – (najczęściej) trzy (lub mniej) rzuty kośćmi (tury) przez aktywnego gracza oraz wybór kości przez pasywnych graczy (tura).

Runda – zagranie swojej kolejki przez wszystkich graczy (przy trzech graczach oznacza to dziewięć rzutów kośćmi – trzy razy po trzech aktywnych graczy oraz trzy kolejki wybierania kości przez pasywnych graczy).

Przygotowanie gry

Każdy gracz przygotowuje długopis i arkusz punktacji. Losowo wybiera się pierwszego gracza i przekazuje mu 6 kości. Gracz ten staje się aktywnym graczem.

Rozgrywka wieloosobowa (2-4 graczy)

Gra toczy się przez cztery (przy 4 graczach), pięć (przy 3 graczach) lub sześć (przy 1 lub 2 graczach) rund. Na początku każdej z początkowych czterech rundy, każdy z graczy otrzymuje bonus, jak pokazano na **torze rund** – należy wybrać jeden z bonusów w czwartej rundzie.



Aktywny gracz



Aktywny gracz włada kośćmi. Rzuca wszystkimi sześcioma naraz (pierwsza tura), wybiera jedną kość i umieszcza ją na jednym z trzech **pól na kości** (w lewym górnym rogu arkusza punktacji – pola te odmierzą kolejne tury gracza) bez zmieniania wylosowanej ścianki. Wybierając kości, gracz musi zakreślić lub wpisać cyfrę w pole o wartości i kolorze odpowiadającym wybranej kości na arkuszu punktacji. Następnie aktywny gracz przenosi wszystkie kości (bez zmiany wylosowanych wartości!), które pokazują niższe wartości niż wybrana przed chwilą i umieszcza je **na srebrnej tacy** wydrukowanej w pudełku. Jeżeli gracz wybrał kość o najniższej wartości, nie przenosi żadnej kości na tacę. Kości na srebrnej tacy nie mogą być dalej używane przez aktywnego gracza (wyjątek: akcja „dodatkowa kość”).



Biała kość jest dzokerem i może być traktowana jako kość dowolnego koloru.

Pozostałe kości, aktywny gracz przerzuca (druga tura). Znowu wybiera kość i umieszcza ją na pustym polu na kości. Następnie zakreśla lub wpisuje cyfrę w pole na obszarze odpowiadającym kolorowi wybranej kości. Ponownie kości, o numerach mniejszych od wybranej kości, umieszcza na srebrnej tacy.

Pozostałe kości, aktywny gracz znowu przerzuca (trzecia tura). Znowu wybiera kość i umieszcza ją na pustym miejsu na kości, następnie zakreśla numer na polu z odpowiadającym kolorem i numerem. Wszystkie pozostałe kości umieszcza na srebrnej tacy.

Jeśli aktywny gracz nie może użyć żadnej z kości z aktualnego rzutu, po prostu nie zaznacza nic na arkuszu punktacji, ale taki rzut dalej liczy się do limitu trzech rzutów na kolejkę.

Jeśli gracz wybierze kość z wysokim wynikiem w pierwszej lub drugiej turze, może okazać się, że będzie mógł wykonać mniej niż trzy tury w swojej kolejce. Najlepiej unikać takich sytuacji.

Pasywni gracze

Pasywni gracze wykonują akcję po zakończeniu trzeciej tury aktywnego gracza (lub wcześniejszych, jeśli nie może się już ruszyć). Wszyscy wybierają jedną kostkę z przeniesionych na srebrną tacę i zaznaczają odpowiedni wynik na swoim arkuszu punktów. Wszyscy pasywni gracze wybierają jednocześnie, a każda kostka może być wybrana wielokrotnie przez różnych graczy.

Jeśli pasywny gracz nie może użyć żadnej kości ze srebrnej tacy, może wykorzystać jedną z kości zabranych przez aktywnego gracza. Nie można zrezygnować z użycia kości z tacy, aby wykorzystać kość aktywnego gracza.

Następnie gracz z lewej strony otrzymuje wszystkie kości i staje się aktywnym graczem. Runda kończy się, kiedy każdy gracz raz był aktywnym graczem.

Arkusz punktacji (kolorowe obszary)

Arkusz punktacji ma obszary w pięciu kolorach. Wybierając kość, gracz zaznacza jedno pole lub wpisuje w nie cyfrę.

Trzy obszary (**zielony**, **pomarańczowy** i **fioletowy**) mają zaznaczoną strzałkę z lewej strony. Zaznaczanie należy zacząć właśnie od lewej, poruszając się w prawo i nie przeskakując żadnego pola.

Dwa obszary (**żółty** i **niebieski**) możesz skreślić wartość wybranej kości, niezależnie od położenia pola.

Biała kość jest dzokerem i może być użyta na każdym polu jako **żółta**, **zielona**, **pomarańczowa** lub **fioletowa** albo zsumowana z **niebieską** i użyta na **niebieskim obszarze**.

Żółty obszar

Można zaznaczać tu wyniki z żółtych kości. Po prostu przekreślasz wartość wybranej kości. Każda wartość powtarza się dwa razy, ale można wybrać tylko jedno pole dla każdej wybranej kości. Pola można wykreślać w dowolnej kolejności.

Za każdym razem, kiedy wykreśli się wszystkie pola w kolumnie należy zakreślić kółkiem liczbę na dole, oznaczającą zdobyte **punkty**. Bonusy zdobyte przez wykreślenie wierszy zostaną wyjaśnione dalej.



Niebieski obszar

Tak jak w żółtym obszarze, wyniki można zakreślać w dowolnej kolejności. Jeśli gracz wybierze **niebieską** kość, dodaje obecną wartość **białej** kości (niezależnie od jej obecnego położenia). Sumowanie dotyczy także sytuacji, jeśli gracz wybierze **białą** kostkę i jako dzokera umieści ją w **niebieskim** obszarze – wtedy dodaje wynik z **niebieskiej** kości. Dotyczy to wszystkich sytuacji niezależnie od położenia drugiej kości (w puli, na arkuszu punktacji gracza czy srebrnej tacy), a także od statusu gracza (aktywny czy pasywny). Gracz nie może użyć wartości tylko jednej kości podczas wypełniania **niebieskiego** obszaru – zawsze należy policzyć sumę kości **białej** i **niebieskiej**. Jeśli aktywny gracz w jednej turze wybierze kość **białą**, a w drugiej **niebieską** może skreślić dwa pola w **niebieskim** obszarze w swojej kolejce.

Na koniec gry, gracze liczą ile liczb skreślili w tym obszarze. Skala na górze obszaru określa ile zdobyli **punków** za **niebieski** obszar.





Pomarańczowy obszar

Na końcu gry gracz **punktuje** sumując wszystkie liczby wpisane w pomarańczowym wierszu.

Na koniec gry, gracz **punktuje** sumę wszystkich wpisanych liczb z **fioletowego** wiersza.

Bonusy

Gracz może zdobyć **bonusy**, które są wymienione na końcu wiersza, kolumny lub pod wpisywanym/wykreślanym polem:



Bonus X: natychmiast należy zaznaczyć pole na określonym przez X kolorze, lub skreślić dowolną liczbę (na **żółtym** i **niebieskim** obszarze), koniecznie kolejne pole na **zielonym** obszarze. **Bonus X** dostępny na początku 4 rundy może być użyty do wypełniania pola w **żółtym**, **niebieskim** lub **zielonym** obszarze, jak opisano powyżej.





Fioletowy lub pomarańczowy numer powoduje, że gracz może natychmiast umieścić ten numer na swoim arkuszu punktów w odpowiednim obszarze. Nie można zachować tego bonusu na później, jeśli nie można go wykorzystać natychmiast.

Czarna szóstka na początku czwartej rundy można wykorzystać do wpisania szóstki na **fioletowym** lub **pomarańczowym** polu.

Jeśli użycie bonusu powoduje spełnienie warunku do innego bonusu, jest on natychmiast wywoływany w łańcuchu.

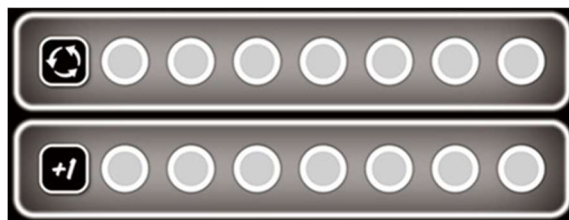
Bonus na pojedynczym polu = wykorzystaj natychmiast w chwili wypełnienia pola.

Bonusy na końcu wiersza lub kolumny = wykorzystaj kiedy zostanie zapełniony wiersz lub kolumna.

Lisy : punktowanie lisów odbywa się na końcu gry. Za każdego zdobytego lisa  należy doliczyć tyle punktów, ile ma najmniej punktowany obszar gracza. Na przykład, jeśli gracz zdobył najmniej punktów za pomarańczowy obszar, np. 5, każdy lis  wart jest 5 punktów. Jeśli gracz zdobył 0 punktów za jakiś obszar, to lisy  są bezużyteczne.

Akcje

Dwa **tory akcji** mogą zostać odblokowane podczas gry. W przeciwieństwie do bonusów, akcje mogą być użyte natychmiast po odblokowaniu lub w dalszej części gry. Kiedy gracz odblokuje akcje powinien zaznaczyć kółko na następnym polu odpowiedniego toru. Po użyciu akcji, pierwsze pole w kółku, na odpowiednim torze należy wykreślić. Gracz może użyć nieograniczonej ilości akcji w swojej turze, pod warunkiem, że są odblokowane.



Akcja „przerzut”: może być użyta tylko przez aktywnego gracza. Jeśli gracz chce przerzucić kości, przerzuca wszystkie, którymi właśnie rzucał (nie dotyczy to kości na arkuszu punktacji i srebrnej tacy). Wszystkie używane w ostatnim rzucie kości muszą zostać przerzucone (gracz nie może zatrzymać części kości i przerzucić pozostałych).

Akcja „dodatkowa kość”: używając tej akcji gracz może wybrać jeszcze jedną kość. Akcję można wykonać tylko na końcu tury (kiedy aktywny gracz wybrał już wszystkie kości z pola gry – reszta odłożona na srebrną tacę, lub pasywny gracz wybrał już kość ze srebrnej tacy). Używając tej akcji gracz może użyć każdej z sześciu kości, włączając w to kości zabrane przez aktywnego gracza. Gracz może użyć akcji „dodatkowa kość” wielokrotnie podczas kolejki, ale każda z kości może zostać wybrana tylko raz (używając akcji „dodatkowa kość”).

Koniec gry

Gra kończy się, na końcu ostatniej kolejki. Na końcu gry gracze mogą użyć jeszcze akcji „dodatkowa kość”, ale niewykorzystane akcje „przerzut” - przepadają.

Gracze zapisują wyniki w kolorowych polach oraz liczą zdobyte lisy 🦊. Każdy zdobyty lis 🦊 jest wart tyle punktów, ile gracz zdobył w najmniej punktującym obszarze. Punkty są dodawane i gracz z największą liczbą punktów wygrywa. W przypadku remisu, wygrywa gracz, który zdobył największą liczbę punktów za pojedynczy obszar. Jeśli to nie rozstrzygnie o wygranej, gracze dzielą się zwycięstwem.

Rozgrywka solo (1 gracz)

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Zasady gry są w zbliżone do opisanych w grze wieloosobowej. Gra solo trwa sześć rund. Gracz zaczyna jako aktywny gracz, następnie wciela się w rolę gracza pasywnego i aktywnego na przemian. Oznacza to, że będzie aktywnym i pasywnym graczem po sześć razy, na zmianę. Wcielając się w pasywnego gracza, przetrzuca wszystkie sześć kości i umieszcza trzy z najmniejszymi wynikami na srebrnej tacy. Jeśli wypada remis (więcej niż trzy kości „mają najmniejsze wyniki”), na srebrnej tacy należy umieścić te kości, które zatrzymały się najbliżej tacy.

Uwaga: Jako pasywny gracz, gracz nie może używać akcji „przerzut”, analogicznie, jak w grze z udziałem większej liczby osób.

Gracz może ocenić jak jest bystry porównując swój wynik z tablicą:

| | Poziom | Punkty |
|-------|---|---------|
| ***** | Niezły bystrzak! | >280 |
| **** | Jesteś A. Einstein? | 260-280 |
| *** | Co za geniusz! | 240-259 |
| **1½ | Imponujące! | 220-239 |
| ** | Czapki z głów! | 200-219 |
| *1½ | Dobry wynik! | 180-199 |
| * | Całkiem nieźle! | 160-179 |
| ½ | Nieźle, ale możesz się bardziej postarać! | 140-159 |
| 0 | Postaraj się bardziej! | < 140 |

