

Pi mal Pflaumen

Owocowa gra karciana Matthiаса Cramera
dla 3-5 graczy w wieku 8+



Wprowadzenie

XVII i XVIII stulecia były erami nauki. Dwoma najbardziej imponującymi osobistościami tego czasu byli Leonard Euler i Maria Sibylla Merian (którzy byli krewnymi). Leonard Euler był słynnym matematykiem, który miał wybitne zasługi dla liczby π . Maria Sibylla Merian była nie tylko przyrodniczką i badaczką, ale również artystką. Jej imię oznacza styl szczegółowego portretu przyrody - zobacz jej prace metamorfozy gąsienic w motyle. Ilustracje na kartach gry powinny tchnąć życie w ten styl ponownie. Przy okazji, wyrażenie "Pi mal Daumen" również pochodzi z tego okresu.

Elementy gry

119 kart, składających się z:



Runda I



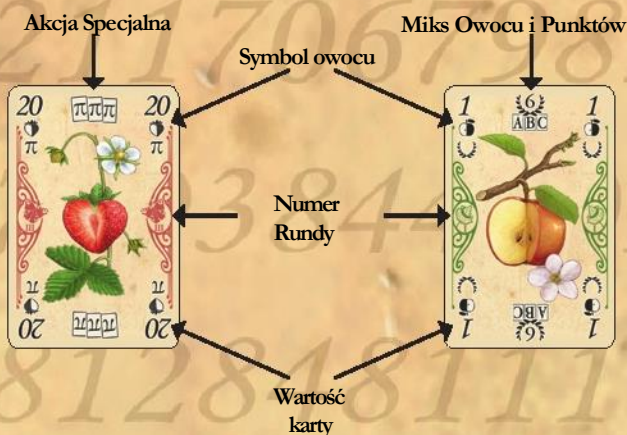
Runda II



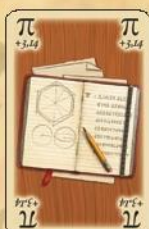
Runda III

75 Kart Owoców (25 z dla każdej Rundy I, II i III obejmujących 9 różnych rodzajów Owoców:

Jabłko, Jeżynę, Wiśnię, Fige, Pomarańczę, Gruszkę, Śliwkę, Truskawkę i Białą Porzeczkę; z wyjątkiem Śliwek, są 3 karty każdego rodzaju owocu na Rundę; 25. karta każdej Rundy pokazuje Śliwkę, ale jest używana tylko w grze dla 5 graczy; jest także oddzielna talia kart Śliwki)



18 Kart Śliwek



18 Kart Pi
(+3,14...)



1 Pies łańcuchowy
(2 różne ilustracje, użyj tej, która podoba ci się bardziej)



7 kart Kolejności Tury

Przygotowanie

Umieść następujące karty obok obszaru gry:

wszystkie 18 Kart Śliwek, wszystkie 18 Kart Pi i Psa łańcuchowego.

Rozdziel **Karty owoców** numerami Rundy na 3 oddzielne stosy.

W grze dla 3 graczy, usuń karty 19 do 25 z każdego stosu.

W grze dla 4 graczy, usuń karty 25 z każdego stosu.

W grze dla 5 graczy, nie usuwaj żadnych kart.

Odlóż usunięte karty do pudełka.

Potasuj każdy stos zakryty. Dla **pierwszej Rundy**, użyj stosu z **gąsienicą rusałki pawika** na liściu pokrzywy (innymi słowami: z numerem Rundy I w narożniku). Umieść stos stadium poczwarłki (II) i stos z rusałką pawikiem na kwiecie astru (III) z pozostałymi kartami obok obszaru gry.

Weź karty **Kolejności Tury** od 1 do liczby graczy. Tylko karta Kolejności Tury z najwyższym numerem może mieć ilustrację karty Śliwki w prawym dolnym narożniku. Umieść odpowiednie karty z pozostałymi kartami obok obszaru gry, a pozostałe odłóż do pudełka.



Karty Kolejności Tury
dla gry na 4 graczy

Pociągnij dla każdego gracza liczbę równą liczbie kart. Weź swoje karty Owoców do ręki i trzymaj zakryte przed innymi graczami. Gracz, który ostatnio jadł owoce, zostaje graczem startowym.

Przegląd

Gra *Pi mal Pflaumen* jest rozgrywana przez 3 Rundy i każda Runda składa się z 6 lew (lub 5 lew w grze dla 5 graczy). Każdy gracz zagrywa dokładnie 1 kartę Owocu na lewę. Gracz, który zagrał najwyższą wartość, może wybrać 1 z zagrych kart. Pozostali gracze podążają odpowiednio - ostatni gracz musi wziąć kartę, która pozostała, ale dostaje również kartę Śliwki. Niektóre karty Owoców mają Akcję Specjalną, którą możesz przeprowadzić, kiedy bierzesz tę kartę. Żeby wygrać tę grę, jednakże, musisz łączyć swoje karty Owoców w zyskowne Mieszanki Owoców i Punktów.

Przebieg Gry

W każdej z 3 Rund, zagrywane jest 6 lew (tylko 5 w grze dla 5 graczy). Lewa jest zagrywana wg zasad:

1. Rozpoczynając od gracza startowego i idąc wg wskazówek zegara, **zagraj 1 kartę Owocu** z ręki i umieść ją **odkrytą** na środku stołu. (Możesz dodać 1 lub więcej kart Pi, żeby zwiększyć wartość zagranej karty - zobacz sekcję *Akcje Specjalnych*).
2. **Przydziel** każdemu graczowi **kartę Kolejności Tury**, zgodnie z wartością karty, którą zagrał. Gracz, który zagrał najwyższą wartość otrzymuje kartę Kolejności Tury 1, gracz z drugą najwyższą wartością otrzymuje kartę Kolejności Tury 2 itd.
3. Gracz z **kartą Kolejności Tury 1** (czyli z najwyższą zagrana kartą), **wybiera 1 z kart Owoców z lewy** i przesuwa ją na **swoją wystawkę**. Możesz wybrać kartę, którą zagrałeś. (Ułóż karty na swojej wystawce tak, żeby inni gracze mogli łatwo zobaczyć co masz.)
4. Jeśli karta, którą wzięłeś ma **Akcję Specjalną**, przeprowadź ją natychmiast. Możesz też **łączyć** karty w swojej wystawce w **Owocowe Mieszanki** (zobacz sekcję *Akcje Specjalne i Owocowe Mieszanki*).
5. Potem gracz z kartą Kolejności Tury 2, wybiera kartę, umieszcza ją na swojej wystawce, wykonuje jej Akcję Specjalną (gdy jest) i łączy w Mieszanki Owocowe.
6. Kontynuuj w ten sposób, aż każdy gracz nie wykona swojej tury. **Ostatni gracz otrzymuje również 1 kartę Śliwki** z odpowiedniego stosu. Karty Śliwki mogą być użyte do Mieszanek Owocowych, podobnie jak każda inna karta Owocu na twojej wystawce. Nie mają one innego przeznaczenia.
7. Gracz z kartą Kolejności Tury 1, rozpoczyna następną lewę. Pozostali gracze, podążają zgodnie z ruchem wskazówek zegara, jak poprzednio.
8. Przed tym jak zagraż kolejną lewę, zwróć karty Kolejności Tury.



Przykład: Alicja zagrała 13 Fig i kartę Pi więc ma łącznie 16,14..., co jest wyższe niż Pomarańczowa16 Roberta. Więc Alicja wybiera kartę Owocu jako pierwsza, a potem Robert wybiera jedną z trzech pozostałych. Krzysztof zagrał 6 Białej Porzeczki i musi wziąć pozostałą kartę Owocu, ale dostaje także kartę Śliwki.

Runda się kończy, po tym jak wszyscy gracze zegrali wszystkie swoje karty z ręki. Potem weź karty dla następnej Rundy i ponownie rozdaj każdemu graczowi równą ich liczbę. Gracz, który zagrał najwyższą kartę w ostatniej lewie poprzedniej Rundy wyklada pierwszą kartę w następnej lewie. Gra się kończy po Rundzie III.

Akcje Specjalne i Mieszanki Owocowe

Akcje Specjalne

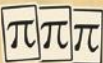
Niektóre karty Owoców dostarczają jednorazową **Akcję Specjalną**. Kiedy bierzesz taką kartę, musisz **natychmiast** ją wykonać. Nie możesz zrobić tego później. Są **3 rodzaje Akcji Specjalnych**:



Weź Psa Łańcuchowego: Weź Psa (z miejsca obok obszaru gry lub od innego gracza) i umieść go w swojej wystawce. Jak długo masz Psa Łańcuchowego na swojej wystawce, żaden gracz nie może ukraść ci karty.



Ukradnij kartę: Możesz ukraść odkrytą kartę Owocu z wystawki innego gracza i umieścić ją w swojej. (Możesz użyć ukradzionej karty natychmiast do stworzenia Owocowej Mieszanki.) Nie możesz ukraść karty od gracza z Psem Łańcuchowym.



Weź 3 karty Pi: Weź 3 karty Pi i umieść je w swojej wystawce. Możesz mieć ich w swojej wystawce dowolną liczbę. Kiedy zagrywasz kartę do lewy, możesz dodać dowolną liczbę **kart Pi** ze swojej wystawki, by zwiększyć wartość zagranej **karty Owocu**. Każda karta Pi zwiększa wartość tej karty o pi (3,14...). (Z powodu miejsc po przecinku, nie może to doprowadzić do remisu. Na przykład dodając 2 karty Pi, zwiększasz wartość o 6,28..., itd.) Na koniec lewy, zwróć wszystkie dodane karty Pi do stosu kart Pi.

Mieszanki Owocowe

Niektóre karty Owoców pokazują wieniec laurowy z liczbą i zestawem liter pod nim, reprezentujące Mieszankę Owocową, którą mogą ci stworzyć. Tylko przez zrobienie tego, dostaniesz Punkty potrzebne do zwycięstwa.

Za każdym razem, kiedy bierzesz kartę Owocu z lewy, możesz stworzyć 1 lub więcej Owocowych Mieszanek, biorąc wymagane karty Owoców ze swojej wystawki. Każda litera w Mieszance Owocowej oznacza jeden rodzaj Owocu. Występują poniższe połączenia:

ABC / ABCD / ABCDE : 3 / 4 / 5 różne rodzaje Owoców, odpowiednio

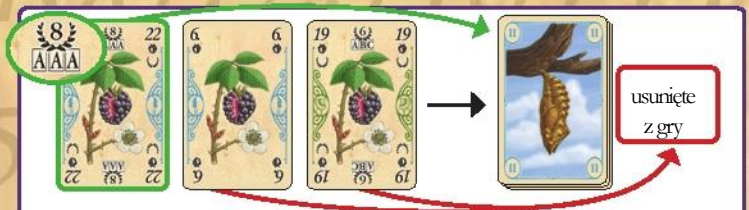
AA / AAA : 2 lub 3 karty Owoców jednego rodzaju, odpowiednio

AABB / AABBC : 2 lub 3 pary kart Owoców różnych rodzajów, odpowiednio

AAABB : 3 karty Owoców jednego rodzaju i 2 karty innego rodzaju

000 / 0000 / 00000 : 3, 4 i 5 kart Śliwek, odpowiednio

Karta Owocu pokazująca Mieszankę Owocową może być częścią tej Mieszanki, ale nie musi. Karty Śliwki, które dostajesz za bycie ostatnim, są traktowane jak każda inna karta Owocu. Możesz użyć dowolnych kart Owoców ze swojej wystawki, niezależnie w której Rundzie ją wzięłeś. Kiedy tworzysz Mieszankę Owocową, umieść kartę pokazującą Mieszankę zakrytą przed sobą. Te zakryte karty, nie mogą być ci skradzione. Liczba we wieniec laurowym, pokazuje ile Punktów dostaniesz na koniec gry. Odłóż pozostałe karty użyte do Mieszanki do pudelka – nie będą już używane w tej grze.



Przykład: Dennis zmierza do Mieszanki "AAA", więc potrzebuje 3 takie same karty Owoców. Decyduje użyć do tego Jeżyna, włącznie z kartą Owocu z tą Mieszanką. Umieszcza tę ostatnią zakrytą w swoim stosie ukończonych Mieszanek Owocowych i usuwa pozostałe karty z gry, tracąc w ten sposób trzecią kartę Jeżyny. Dennis mógłby użyć 3 Truskawek zamiast Jeżyna, ale jeśli by tak zrobił, musiałby usunąć 4 karty ze swojej wystawki - 3 Truskawek i kartę pokazującą tę Owocową Mieszankę.

Koniec Gry

Gra kończy się po zakończeniu Rundy III. W tym momencie, każdy gracz może stworzyć tyle Mieszanek Owocowych, ile zdoła, zanim podliczy się wszystkie Punkty za ukończone Mieszanki. Wygrywa gracz z największą liczbą Punktów. W razie remisu, rozstrzyga wartość pozostałych kart Owoców na twojej wystawce.

Wariant dla Graczy Doświadczonych

Możesz stworzyć tylko **pojedynczą** Mieszankę Owocową w turze (lewie). Na koniec gry, **nie możesz stworzyć** żadnej Owocowej Mieszanki. W tym wariantcie decyzja, kiedy tworzyć Mieszankę jest kluczowa.

Twórcy

Projekt Gry: Matthias Cramer · **Ilustracje:** Dennis Lohausen
Projekt grafiki: Hans-Georg Schneider · **Tłumaczenie angielskie:** Grzegorz Kobiela
Realizacja: Klaus Otmaier

© 2015 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany.
All rights served.

Drukowanie i publikowanie tych zasad, elementów gry lub ilustracji bez zgody posiadacza licencji jest zabronione.

Ku pamięci Meilo, najlepszego przyjaciela skrzydlatego konia ...

Tłumaczenie: Michal Gościński

