



Profesor  
**GRANNA**  
POLECA

# RACHMISTRZ

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- dwustronna plansza



- instrukcja

- 72 żetony graczy



- klepsydra 15-sekundowa
- trzy kostki



### Uwaga:

Gra zawiera pięć zestawów po 13 żetonów. Szósty zestaw zawiera 7 żetonów i wykorzystywany jest w grze dla sześciu osób.

## PRZYGOTOWANIE GRY

Wybierzcie stronę planszy, na której chcecie przeprowadzić rozgrywkę. Rozłóżcie planszę na środku stołu – tak, aby każdy miał do niej swobodny dostęp. Następnie każdy gracz bierze zestaw żetonów w wybranym przez siebie kolorze.

- W grze dla 3 graczy każdy otrzymuje po 13 żetonów.
- W grze dla 4 graczy każdy otrzymuje po 10 żetonów.
- W grze dla 5 graczy każdy otrzymuje po 8 żetonów.
- W grze dla 6 graczy każdy otrzymuje po 7 żetonów.

### Uwaga:

Wariant dla dwóch osób opisany jest na końcu instrukcji.

**iq**  
**GRANNA**



**WIEK: 10+**

**2-6 GRACZY**

# RACHMISTRZ

Przygotujcie zestaw trzech kostek, a klepsydry umieście obok planszy – w miejscu, do którego każdy z graczy będzie miał swobodny dostęp. Teraz jesteście gotowi do gry.



## PRZEBIEG GRY

Gra trwa przez nieokreśloną liczbę rund. Na początku każdej rundy jeden z graczy rzuca trzema kostkami. Z cyfr, które wskażą kostki, tworzycie własne działania matematyczne i obliczacie ich wynik. Pierwszy z graczy, któremu uda się ułożyć działanie z użyciem tych trzech cyfr, ogłasza jego wynik, a następnie kładzie na planszy swój żeton – tylną stroną (oznaczoną znakiem zapytania) do góry – i uruchamia klepsydry. Żeton można położyć na jednym z trzech pól, które sąsiadują z liczbą, będącą wynikiem naszego działania. Pozostali gracze mają od tej chwili 15 sekund na utworzenie swoich działań.



*Uwaga: Nie można ułożyć działania, którego wynik będzie taki sam, jak ten, który w danej rundzie zgłosił już ktoś inny.*

Po upływie regulaminowego czasu gracze, którzy umieścili na planszy żetony, muszą powiedzieć, jakie działania ułożyli. Jeżeli działanie zostało utworzone i obliczone prawidłowo, gracz odwraca żeton na wierzchnią stronę (bez znaku zapytania). Jeżeli działanie było błędne, gracz musi zabrać żeton z planszy i umieścić go z powrotem w swojej puli. Gracze, którzy nie zdążyli wyłożyć swojego znacznika przed upływem regulaminowego czasu, w tej rundzie nie wykładają go już na planszę.

• **Przykład:**

W tej rundzie cyfry na kostkach to 2, 3 i 7.

Gracz tworzy i wykonuje działanie:  $7+3-2$ .

Uzyskany wynik to 8.

Gracz kładzie swój znacznik na polu sąsiadującym z liczbą 8.



# RACHMISTRZ

## DOPUSZCZALNE DZIAŁANIA

Gracz musi użyć wszystkich trzech cyfr. Dozwolone jest dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie. Zabronione jest stosowanie innych działań (potęgowania, pierwiastkowania, silni itp.). Do utworzenia działania można wykorzystać nawiasy. Nie można łączyć cyfr z dwóch kostek w liczby dwucyfrowe.

Jeśli wszystkie pola wokół cyfry, która jest wynikiem naszego działania są zajęte, to nie możemy tam umieścić swojego znacznika.

## ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się po rundzie, w której jeden z graczy wyłoży na planszę swój ostatni żeton.

*Przykładowe działania dla cyfr 2, 3 i 7:*

$$7-3 \times 2 = 1$$

$$7-3-2=2$$

$$(7+2) \div 3 = 3$$

$$(7+3) \div 2 = 5$$

$$7-3+2=6$$

$$7 \times (3-2) = 7$$

$$7+3-2=8$$

$$7 \times 2-3=11$$

$$7+3+2=12$$

$$7+3 \times 2 = 13$$

$$(7-2) \times 3 = 15$$

$$7 \times 2 + 3 = 17$$

$$7 \times 3 - 2 = 19$$

$$(7+3) \times 2 = 20$$

$$7 \times 3 + 2 = 23$$

$$(7+2) \times 3 = 27$$

$$7 \times (3+2) = 35$$

$$7 \times 3 \times 2 = 42$$

## PUNKTACJA KOŃCOWA

Gracz wybiera największy ze swoich zbiorów żetonów (zbiór tworzą żetony znajdujące się na polach sąsiadujących ze sobą) i otrzymuje po 1 punkcie za każdy znajdujący się w nim żeton. Inne, mniejsze zbiory nie są brane pod uwagę. Następnie gracz odejmuje 1 punkt za każdy swój niewykorzystany żeton (znajdujący się poza planszą).

- Przykład:**

*W największym zbiorze gracza znajduje się 8 żetonów. Otrzymuje on więc 8 punktów. Pozostałe 3 żetony na planszy nie są punktowane. Gracz w czasie rozgrywki nie wyłożył na planszę 2 swoich żetonów. Odejmuje więc 2 punkty. Jego ostateczny wynik to 6 punktów.*



# RACHMISTRZ

*Jeżeli gracz ułożył dwa zbiory z taką samą liczbą żetonów, to tylko jeden z nich punktuje (np. dwa zbiory zawierające po 6 żetonów i tak warte będą 6 punktów).*

## WARIANT DLA DWÓCH OSÓB

Każdy gracz bierze po 10 żetonów w dwóch kolorach.

Jeden z graczy rzuca kostkami. Z trzech cyfr, które wskażą kostki, obaj gracze starają się ułożyć prawidłowe działania. Pierwszy z graczy, któremu uda się ułożyć działanie, ogłasza jego wynik, a następnie kładzie na planszy swój żeton – tylną stroną (oznaczoną znakiem zapytania) do góry – i uruchamia klepsydrę. W trakcie odmierzania czasu pierwszy gracz może ułożyć drugie działanie, z innym wynikiem, i położyć na planszy żeton w drugim ze swoich kolorów. Drugi gracz może w tym czasie ułożyć jedno lub dwa działania i oznaczyć pola żetonami w swoich kolorach (w jednej rundzie nie można wyłożyć dwóch żetonów w tym samym kolorze).

Gra dobiega końca, gdy któremuś z graczy skończą się żetony w jednym z kolorów. Wówczas gracze sumują punkty za swoje największe zbiory (liczą się wszystkie żetony, niezależnie od koloru). Mniejsze zbiory nie są brane pod uwagę. Następnie należy odjąć po 1 punkcie za każdy niewykorzystany żeton. Wygrywa gracz, który uzyska najwyższy wynik końcowy.

Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz zgłosić reklamację e-mailem – na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl). Nie zapomnij podać swojego imienia, nazwiska i adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeżeli chcesz otrzymywać drogą mailową wiadomości o nowościach, wyślij e-mail z taką informacją na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl) i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Autor gry: Michał Stąszczak,  
Projekt serii: Huddleston  
Design: Sławomir Bejda  
Redaktor prowadzący:  
Michał Herman



GRANNA sp. z o.o.  
ul. Księcia Ziemowita 47  
03-788 Warszawa  
© GRANNA 2017  
Wszelkie prawa zastrzeżone

00288/3