

Susanne Galonska

TRIO

Gra dla 1–6 graczy w wieku od 7 do 99 lat

Zawartość pudełka:
plansza do gry, 55 kart, 8 pionków, instrukcja

Cel gry:

Wszyscy gracze równocześnie zastanawiają się, jak przestawić jeden z pionków, tak aby uzyskać ustawienie pokazane na jednej z wyłożonych kart. Wygrywa ten z graczy, który zbierze najwięcej kart.

GRANNA®

Przygotowanie do gry:

Planszę do gry kładziemy na środku stołu. Dokładnie tasujemy karty.

12 kart układamy dokoła planszy obrazkami do góry.

Pozostałe karty leżą zakryte obok na kupce. 8 pionków (patrz zdjęcie) ustawiamy na planszy do gry.



Przebieg gry:

Wszyscy gracze przyglądają się kartom rozłożonym wokół planszy i zastanawiają się, jak – przedstawiając tylko jeden pionek – uzyskać układ pokazany na którejkolwiek z odkrytych kart. Pionki można przedstawiać dowolnie na wolne pola. Kiedy gracz jest przekonany, że wie, jak doprowadzić do powtórzenia układu z karty, woła TRIO! i przestawia pionek. Gdy pozostali gracze potwierdzą, że trzy pionki są ustawione prawidłowo, gracz zabiera kartę ze swoim układem, a w jej miejsce odkrywa się kolejną, tak aby dokoła planszy ciągle leżało 12 kart. Dalej gra toczy się tak samo. Jeżeli graczowi nie uda się odtworzyć układu z karty, wycofuje pionek na pozycję wyjściową.

Może się zdarzyć, że na kupce z zakrytymi kartami zostaną jeszcze nieodkryte karty, a nikt nie może zdobyć żadnej z odkrytych kart leżących wokół planszy. Kto pierwszy zauważy, że nie ma możliwości żadnego ruchu, woła:

DALSZA GRA JEST NIEMOŻLIWA!

Wszyscy gracze sprawdzają, czy ma rację. Jeżeli rzeczywiście nie można odtworzyć żadnego układu, gracz, który to zauważył, może przestawić dwa pionki na planszy, aby zdobyć jedną kartę.

Jeśli gracz nie miał racji, gra toczy się dalej w wyżej opisany sposób.

Uwaga: Nie liczą się rozwiązania będące lustrzanym odbiciem układów.

Gra się kończy, gdy zostaną wykorzystane wszystkie karty z układami pionków, również te z kupki leżącej obok na stole. Gracz, który zebrał najwięcej kart, zostaje zwycięzcą.

Błyskawiczny wariant gry (2-4 graczy):

Każdy z graczy otrzymuje 10 kart i układa je przed sobą na stole, tak aby wszyscy je dobrze widzieli. Pozostałe karty leżą zakryte w kupce obok. Gracz, któremu uda się odtworzyć układ z jednej spośród swoich kart, odkłada ją na bok. Rozgrywka kończy się, gdy zawodnicy nie mogą odtworzyć żadnego układu. Zwycięża gracz, któremu pozostanie najmniej kart.

Każdy uczestnik może, widząc karty przeciwników, stworzyć układ z karty innego gracza. Wówczas tę kartę wycofuje się z gry, a gracz za kartę otrzymuje 2 karty – jedną spośród kart rozgrywanego oraz drugą z kupki kart odłożonych z boku.

TRIO dla jednego gracza:

Pojedynczy gracz odkrywa tyle kart, ile chce, i próbuje rozwiązywać zadania zgodnie z opisem przebiegu standartowej gry.

Drogi Kliencie! Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), prosimy wypełnić ten kupon i wysłać pod adresem: GRANNA, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa. Można też wysłać reklamację mailem na adres: service@granna.pl.

Data i miejsce zakupu:
Brakujące elementy:
Imię, nazwisko, adres:



Licencja: © 2009 HUCH! & friends,
www.huchandfriends.de
© 2008 IQ-Spiele GmbH,
www.iqspiele.de

GRANNA®

00133/3