

Kapadocja

Autor: Alberto Millán Ilustrator: Lorena Gestido

Kapadocja to jeden z najpiękniejszych regionów środkowej Turcji. Wraz ze wschodem słońca dziesiątki wielobarwnych balonów wznoszą się tam w powietrze i szybują nad księżycowymi formacjami skalnymi, tworząc niezapomnianą scenę. Ten piękny widok stał się inspiracją do powstania niniejszej gry.

GEL GRY

Gracze zyskują punkty za pomoc przy lądowaniu balonów. Kto zdobędzie ich więcej – wygra pojedynek.



GRANNA

falimir
juegos

© Falomir Juegos 2021 – Kapadokya

© 2022 Granna

Wszystkie prawa zastrzeżone

Wyprodukowano w Polsce

KARTY

W grze występują dwa rodzaje kart.

Karty pozycji:

Służą do stworzenia przestrzeni powietrznej, w której umieszcza się i przesuwa balony.

- **Karty lądowania** – ułożone w rzędzie, pokazują liczbę balonów (w tym samym kolorze) potrzebnych do wylądowania w danym miejscu.
- **Karty wysokości** – ułożone w kolumnie, pokazują wysokość lotu balonów.

Karty balonów:

- **Zwykle balony** – w lewym górnym rogu widać maksymalną wysokość, na jaką może wznieść się balon. To także liczba punktów, które gracz zdobędzie za ten balon na koniec gry. Balony występują w czterech kolorach: czerwonym, zielonym, żółtym i niebieskim.
- **Wielokolorowe balony** – można je umieścić na dowolnej wysokości i są traktowane jako balony dowolnego koloru. **Uwaga:** te balony nie dają punktów na koniec gry.



karty lądowania



karty wysokości



zwykle balony



wielokolorowe balony

PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotuj obszar gry, układając karty na środku stołu w następujący sposób:

- 1. Połóż kartę lądowania bez numeru, a następnie na prawo od niej ulóż pozostałe karty w kolejności malejącej (5, 4, 3, 2, 1). Nad kartą bez numeru stwórz kolumnę kart wysokości w kolejności rosnącej (100, 200, 300, 400, 500). Pole na prawo od kart wysokości i nad kartami lądowania stworzy obszar gry, który od teraz będzie określany jako przestrzeń powietrzna.*
- 2. Potasuj wszystkie karty balonów i umieść je w zakrytym stosie na lewo od kart wysokości, tak by wszyscy gracze mieli do niego swobodny dostęp.*
- 3. Dobierz trzy karty balonów z wierzchu stosu kart balonów i po kolei umieść je w przestrzeni powietrznej. Aby umieścić balon, sprawdź wartość karty, a następnie połóż ją na prawo od karty wysokości z tą samą wartością. Jeśli w tym rzędzie jest już balon, przesun go w prawo i umieść nowy balon na powstałym wolnym miejscu. W ten sposób każdy nowo dołożony balon przesuwamy karty umieszczone wcześniej w danym rzędzie. Jeśli dobrano wielokolorowy balon, należy go umieścić na wysokości 100.*
- 4. Każdy gracz bierze na rękę trzy karty balonów z wierzchu stosu i trzyma je zakryte, tak żeby przeciwnik ich nie widział.*



ROZGRYWKA

Grę rozpoczyna ten z Was, kto jako ostatni śnił o lataniu, lub najmłodszy gracz. W swojej turze gracz musi wykonać (jeśli może) po kolei trzy akcje: lot, lądowanie i dobranie karty.

***Lot:** Gracz umieszcza w przestrzeni powietrznej jeden z trzech balonów ze swojej ręki, biorąc pod uwagę następujące warunki:*

- ❖ *Maksymalna wysokość, na której można umieścić balon, jest określona wartością wskazaną na karcie. Balon o wysokości 500 może być umieszczony w dowolnym rzędzie, a balon o wysokości 200 może być umieszczony tylko w rzędach 100 lub 200.*
- ❖ *Balony wlatują w przestrzeń powietrzną od lewej strony. Zawsze umieszczaj je na pierwszej pozycji w rzędzie, obok karty wysokości.*

- ♥ Jeśli na pierwszej pozycji przy karcie wysokości znajduje się już balon, gracz przesuwa wszystkie balony w tym rządzie w prawo, tworząc miejsce dla nowego balonu.
- ♥ Jeśli pomiędzy przesuwanymi balonami jest puste miejsce, balony znajdujące się na prawo od niego nie przesuwa się.



→
czerwony balon przesuwa żółty

zielony balon
nie porusza się

Lądowanie: Po umieszczeniu nowego balonu w przestrzeni powietrznej gracz sprawdza, czy jakieś balony mogą wylądować. Aby do tego doszło, w jednej kolumnie muszą się znaleźć balony w tym samym kolorze w liczbie wskazanej na karcie lądowania lub większej. Pomiędzy lub pod lądującymi balonami nie może być żadnego balonu w innym kolorze. Wszystkie balony, które wylądowały, gracz zabiera i kładzie przed sobą zakryte w stosie. Wartość na kartach określa liczbę punktów,

jakie zdobędzie na koniec gry. W jednej turze może wylądować kilka grup balonów, o ile powyższe warunki są spełnione.

Na pokazanym przykładzie widać, że zielone balony nie mogą wylądować, gdyż pod nimi znajduje się balon czerwony. Mogą wylądować balony czerwone, gdyż dzięki balonowi wielokolorowemu mamy w sumie cztery w tej kolumnie. Wylądować może również balon niebieski z ostatniej kolumny.



Dobranie karty: *Na koniec swojej tury gracz dobiera nową kartę z wierzchu stosu kart balonów. Jeżeli stos się wyczerpie, kontynuuje się grę z mniejszą liczbą balonów na ręce. Następnie swoją turę rozpoczyna drugi gracz.*

KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy obaj gracze wyłożą wszystkie swoje karty z ręki. Następnie podliczają zdobyte punkty. Każdy z graczy sumuje wartości kart balonów, które zebrał w trakcie gry. Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa gracz, który zebrał mniej wielokolorowych balonów.

Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl.

Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.