

# SUPER MEGA FAJNA GRA

1-6 GRACZY ★ OD 8 LAT  
INSTRUKCJA

## ZAWARTOŚĆ:



60 kart fajnej gry



30 żetonów błyskawic



24 żetony księżyców



18 kart liczb (2 × 1-9)

6 markerów  
suchościernych



6 super mega kart punktacji



## 0 GRZE

W tej niezwykłej grze przepelnionej wysmienitą zabawą w każdej turze odkrywasz kartę z liczbą i wykreślasz odpowiednie pole na 1 ze swoich kart. Wykreśl wszystkie 3 w rzędzie albo w kolumnie, aby odblokować premie, które pomogą w wykreśleniu dodatkowych pól i uruchomią kolejne przydatne premie. Używaj żetonów błyskawic, aby zmieniać liczby według uznania, ale nie zapomnij także o żetonach księżyców, które pozwolą uniknąć kary na koniec gry. W ciągu 4 rund uzyskaj najwięcej punktów i wygraj!

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Zapoznajcie się z kartami fajnej gry i spójrzcie na „Przewodnik po karcie fajnej gry”. Następnie:

1. Przetasuj karty fajnej gry i połów je zakryte pośrodku obszaru gry. To stos kart do dobierania.
2. Żetony błyskawic i księżyców ułóż obok kart fajnej gry w osobnych stosach.
3. Przetasuj wszystkie 18 kart liczb. Odlicz 9 zakrytych kart i stwórz z nich talię na tę rundę. Pozostałe 9 kart odłóż na bok (nie podglądaj ich treści) aż do następnej rundy.
4. Każdy pobiera:
  - 1 super mega kartę punktacji,
  - 1 marker suchościerny,
  - 4 żetony błyskawic.
5. Każdy losuje 5 kart fajnej gry i wybiera 3 z nich jako swoje karty początkowe. Połóżcie przed sobą swoje odkryte karty początkowe i odrzućcie pozostałe 2 odkryte obok stosu kart do dobierania.  
*Wskazówka.* Pola na siatkach 3 × 3 będą wykreślane, więc warto wybrać takie karty początkowe, aby na siatkach mieć wszystkie liczby 1-9.



## JAK GRAĆ?

Gra trwa 4 rundy, a każda z nich składa się z 9 tur. Gracze rozgrywają swoje tury jednocześnie, jak wyjaśniono poniżej:

### 1. Odkryj kartę liczby

Jedno z Was odkrywa wierzchnią kartę z talii kart liczb i na głos odczytuje jej wartość.

Następnie kładzie ją odkrytą obok poprzednio dobranych kart liczb.



4!

### 2. Wykreśl 1 z pól

Wszyscy sprawdzają siatki 3 × 3 na swoich kartach fajnej gry i każdy wykreśla 1 pole na 1 karcie, które odpowiada odkrytej karcie liczby. Jeśli na Twoich kartach nie ma pasującego pola, nic nie robisz.



## UŻYWANIE ŻETONÓW BŁYSKAWIC

Jeśli masz żetony błyskawic, możesz wydać 1 albo więcej z nich, aby wykreślić inną liczbę niż ta na odkrytej karcie. Za każdy użyty żeton błyskawicy możesz  **dodać albo odjąć 1 od liczby wskazanej na aktualnej karcie liczby.**

*Przykład.* Jeśli liczba na karcie wynosi 5, możesz wydać 1 żeton błyskawicy, aby wykreślić 4 albo 6.

### Uwaga!

- Liczby „zapętłają się” pomiędzy 9 a 1, więc dodanie 2 do 9 da 2, a odjęcie 2 od 1 da 8.
- Użycie żetonów błyskawic zmienia aktualną liczbę tylko dla danego gracza, nie dla wszystkich.



### 3. Sprawdź premie

Sprawdź, czy wykreślone na kartach pole tworzy pełen rząd lub kolumnę. Jeśli tak, otocz kółkiem ikonę na końcu danego rzędu lub kolumny i natychmiast otrzymaj zdobytą premię.



**9 Liczba.** Natychmiast wykreśl pole z liczbą na 1 ze swoich kart fajnej gry, które odpowiada liczbie z premii. Następnie sprawdź, czy to odblokowało kolejne premie.

**Ważne.** Premie z liczbami nie mogą zostać zachowane na przyszłe tury. Nie możesz także użyć żetonów błyskawic, aby zmienić liczbę z premii.

**? Znak zapytania.** Natychmiast wykreśl dowolne pole z liczbą na 1 ze swoich kart fajnej gry. Sprawdź, czy to odblokowało kolejne premie.

**★ Gwiazdka.** Na swojej karcie punktacji w rzędzie obecnej rundy natychmiast zakreśl pierwszą wolną gwiazdkę, zaczynając od tej po lewej stronie. Im więcej gwiazdek zakreślisz w każdej rundzie, tym więcej punktów otrzymasz.

**Przykład.** Za 2 gwiazdki zdobyte w trakcie 1 rundy otrzymasz 4 punkty.

**Ważne.** Jeśli w danej rundzie zakreśliłeś już 3 gwiazdki, nic nie robisz.

**⚡ Błyskawica.** Natychmiast weź ze stosu 1 albo 2 żetony błyskawic, tak jak wskazano na symbolu premii.

**🌙 Księżyc.** Natychmiast weź ze stosu 1 żeton księżyc. (Więcej informacji – zob. „Koniec gry”).

### Uwaga!

- Jeśli wykreślając 1 liczbę, ukończysz zarówno rząd, jak i kolumnę, otrzymujesz obie premie.
- Jeśli odblokujesz kilka premii w danej turze, możesz je rozpatrzyć w dowolnej kolejności.
- Nie ma limitu posiadanych żetonów. Jeśli którykolwiek rodzaj żetonów się skończy, użyjcie dowolnych innych elementów, aby je zastąpić.

## PUNKTACJA I ROZPOCZĘCIE NOWEJ RUNDY

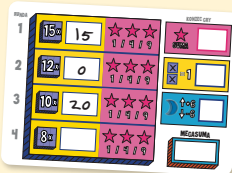
Runda się kończy, gdy 9. karta liczby zostanie odkryta i rozpatrzona. Następnie:

### 1. Spisz punkty z całościowo wykreślonych kart fajnej gry

Każda ukończona karta fajnej gry (czyli taka z wykreślonymi wszystkimi liczbami na siatce  $3 \times 3$ ) zapewnia określoną liczbę punktów w zależności od tego, w której rundzie została ukończona (z każdą rundą coraz mniej). Weź swoją kartę punktacji i zapisz punkty zdobyte w bieżącej rundzie.

#### Przykład

Tomek ukończył 1 kartę fajnej gry w pierwszej rundzie, więc zdobył 15 punktów ( $15 \times 1$ ). Podczas 2 rundy nie ukończył jednak żadnej karty fajnej gry, więc nie zdobył żadnych punktów ( $12 \times 0$ ). Podczas 3 rundy ukończył 2 karty fajnej gry, za które zdobył 20 punktów ( $10 \times 2$ ).



### 2. Wymaż i odrzuć wszystkie ukończone karty fajnej gry

Po uzupełnieniu kart punktacji użycie zatyczki markera do **wymazania wszystkich ukończonych kart fajnej gry** i odrzućcie je odkryte na stos kart odrzuconych.

### 3. Dobierz nowe karty fajnej gry

Każdy losuje 3 nowe karty fajnej gry, wybiera 1 z nich, a pozostałe 2 odrzuca. Wybraną kartę należy położyć odkrytą obok swoich pozostałych nieukończonych kart fajnej gry.

#### Uwaga!

- Nie ma limitu nieukończonych kart leżących przed graczem.
- Jeśli talia kart fajnej gry się skończy, należy przetasować stos kart odrzuconych i stworzyć nową talię.

### 4. Przetasuj karty liczb

Przetasuj wszystkie 18 kart liczb. Z odliczonych zakrytych 9 kart stwórz talię na kolejną rundę.

### 5. Zaczyna się kolejna runda

Rozegrajcie kolejną rundę tak jak poprzednią, zaczynając od odkrycia wierzchniej karty liczb.

## KONIEC GRY

Gra kończy się po 4 rundach. Podlicz swoje punkty, wpisując je w odpowiednie pola po prawej stronie swojej karty punktacji.



Zsumuj punkty za gwiazdki zdobyte w każdej rundzie (liczy się tylko największa wartość z każdej rundy).



Zlicz wykreślone pola liczb z siatek  $3 \times 3$  na nieukończonych kartach fajnej gry. Dodaj 1 punkt za każde 2 wykreślone pola.

**Ważne.** Zdobyczasz wszystkie wykreślone pola i podziel ich liczbę na pół, zaokrąglając w dół.



Gracz, który w ciągu gry zebrzeł najwięcej żetonów księżyców, otrzymuje 6 punktów. Gracz, który zebrzeł najmniej żetonów księżyców (także 0), traci 6 punktów. Jeśli kilkoro graczy zremisuje w największej albo najmniejszej liczbie żetonów księżyców, wszyscy remisujący otrzymują albo tracą 6 punktów.

**Uwaga!** W grze 2-osobowej obowiązuje premia 6 punktów, ale nie kara 6 punktów.

Podlicz wszystkie zebrane punkty, także te za ukończone karty fajnej gry i wpisz je w pole w prawym dolnym rogu karty punktacji. Wygrywa gracz o najwyższej megasumie! W razie remisu wygrywa ten z remisujących z większą liczbą żetonów księżyców. Jeśli remis się utrzymuje, rozegrajcie następną partię!

## INNE WARIANTY

### Tryb solo

Gra przebiega tak samo, ale żetony księżyców są liczone inaczej:



KSIĘŻYCE	0	1	2	3	4	5	6+
PUNKTY	-6	-2	0	1	3	6	10

Na koniec gry podlicz swoje punkty i sprawdź, jak Ci poszło!

≤ 44	Meganiefart.
45–49	Niezły start, ale może być lepiej.
50–54	Chyba zaczynasz łąpać!
55–59	Ekstra! A może tylko się poszczęściło?
60–64	Niesamowity wynik! Dasz radę go przebić?
65–69	Świetna gra! Będziesz opowiadać wnukom.
70+	Super... Mega... Fajnie... Wymiatasz!

### 7–12 graczy

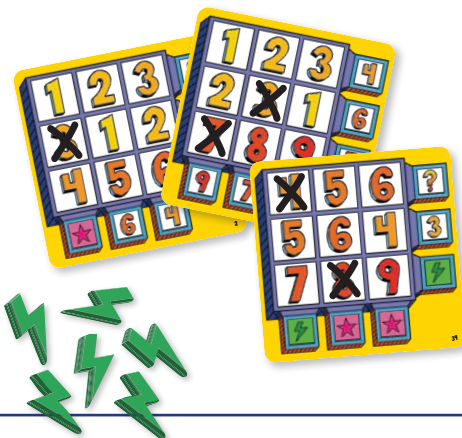
Jeśli masz 2 egzemplarze gry, możesz je połączyć, aby grać w 7–12 graczy!

Podczas przygotowania połączcie żetony błyskawic i księżyców, a także karty fajnej gry z obu gier.

Używajcie tylko 1 zestawu kart liczb.

Poza tym rozgrywka przebiega bez zmian.

Aby po rozgrywce rozdzielić karty fajnej gry na 2 zestawy, zwróćcie uwagę na małe numery (1–60) w prawym dolnym rogu kart.



## SŁOWO OD WYDAWNICTWA GAMEWRIGHT

Gdy Phil Walker-Harding (twórca gry „Sushi Go!”) podzielił się z nami swoim najnowszym dziełem, wiedzieliśmy, że stworzył coś wyjątkowego. Szybkość rund, radość z lawiny premii i super mega fajne żetony sprawiły, że gracze wciąż chcą wracać i próbować swojego szczęścia. Ilustracje Serge’a Seidlitz’a nadają grze dodatkowego charakteru. Mamy nadzieję, że pokochacie tę grę tak bardzo, jak my!

Importer/Dystrybucja w Polsce:

Rebel Sp. z o.o.

ul. Budowlanych 64c

80-298 Gdańsk, Polska

wydawnictwo@rebel.pl

www.wydawnictworebel.pl

70 Bridge Street, Newton, MA 02458, USA

jester@gamewright.com | gamewright.com

©2021 Gamewright, a division of Ceaco, Inc.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Autor gry: Phil Walker-Harding

Grafika: Serge Seidlitz

Tłumaczenie: Kamila Puzdrowska

**ZAPRASZAMY!**



fb.com/gamewright

@gamewright

youtube.com/gamewright

Już po rozgrywce? Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie **PLANSZOWA REBELIA** FB/groups/planszowarebelia

**rebel**

