

ARCHIMEDES

Gra dla 2–5 graczy w wieku od 7 lat autorstwa Reiner Knizia.

ELEMENTY GRY

- 55 kart matematyków (54 karty podstawowe oraz opcjonalna karta Reiner)
- 5 dużych żetonów symboli matematycznych
- 25 żetonów punktów (po 5 z wartościami od 1 do 5)

CEL GRY

Gra trwa pięć rund. W każdej rundzie gracze zagrywają karty matematyków, tworząc matematyczne równania. Jeżeli na zakończenie rundy będziecie posiadać jakieś karty, otrzymacie punkty karne. Wygra gracz, który po pięciu rundach będzie miał najmniej punktów karnych.

PRZYGOTOWANIE RUNDY

UWAGA: Jeśli gracze z opcjonalną kartą Reiner, pozostaw ją w talii. Jeśli gracze według standardowych reguł, odłóż ją do pudełka.

1. Przed każdą z rund weź zestaw żetonów punktów karnych – od wartości 1 do żetonu odpowiadającego liczbie graczy.



Przykład: W rozgrywce dla czterech graczy 4 żetony z punktami karnymi od 1 do 4.

2. Potasuj karty i rozdaj każdemu z graczy po 5 na rękę.

3. Pozostałe karty ułóż zakryte (rewersem do góry) w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy. To będzie talia dobierania. Odkryj wierzchnią kartę z talii i połóż ją obok. To będzie pierwsza karta stosu obliczeń.
4. Obok odkrytej karty ułóż 5 żetonów równania matematycznego.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Pierwszą rundę rozpoczyna najmłodszy gracz. Następnie gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze możesz wykonać jedną z trzech następujących akcji:

1. Utwórz równanie.

Odczytaj liczbę z karty, która leży na wierzchu stosu obliczeń. Następnie:

- a. wybierz jeden z żetonów symbolu matematycznego i połóż go po prawej stronie stosu;
- b. wyłóż kartę z ręki i połóż po prawej stronie położonego żetonu symbolu matematycznego;
- c. wyłóż żeton symbolu równości (=) po prawej stronie od wyłożonej przez siebie karty;
- d. wyłóż z ręki kartę dającą właściwy wynik równania matematycznego, który stworzyły poprzednie karty i żetony symboli matematycznych. Powiedz głośno, jakie równanie tworzysz.

Następnie po ukończeniu równania zbierz karty i połóż je na stos obliczeń tak, aby ostatnia twoja karta (wynik równania) była na wierzchu stosu. Użyte żetony połóż obok pozostałych żetonów z symbolami matematycznymi.

Następuje tura kolejnego gracza.

Przykład: Na stosie obliczeń leży karta z cyfrą 3 (Powiedz: „Trzy...”). Najpierw kładziesz żeton symbolu + („...plus...”), a potem wykładasz z ręki kartę 5 („...pięć...”). Następnie dodajesz żeton symbolu równości („...równa się...”) i wykładasz z ręki kartę 8 („...osiem”). Udało ci się ułożyć prawidłowe równanie: $3 + 5 = 8$.



Kolejny gracz rozpoczyna z 8 na stosie obliczeń („Osiem...”). Kładzie więc żeton - („minus”) oraz wyklada z ręki kartę 1 („...jeden...”), a następnie dodaje żeton symbolu = („równa się”), po czym na koniec wyklada z ręki kartę 7 („...siedem”). Graczowi udało się ułożyć prawidłowe równanie $8 - 1 = 7$.



2. Ułóż równość.

Aby stworzyć równość, musisz tylko:

- położyć matematyczny żeton z symbolem równości = („...równa się...”) po prawej stronie stosu;
- wybrać z ręki kartę o tym samym nominale co karta ze stosu obliczeń i położyć ją po prawej stronie żetonu symbolu równości. Jeśli jest taki sam, ułożyłeś równanie. Odkładasz swoją zagrana kartę na stos obliczeń.



3. Dobierz kartę.

Jeżeli nie możesz lub nie chcesz utworzyć prawidłowego równania/równości, musisz dobrać jedną kartę z zakrytego stosu. Następnie twoja tura się kończy. Jeżeli zakryty stos się wyczerpał, po prostu spasuj i twoja tura się kończy. Rozpoczyna się tura kolejnego gracza po twojej lewej.

Równania:

Możecie układać następujące cztery rodzaje równań, zagrywając kolejno po dwie karty:

Dodawanie – Przykład: $3 + 5 = 8$.

Odejmowanie – Przykład: $8 - 1 = 7$.

Mnożenie – Przykład: $3 \times 4 = 12$.

Dzielenie – Przykład: $12 : 6 = 2$.

UWAGA: Wynik równania musisz zawsze wyłożyć jako ostatnią kartę. Równania takie jak: $8 = 3 + 5$ nie są dozwolone.

ZAKOŃCZENIE RUNDY

A. Runda kończy się, gdy jeden z graczy (po utworzeniu równania lub ułożeniu równości) nie ma już kart na ręce. Wszyscy pozostali gracze odkrywają karty, które pozostały im na rękach. Następnie sumują liczby z tych kart.

W przypadku remisu, jeżeli kilku graczy posiada tę samą sumę liczb, każdy z nich musi dobrać jedną kartę z talii dobierania i dodać ją do swoich kart. Należy ponownie sprawdzić, czy ktoś posiada taką samą sumę. Jeśli znów jest remis, dobierzcie kolejne karty itd.

Jeżeli w trakcie rozstrzygania remisów wyczerpie się talia dobierania, przetasujcie stos obliczeń i odwróćcie go, tworząc nową talię dobierania.

Punkty karne: Gracz, który zakończył rundę, pozbywając się kart z ręki, nie otrzymuje karnych punktów. Bierze żeton z 1 punktem i odrzuca go do pudełka. Gracz z najniższą sumą otrzymuje żeton z 2 punktami, kolejny z 3 punktami itd. Wreszcie gracz z najwyższą sumą otrzymuje żeton z największą liczbą punktów. Po zakończeniu każdej z rund gracze powinni kłaść żetony punktacji jeden na drugim, tak aby była widoczna górna wartość.

B. Runda kończy się również, gdy w trakcie rundy wyczerpie się talia dobierania i wszyscy kolejni gracze spasują. Jeżeli tylko niektórzy gracze spasują, a kolejni są w stanie tworzyć prawidłowe równania, gra toczy się dalej. W takim przypadku nawet gracze, którzy wcześniej spasowali, mogą układać kolejne równania w swojej turze. Runda kończy się dopiero, gdy wszyscy gracze spasują po kolei.

Gracz A



$$8 + 7 = 15$$

Gracz B



$$8 + 5 = 13$$

Gracz C



13

Przykład: Na zakończenie bieżącej rundy troje graczy posiada następujące sumy liczb: 8, 8 i 13. Gracze z sumą 8 muszą dobrać po jednej karcie. Dobierają 7 oraz 5. Teraz ich sumy się różnią: jedna to 15, a druga 13. Jednak teraz dwóch graczy posiada sumę 13 (gracz B i Gracz C). Ta para graczy musi dobrać po jednej karcie. Dobierają 10 oraz 3. Teraz wszystkie sumy się różnią: 15, 23 i 16.

Gracz A



15

Gracz B



$$13 + 10 = 23$$

Gracz C



$$13 + 3 = 16$$

Punkty karne: Jeżeli runda zakończy się w ten sposób, żaden z graczy nie wygrywa, zatem wszyscy otrzymują punkty karne. Gracz z najniższą sumą otrzymuje żeton z 1 punktem (nie odrzuca go do pudełka). Kolejny gracz otrzymuje żeton z 2 punktami itd. Remisy rozstrzyga się jak powyżej.

NOWA RUNDA

1. Przygotuj elementy gry tak, jak opisano w punkcie PRZYGOTOWANIE RUNDY.
2. Gracz, który otrzymał żeton z największą liczbą punktów, rozpoczyna nową rundę.

KARTA REINERA



Wśród kart znajduje się opcjonalna karta Reinera. Na początku gry wtasujcie ją do talii. Karta ta działa jak Joker, zastępuje dowolną kartę o wartościach od 1 do 13. Jeśli jednak na koniec rundy (także po dobraniu kart przy remisie) gracz będzie miał ją na ręce, automatycznie będzie **ostatnim** graczem w tej rundzie.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się po pięciu rundach. Gracze sumują wartość otrzymanych żetonów punktów karnych. Ten, który zdobył ich najmniej, zostaje zwycięzcą.

W przypadku remisu każdy remisujący dobiera po jednej karcie z talii dobierania. Zwycięzcą zostaje wtedy gracz, który wyciągnął kartę z najniższą liczbą.

Jeśli znów jest remis, gracze dobierają kolejną kartę aż do wyłonienia zwycięzcy.

EGMONT.pl



EGMONT Polska Sp. z o.o.,
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
WydawnictwoEgmont.pl
© 2022 Egmont Polska Sp. z o.o.
Autor: Reiner Knizia;
Ilustracje: Renato Faccini;
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak;
Tłumaczenie: Maciej Nowak-Kreyer;
Redakcja: Wojciech Rzadek;
Korekta: Marta Kania;
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk;
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

W razie braków elementów lub pytań
do reguł prosimy o kontakt:
gryplanszowe@egmont.pl

