

MEWY

6+
wiek2
graczy20-30
min

Wakacje nad morzem, marzy o nich każdy! Na plaży jest pełno koszy, leżaków, kolorowych parawanów i parasoli. Z domków letniskowych dobiegają wesole okrzyki, a nad głowami plażowiczów wirują mewy śmieszki, czyhające na tatusy łup do porwania. Miej oko na swój koszyk i trzymaj kilka kamyków pod ręką, żeby odstraszyć te ciekawskie ptaki.

CEL GRY

Gracze dążą do zdobycia jak największej liczby punktów za karty Domków na swojej plaży. Punktowane są odpowiednie układy tych kart.

Za przedmioty znalezione pod żetonami Kamyków można zdobyć dodatkowe punkty. Za zebrane karty Mew gracze otrzymują punkty ujemne.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Weźcie po 1 karcie Pustej Plaży i połóżcie przed sobą **A** – to będzie rząd, do którego będziecie dokładać inne karty Pustej Plaży oraz karty Kamienistej Plaży. Z pozostałych kart Pustej Plaży utwórzcie **odkryty** stos i połóżcie niedaleko obszaru gry **B**.
2. Potasujcie razem karty Kamienistej Plaży, Domków oraz Mew i utwórzcie z nich wspólny **zakryty** stos Plaży **C**. Z tego stosu będziecie dobierać karty w trakcie gry.
3. Pomieszczone żetony Kamyków i połóżcie zakryte obok **D**.

Staś

**A****B**

Anetta

**A****D****C**

PRZEBIEG ROZGRYWKI

- Obaj gracze otrzymują po 3 karty z wierzchu zakrytego stosu Plaży i zapoznają się z nimi. Nie pokazują sobie tych kart.
 - Następnie gracze **jednocześnie** wykonują 3 akcje, z których każda jest inna dla posiadanej karty.
 - Jedną kartę (dowolnie wybraną) gracz zostawia u siebie i kładzie ją zakrytą przed sobą.
 - Drugą przekazuje przeciwnikowi.
 - Trzecią odrzuca na stos kart odrzuconych.
- Uwaga!** Powyższe akcje gracze wykonują, **nie odsłaniając kart przed przeciwnikiem**. Żaden z graczy nie może spasaować ani pominąć akcji.
- Po wykonaniu akcji przez każdego z graczy, obaj zostają bez kart na rękę. Następnie odsłaniają kartę, którą zostawili dla siebie i tę, którą otrzymali od przeciwnika. Karty, które zostały odrzucone na stos kart odrzuconych, nie są odkrywane.
 - Odsłonięte karty gracze układają w swoim obszarze gry, tworząc plażę gracza. Plaża każdego gracza składa się **z trzech rzędów**: Domków, Plaży oraz Mew. Do tych rzędów gracze dokładają karty zgodnie z zasadami opisanymi w sekcji *Plaża gracza*.
 - Jeżeli gracz **nie może dołożyć** odkrytej karty do właściwego rzędu na swojej plaży, to odrzuca ją na stos kart odrzuconych. Przykład: gracz ma już 10 kart Mew i nie może dołożyć kolejnej do swojej plaży. W takiej sytuacji gracz bierze ze stosu Pustej Plaży 1 kartę (jeżeli jest dostępna) i dokłada ją do swojego rzędu Plaży. Jeżeli w rzędzie Plaży jest już 10 kart, nie dobiera karty.
 - Jeżeli gracz **może, ale nie chce dołożyć** odkrytej karty do właściwego rzędu, odrzuca taką kartę i nie dobiera innej. Przykład: gracz ma wolne miejsce na swojej plaży, aby dołożyć kartę Domku, ale nie ma ochoty tego robić.
 - Po dołożeniu kart do rzędów na plaży, gracze znów dobierają po 3 karty na rękę i rozpoczyna się kolejna runda w grze, na takich samych zasadach jak dotychczas.

PLAŻA GRACZA

Plaża gracza może składać się maksymalnie z 10 kart w każdym z trzech rzędów. Plażę można budować, dokładając karty dowolnie **po obu stronach** każdego rzędu, ale zgodnie z jego typem i tylko po bokach lub w wolnych miejscach (gracze nie mogą rozuwać już ułożonych kart ani ich przekładać). Gracze nie mogą dokładać kart Domków i Mew, jeżeli nie mają wolnego miejsca nad lub pod kartami Pustej Plaży (lub Kamienistej Plaży).



Karty Domków układa się nad rzędem Plaży. W grze występują 3 kolory kart Domków: niebieskie, czerwone i zielone. Karty Domków mają swoje numery, od 1 do 15 (niektóre numery się powtarzają).

Gracze układają karty Domków w kolejności rosnącej, od lewej do prawej. Podczas układania kart mogą omijać niektóre numery, ale nadal muszą zachować kolejność rosnącą. Nawet jeżeli między kartami Domków znajdują się przerwy, numery domków muszą pozostawać w kolejności rosnącej, w jednym wspólnym ciągu.

Uwaga! Gracz nie może mieć na swojej plaży dwóch lub więcej kart Domków z takim samym numerem!



Domki są ułożone poprawnie.



Domki są ułożone w nieprawidłowej kolejności.



Domki mają zdublowane numery.

Gracze mogą dokładać karty Domków w dowolnej kolejności, zostawiając między nimi tyle wolnych miejsc, ile potrzebują. Mogą uzupełnić puste miejsca w późniejszej fazie gry.

Karta Pustej Plaży działa tak samo jak karta Kamienistej Plaży – nad każdą z nich można położyć karty Domków.

Jeśli gracz dokłada **kartę Kamienistej Plaży** do rzędu Plaży, to wtedy, nie podglądając, bierze ze stosu tyle żetonów Kamyków, ile widnieje na karcie i zakryte kładzie na niej. Po drugiej stronie **żetonów Kamyków** (na awersie) kryją się różne przedmioty, za które gracze mogą otrzymać dodatkowe punkty. Żetony Kamyków odsłania się dopiero na koniec gry.



Jeżeli podczas rozgrywki zabraknie żetonów, gracz kładzie ich na karcie tyle, ile jest jeszcze dostępnych na stosie.

Karty Mew przynoszą graczom ujemne punkty. Mewy można jednak odstraszyć ze swojej plaży za pomocą żetonów Kamyków (sekcja *Odstraszanie mew*). Gracze układają karty Mew w dolnym rzędzie Plaży gracza (w dowolnej kolejności).

Kiedy gracz otrzyma od przeciwnika kartę Mew, to musi ją dołożyć do swojej plaży – nie może jej odrzucić. Wyjątek stanowi sytuacja, kiedy gracz posiada już 10 kart Mew lub nie ma wolnej karty Plaży, pod którą mógłby położyć kartę Mew – wtedy odrzuca kartę Mew bez konsekwencji i nie dobiera innej karty. Jeżeli na początku rundy gracz dobiera na rękę karty Mew, to może wykonać dla nich dowolną z trzech akcji (sekcja *Przebieg rozgrywki*), w tym odrzucenie karty.



ODSTRASZANIE MEW

Każdy gracz w swojej turze może odstraszyć mewy, **odrzucając żetony Kamyków** ze swojej plaży. Każda karta Mew to 2 ujemne punkty.

Aby przepłoszyć 1 mewę, gracz musi ze swojej plaży **bez podglądania** odrzucić dowolne 2 żetony Kamyków (odkłada je z powrotem na stos żetonów Kamyków). Jeżeli na karcie są 2 mewy – gracz musi odrzucić 3 żetony. Za odrzucone żetony Kamyków gracz nie otrzymuje punktów. Karty Mew, które zostały przepłoszone, gracz odwraca rewersem do góry. Nie kładzie już w to miejsce innej karty Mew – jest ono zablokowane aż do końca gry.



Przykład rozgrywki

Anetta i Staś dobierają po 3 karty na rękę. Decydują, które karty zostawią dla siebie **A**, które oddadzą przeciwnikowi **B**, a które odrzucą **C**. Następnie odsłaniają kartę, którą zachowali dla siebie oraz tę otrzymaną od przeciwnika (karty z pozycji **A** i **B**).



Anetta odsłania karty i okazuje się, że otrzymała od Stasia kartę z dwoma mewami. Zgodnie z zasadami Anetta nie może odrzucić otrzymanych od przeciwnika mew, więc kładzie kartę pod kartą Pustej Plaży **A**. Nie może jednak zagrać drugiej karty Mew, którą musiała zatrzymać dla siebie, ponieważ nie ma wolnego miejsca pod kartą Plaży. W takiej sytuacji kartę z jedną mewą odrzuca na stos kart odrzuconych **B**, a w zamian bierze kartę Pustej Plaży i dokłada ją z dowolnej strony do rzędu Plaży **C**.



Staś zostawił dla siebie kartę Kamienistej Plaży, więc dokłada ją do rzędu Plaży i umieszcza na niej 3 żetony Kamyków, zgodnie z ilustracją na karcie **A**. Od Anetty otrzymał kartę z dwoma mewami. Zgodnie z zasadą, że karta Mew od przeciwnika nie może zostać odrzucona, Staś musi dołożyć ją do swojej plaży, na której ma dwa wolne miejsca. Decyduje się umieścić ją pod kartą Pustej Plaży **B**.



ZAKOŃCZENIE GRY

Gracze rozgrywają rundy do momentu, aż zabraknie kart na stosie Plaży. Wtedy gra kończy się i należy podliczyć punkty zdobyte przez każdego gracza (sekcja Punktacja).

PUNKTACJA

Kiedy wyczerpią się karty Plaży ze stosu, gra kończy się i należy podliczyć punkty.

1. W pierwszej kolejności gracze mogą **odstraszyć mewy** na takich samych zasadach, które zostały opisane w sekcji *Odstraszanie mew*.
2. Kolejny etap to podliczenie punktów **za karty Domków**, zgodnie z zasadami poniżej. Punkty przyznawane są **tylko za karty Domków uszeregowane zgodnie z ich wartościami** (rosnąco, od lewej do prawej).

Gracz otrzymuje:

- 5 punktów **za każdy zestaw** 3 kart Domków w różnych kolorach, leżących obok siebie.
- 1 punkt **za kartę** Domku, jeśli jest ona jedną z kilku kart Domków w takim samym kolorze, leżących obok siebie (minimum 2 karty obok siebie).

Ta sama karta Domku może punktować jednocześnie w obu wyżej wymienionych wariantach. Między domkami mogą występować przerwy – wtedy punkty liczy się z każdej części plaży osobno, ale w takim przypadku domki nadal muszą być uszeregowane rosnąco, uwzględniając przerwy między nimi.

3. Następnie gracze, zgodnie z zasadami poniżej, liczą punkty **za przedmioty znalezione pod kamykami (na awersach żetonów Kamyków)**, które pozostały na ich plażach po odstraszaniu mew.



Każdy żeton z bursztynem dodaje do końcowego wyniku 2 punkty.



Nie dodaje punktów, ale gracz, który ueziera najwięcej butelek i oczyści plażę, otrzyma 3 punkty.



Każdy żeton z muszelką dodaje do końcowego wyniku 1 punkt.

4. Na koniec gracze odejmują punkty za karty Mew na swojej plaży (te, które pozostały odkryte). Każda karta Mew to 2 punkty ujemne.

Jeżeli zdarzy się, że na koniec gry gracz będzie miał ujemne punkty, to uważa się, że zdobył 0 punktów. Grę wygrywa osoba **z największą liczbą punktów**. Jeżeli jest **remis** – wygrywa gracz, który odstraszyl więcej mew (ptaków na kartach). Jeżeli nadal jest remis, gracze liczą ile mają bursztynów, a jeśli i to nie rozstrzygnie konfliktu – liczą zebrane muszelki.

DODATKOWE ZASADY

Dla początkujących graczy

- Przed rozpoczęciem gry należy odrzucić z puli żetonów Kamyków żetony z butelkami.
- Przepłócenie mew z plaży wymaga poświęcenia tylko 1 żetonu Kamyków (bez względu na to, ile mew jest na karcie).

Dla zaawansowanych graczy

Zanim gracze rozpoczną liczenie punktów, sprawdzają, czy na ich plaży występują przerwy **między kartami Domków**. Jeżeli tak, to każdy z graczy w pierwszej kolejności musi zdecydować, za którą część swojej plaży chce otrzymać punkty. Do wybranej części plaży nie wlicza się kolumny pozbawionej karty Domku (*patrz przykład poniżej*).

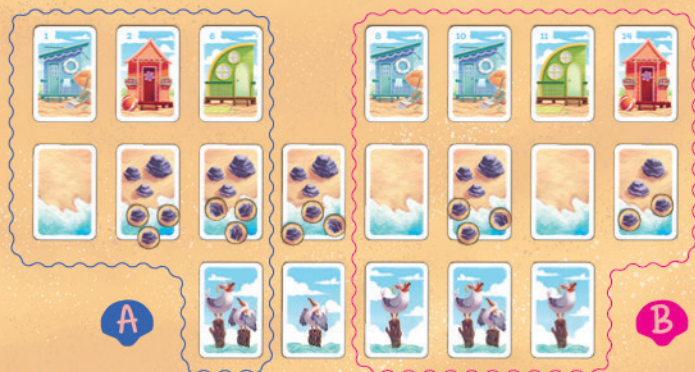
Uwaga! Gracz będzie mógł przegonić mewy tylko za pomocą żetonów Kamyków z tej części plaży, którą wybrał.

Przykład

Jeżeli Anetta zdecyduje, że chce policzyć punkty z części plaży A, to otrzyma 5 punktów za zestaw 3 różnych kart Domków obok siebie, odejmie 2 punkty za kartę Mew oraz doda odpowiednią liczbę punktów za przedmioty z sześciu żetonów Kamyków.

Jeżeli Anetta wybierze część plaży B, to otrzyma 5 punktów za zestaw 3 różnych kart Domków obok siebie, 2 punkty za każdą kartę Domku tego samego koloru obok siebie (niebieskie domki), odejmie 6 punktów za 3 karty Mew oraz doda odpowiednią liczbę punktów za przedmioty z pięciu żetonów Kamyków.

Anetta musi oszacować, która część plaży przyniesie jej więcej punktów.



Autor gry: GrAlutka

Ilustracje: Patrycja Fabicka

Redaktor prowadzący: Urszula Pitura

Projekt graficzny okładki i komponentów: Kamil Pruszyński

Projekt graficzny pudełka, instrukcji, DTP: Norbert Wencel

Korekta: Katarzyna Dug, Sławomir Czuba

Serdecznie dziękujemy wszystkim naszym testerom, w tym graczom z Klubów Gier Planszowych Grota, Psia Kostka oraz Baba Jaga.

© Copyright by Wydawnictwo Zielona Sowa Sp. z o.o., Warszawa 2020

All rights reserved

Wydanie I

Odkryj więcej naszych gier:

 /ZielonaSowaGRY

Szanowny Kliencie, dbamy o to, aby nasze gry były kompletowane z najwyższą starannością. Jeżeli jednak okaże się, że w pudełku czegoś brakuje, jakiś element jest zniszczony lub źle wydrukowany (za co bardzo przepraszamy), prosimy o przesłanie informacji dotyczącej rodzaju usterki na adres: wydawnictwo@zielonasowa.pl. Prosimy o zawarcie w mailu danych kontaktowych, tj. imienia, nazwiska, adresu do korespondencji i adresu e-mail.

Informacje na temat przetwarzania przez nas danych osobowych znajdują się na stronie: www.zielonasowa.pl/polityka-pryvatnosci