

Side boards

Hartwig Jakubik



Nie daj się
zaszufladkować i wygraj!

Gra dla: od 1 do 6 osób

W wieku: od 8 lat

Czas gry: ok. 15 minut

Połącz szuflady w ciekawe sposoby, by stworzyć komodę, która spełni jak najwięcej wspólnych celów. Osoba, która zdobędzie najwięcej punktów po zagranie przez wszystkich **8 kart**, wygrywa grę!

Zawartość

60 kart komody

każda z szufladami w 5 różnych kolorach i z 3 różnymi uchwytami



6 kart wymiany



30 kart celów: kolory (nr 1–7), uchwyty (nr 8–14), rzędy (nr 15–30)



Kombinacje kolorów



Kombinacje uchwytów



Kombinacje rzędów

2 karty sugestii

z 4 sugestiami



Do zapisywania wyników potrzebny jest również papier i coś do pisania.

Przygotowanie gry

Każda grająca osoba bierze 1 kartę wymiany i kładzie ją odkrytą przed sobą, tak by strona z +1 była widoczna. Rozdziel karty celów na 3 talie, zgodnie z rodzajem kombinacji widocznym na rewersie: kolorem, uchwytami i rzędami. Wybierz lub wylosuj po 1 karcie z każdej talii. Umieść te 3 karty pośrodku stołu, a powiązane z nimi talie za nimi.

Uwaga: każda karta celu zawiera liczbę. Kolory są ponumerowane od 1 do 7, uchwyty od 8 do 14, a rzędy od 15 do 30. Im wyższa liczba, tym trudniejszy do spełnienia jest dany cel. Podczas kilku pierwszych rozgrywek zalecamy korzystanie z sugerowanych kart celów.

Przetasuj porządnie 60 kart komody i rozdaj po 3 każdej grającej osobie. Umieść resztę w zakrytej talii obok kart celów. Będzie można z niej dobierać nowe karty podczas rozgrywki.

Przygotowanie dla 3 osób:



Przebieg rozgrywki

W grze Sideboards wszystkie osoby grają jednocześnie, wykonując następujące kroki:

- 1.) Wybór karty
- 2.) Umieszczenie karty
- 3.) Podanie karty
- 4.) Dobranie karty

Wybierz 2 z 3 otrzymanych na początku gry kart, by rozpocząć składanie komody. Umieść je przed sobą, odkryte obok siebie. Podczas gry będziesz do nich dokładać kolejne karty. Po wybraniu 2 kart, przełącz **1 zachowaną kartę osobie po lewej**. Następnie dobrać 1 kartę z **talii komody**, by mieć 2 karty w dłoni. **Wybierz 1 kartę** spośród tych 2 i umieść ją obok swoich odkrytych kart na stole.

Po umieszczeniu karty, przełącz 1 trzymaną kartę osobie po lewej. Następnie dobrać 1 kartę z talii komody. Powtarzaj te kroki do momentu złożenia **komody z 8 kart**. Na koniec gry będziesz trzymać 1 kartę w dłoni. Umieść ją w stosie kart odrzuconych.

Zasady umieszczania kart

Możesz **obrócić** każdą kartę komody o **180°** i umieścić ją po **lewej lub prawej** stronie komody. Nie możesz pozostawiać przerw pomiędzy kartami lub przenosić uprzednio położonych kart.

Ważne: wybieraj karty, które pomogą osiągnąć **3 cele i zdobyć jak najwięcej punktów**. Zwracaj uwagę na kolory i uchwyty na każdej karcie, by sprytnie połączyć umieszczane karty. **Możesz użyć tej samej szuflady do osiągnięcia wszystkich 3 odmiennych celów. Nie możesz jednak użyć tej samej szuflady do wielokrotnego osiągnięcia jednego celu.** Więcej informacji znajdziesz w sekcji „**Karty celów**”.



Przykład: Lidka umieściła 2 początkowe karty na stole. Następnie dodała kolejną kartę po prawej stronie komody. To zagranie pozwala jej osiągnąć cel kombinacji kolorów ① oraz kombinacji uchwytów ② 3 razy, dając jej również 3 czerwone szuflady w ramach kombinacji rzędu ③.

Uwaga: ponieważ każdej szuflady można użyć tylko raz dla tego samego celu, Lidka może zdobyć punkty jedynie za kwadratowy uchwyt u dołu po lewej za kombinację uchwytów ② jeśli (na przykład) doda kartę po lewej stronie z kwadratowym uchwytem po przekątnej względem aktualnie rozmieszczonego uchwytu.

Karta wymiany

Możesz zagrać kartę wymiany w dowolnym momencie **po umieszczeniu początkowych kart**. Pozwala ona na wymianę 2 kart w dłoni **raz na grę**, przed wybraniem karty do rozmieszczenia. Po zagranie tej karty umieść trzymane karty na stosie kart odrzuconych i dobierz 2 nowe karty z talii komody. Obróć kartę wymiany na zakrytą stronę (X). Kontynuuj grę zgodnie

z zasadami. Jeśli w trakcie gry **nie użyjesz** karty wymiany, na koniec zdobędziesz **1 dodatkowy punkt**.

Koniec gry

Kiedy wszystkie grające osoby mają przed sobą **komodę składającą się z 8 kart**, gra dobiega końca. Czas podliczyć zdobyte punkty! Najpierw policz **ile razy** złożona komoda spełnia cele **kombinacji kolorów i uchwytów**. Za każdą pasującą kombinację zdobywasz punkty pokazane na karcie celu. Dla kombinacji rzędów policz **szuflady we wszystkich nieprzerwanych rzędach** tego samego koloru lub z tym samym uchwytem, zgodnie z treścią karty celu. **Każda pasująca szuflada** oznacza zdobycie **2 punktów**. Zależnie od liczby grających, możesz również zdobyć **dodatkowe punkty** za najdłuższy, drugi najdłuższy i trzeci najdłuższy rząd. Na koniec zdobywasz **1 dodatkowy punkt** za niewykorzystanie swojej karty wymiany.

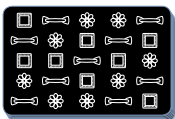
Wygrywa osoba, która zdobyła najwięcej punktów!
W razie remisu zwycięstwo jest współdzielone.

Przykład punktacji

Lidka, Heniek i Piotrek grali z następującymi celami:



Kolory



Uchwyty



Rzędy





Lidka zdobywa za swoją komode:

Kombinacje kolorów: $3 \times 4 \text{ pkt} = 12 \text{ pkt}$

Kombinacje uchwytów: $5 \times 3 \text{ pkt} = 15 \text{ pkt}$

Kombinacje rządów: $5 \times 2 \text{ pkt} = 10 \text{ pkt}$



W grze trzyosobowej, jedynie 2 osoby mogą zdobyć dodatkowe punkty za rządy. Piotrek zdobywa dodatkowo 8 punktów, ponieważ ma rząd 7 czerwonych szufiad. Heniek zdobywa dodatkowo 4 punkty za rząd 6 czerwonych szufiad. Lidka ma rząd 5 czerwonych szufiad, który jest zbyt krótki, by zdobyć dodatkowe punkty.



Karta wymiany: niewykorzystana = 1 pkt

Suma: 38 pkt

Karty celów

Uwaga: wymogi kart celów są określone przez symbol w prawym dolnym rogu z przodu każdej karty.



= Kolory



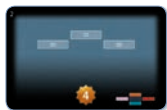
= Uchwyty

Kombinacje kolorów (#1–7) i kombinacje uchwytów (#8–14)

Każda karta celu koloru i uchwytów pokazuje **określoną kombinację**, którą należy mieć w swojej komodzie, by zdobyć za nią punkty. Każda kombinacja musi składać się z **szuflad tego samego koloru** (czerwonego, turkusowego, różowego, pomarańczowego lub czarnego) albo **uchwyty tego samego kształtu** (kwiatu, kwadratu lub linii). Kolor i kształt uchwytu można wybrać. Można osiągnąć ten sam cel wielokrotnie za pomocą różnych szuflad. Dla każdej spełniającej wymagania kombinacji możesz wybrać nowy kolor lub kształt uchwytów. Upewnij się, że dla każdej osobnej kombinacji, szuflady mają ten sam kolor lub uchwyty mają ten sam kształt.

Ważne: możesz wykorzystać daną szufladę tylko raz dla określonego celu. Możesz **obrać i odwracać** kombinację widoczną na karcie celu w dowolny sposób.

Kombinacje kolorów (nr 1–7)



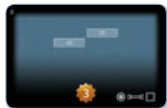
Za każde 3 szuflady tego samego koloru w tym układzie zdobywasz 4 punkty. **Uwaga:** możesz obrać i odwracać układ!



lub



Kombinacje uchwytów (nr 8–14)



Za każde 2 uchwyty o tym samym kształcie w tym układzie zdobywasz 3 punkty. **Uwaga:** możesz obracać i odwracać układ!



lub



Kombinacje rzędów (nr 15–30)

Aby zdobyć punkty za kombinację rzędów, musisz stworzyć **najdłuższy ciągiły i prosty rząd** (w linii poziomej) szuflad. Szuflady w rzędzie muszą być **tego samego koloru** lub mieć **uchwyty o tym samym kształcie**. Za każdą **pasującą szufladę w rzędzie** zdobywasz **2 punkty**.

Możesz zdobyć **dotatkowe punkty** za najdłuższy, drugi najdłuższy i trzeci najdłuższy rząd, zależnie od liczby grających:

- 2 osoby: 4 dodatkowe punkty za najdłuższy rząd
- 3 osoby: 8 dodatkowe punkty za najdłuższy rząd
4 dodatkowe punkty za drugi najdłuższy rząd
- 4–6 osoby: 8 dodatkowe punkty za najdłuższy rząd
4 dodatkowe punkty za drugi najdłuższy rząd
2 dodatkowe punkty za trzeci najdłuższy rząd

W przypadku remisu pod względem długości, wszystkie osoby z odpowiednio długimi rzędami zdobywają dodatkowe punkty (np. 2 osoby z najdłuższymi rzędami zdobywają po 8 punktów). Osoba z kolejnym najdłuższym rzędem zdobywa dodatkowe punkty normalnie (np. 4 punkty za drugi najdłuższy rząd).

nr 15–16



Zdobywasz punkty za 2 najdłuższe ciągle rzędy tego samego koloru (nr 15) lub z tymi samymi uchwytami (nr 16). Te dwa rzędy mogą mieć różne kolory szuflad lub kształty uchwytów. Upewnij się jedynie, że w obrębie każdego z punktowanych rzędów, kolory lub uchwyty szuflad są takie same. Zdobywasz punkty za obydwa rzędy, a także 2 punkty za każdą taką samą szufladę w rzędzie.

Dodatkowe punkty: policz liczbę szuflad w obydwu rzędach i porównaj ją z liczbą szuflad innych grających. Osoba z największą liczbą szuflad zdobywa dodatkowe punkty.

nr 17–18



Zdobywasz punkty za najdłuższy ciągły rząd tego samego koloru (nr 17) lub z uchwytami o tym samym kształcie (nr 18). Zdobywasz 2 punkty za każdą szufladę w tym rzędzie.

Dodatkowe punkty: policz liczbę szuflad w rzędzie i porównaj ją z liczbą szuflad innych grających. Osoba z największą liczbą szuflad zdobywa dodatkowe punkty.

nr 19–26



Zdobywasz punkty za najdłuższy ciągły rząd tego samego koloru (nr 19-23) lub z uchwytami o tym samym kształcie (nr 24-26). Zdobywasz 2 punkty za każdą szufladę w tym rzędzie.

Dodatkowe punkty: policz liczbę szuflad w rzędzie i porównaj ją z liczbą szuflad innych grających. Osoba z największą liczbą szuflad zdobywa dodatkowe punkty.

nr 27–30



Zdobywasz punkty za 2 najdłuższe ciągle rzędy tego samego koloru (nr 27 oraz nr 29) lub z tymi samymi uchwytami (nr 28 oraz 30) w określonej pozycji w komodzie (górną i dolną rzad lub 2 rzędy pośrodku). Te dwa rzędy mogą mieć różne kolory szuflad lub kształty uchwytów. Upewnij się jedynie, że w obrębie każdego z punktowanych rzędów kolory lub uchwyty szuflad są takie same. Zdobywasz punkty za obydwa rzędy, a także 2 punkty za każdą taką samą szufladę w rzędzie.

Dodatkowe punkty: policz liczbę szuflad w obydwu rzędach i porównaj ją z liczbą szuflad innych grających. Osoba z największą liczbą szuflad zdobywa dodatkowe punkty.

Warianty gry

Chcesz zmienić zasady gry? Spróbuj rozpocząć rozgrywkę z 4 kartami w dłoni. Wybierz 2 z nich do rozpoczęcia komody i podaj 2 pozostałe karty osobie po lewej. Następnie dobierz 1 kartę z talii komody. Będziesz zawsze mieć 3 karty w dłoni do wyboru. W tym wariantcie karty wymiany nie są wykorzystywane. Wszystkie pozostałe zasady pozostają bez zmian.

Gra solo

Jeśli chcesz zagrać w Sideboards samodzielnie, rozpocznij grę z 3 kartami w dłoni, wybierz 2 z nich i umieść je przed sobą, by rozpocząć swoją komodę.

Odlóż kartę w dłoni na stos kart odrzuconych. Następnie dobierz 2 karty z talii komody. Wybierz 1 z nich i dodaj ją do komody zgodnie z zasadami gry. Odlóż kartę w dłoni na stos kart odrzuconych. Następnie dobierz dwie karty i kontynuuj grę w powyższy sposób do momentu ułożenia komody

składającej się z **8 kart**. Możesz również użyć karty wymiany, by dobrać 2 nowe karty.

Po zakończeniu gry policz zdobyte punkty. Zdobądź punkty za kombinacje koloru i uchwytów zgodnie z zasadami. Dla kombinacji rzędów, zdobywasz 2 punkty za pasujące szuflady w rzędzie. Dodatkowe punkty z kart celów zdobywasz zgodnie z poniższymi zasadami:

nr 17–26

- rząd co najmniej 4 takich samych szuflad: +2 pkt
- rząd co najmniej 6 takich samych szuflad: +4 pkt
- rząd co najmniej 8 takich samych szuflad: +8 pkt

nr 15–16 i 27–30

- rząd co najmniej 7 takich samych szuflad: +2 pkt
- rząd co najmniej 9 takich samych szuflad: +4 pkt
- rząd co najmniej 11 takich samych szuflad: +8 pkt

Sprawdź swój wynik na podstawie sumy zdobytych punktów:

Punkty	Wynik
55+	Mistrzostwo Szuflandii!
45–54	Nie dajesz się łatwo zaszufładować!
35–44	Dobry wynik!
25–34	Tak trzymać!
lub mniej 24	Dasz radę lepiej – spróbuj ponownie!

