



zasady gry

KOPALNIA DIAMENTÓW



2-4
graczy



7-99
lat

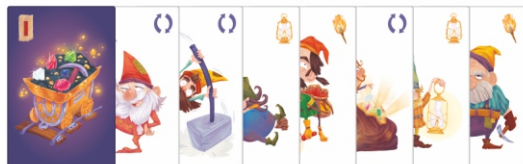
Sprawdź jak grać!



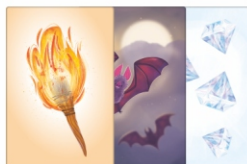
www.kopalniadiamentow.kukuryku.co

ELEMENTY GRY

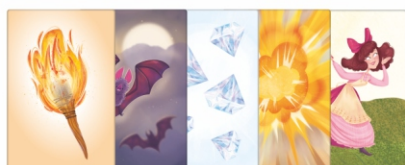
36 kart I kondygnacji



18 kart II kondygnacji



18 kart III kondygnacji



plansza

OBJAŚNIENIE KART



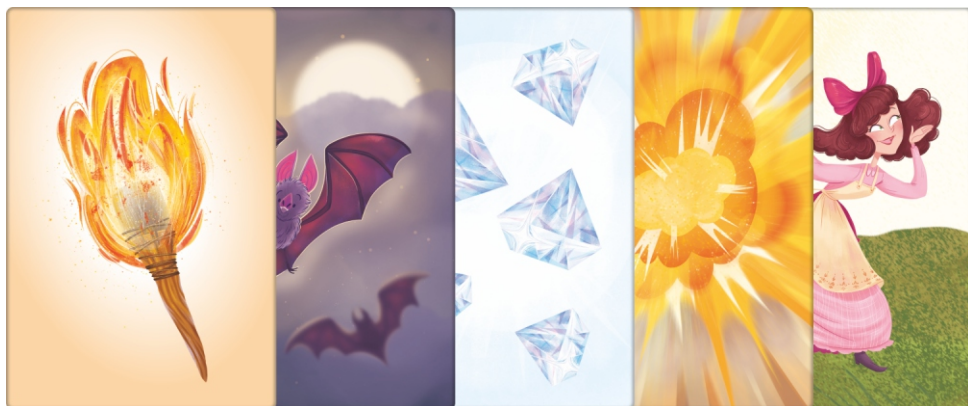
Rewers karty z oznaczeniem kondygnacji do której należy karta



Akcja, którą trzeba wykonać

Liczba diamentów, które wydobył krasnoludek

KARTY SPECJALNE



CEL GRY

Zadaniem graczy jest zdobycie jak największej liczby diamentów, zanim krasnale zostaną zawołane na kolację przez Królową Śnieżkę.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

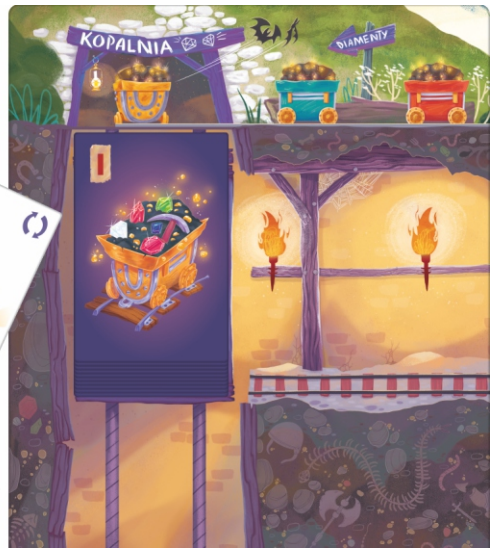
1. Należy podzielić talie kart na **trzy stosy, według oznaczenia na rewersie: I, II, III**. Karty oznaczają podziemne kondygnacje w kopalni. Wszystkie talie należy potasować i ułożyć na planszy w oznaczonych miejscach, rewersem do góry.



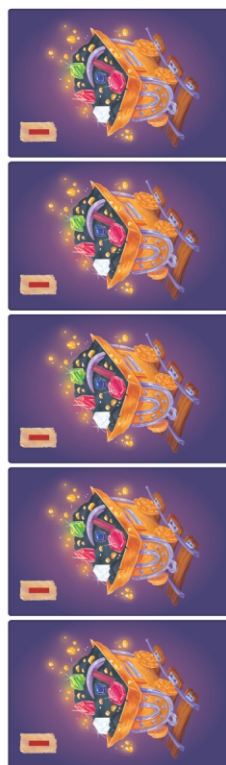
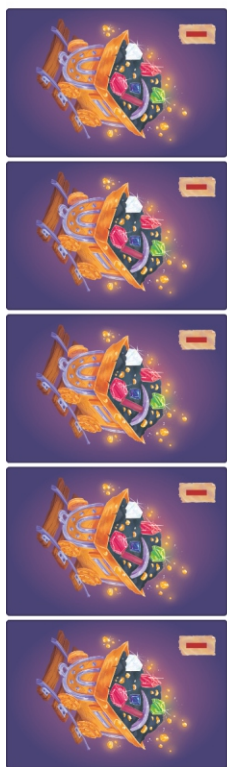
2. Jeżeli w grze bierze udział:

- **dwójka graczy** – należy losowo odłożyć do pudełka **10 kart** z talii oznaczonej symbolem I.
- **trójka graczy** – należy losowo odłożyć do pudełka **5 kart** z talii oznaczonej symbolem I.
- **czwórka graczy** – **wszystkie karty** oznaczone symbolem I biorą udział w grze.

3. Z talii oznaczonej **symbolem I**, należy **rozdać każdemu z graczy po pięć kart**. Gracze **oglądają swoje karty i starają się zapamiętać**, ile diamentów jest na tych kartach. Nie pokazując kart innym, układają je przed sobą w dowolnej kolejności rewersem do góry. Pozostałe karty I kondygnacji zostają ułożone w stosie na planszy w oznaczonym miejscu.



Przygotowanie gry dla dwójki graczy



PRZEBIEG GRY

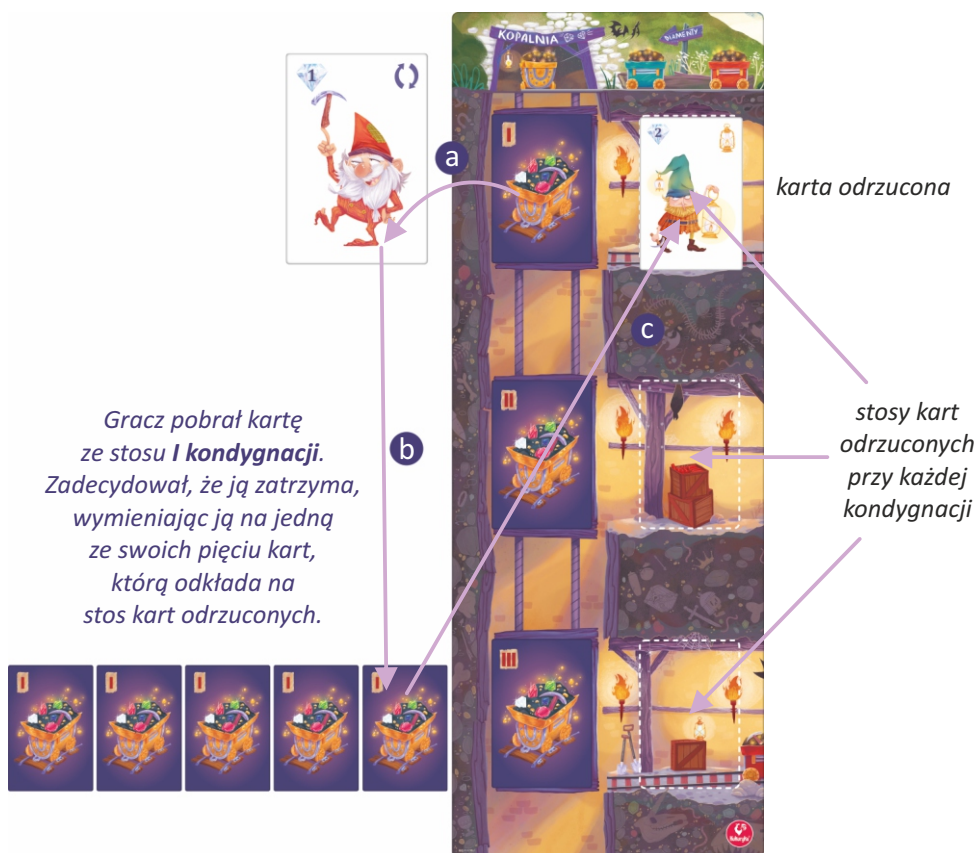
Zaczyna gracz, który jako ostatni czytał lub oglądał bajkę o Królownie Śnieżce i Siedmiu Krasnoludkach. Następne osoby wykonują ruch po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Podczas swojej kolejki wykonuje się następujące działania:

1. POBRANIE I ODRZUCENIE KARTY

2. WYKONANIE AKCJI

1. POBRANIE I ODRZUCENIE KARTY

Gracz musi pobrać kartę z kopalni. Pobiera ją ze stosu kart zakrytych na planszy zaczynając od I kondygnacji. Nie pokazuje jej pozostałym graczom i decyduje, czy chce ją zatrzymać, czy odrzucić. Jeżeli gracz nie chce zatrzymywać pobranej karty, odrzuca ją do stosu kart odrzuconych na planszy. Jeżeli chce zatrzymać kartę, musi wymieść ją na jedną z kart, które trzyma przed sobą. W tym celu wybiera jedną z pięciu zakrytych kart i odrzuca ją do stosu kart odrzuconych, a na jej miejsce kładzie pobraną kartę.



2. WYKONANIE AKCJI

Po odłożeniu karty na stos kart odrzuconych, gracz musi wykonać akcję, której symbol znajduje się na tej karcie. Na kartach znajdują się trzy różne symbole:



Jeżeli na karcie znajduje się symbol latarni, gracz może podejrzeć jedną ze swoich pięciu kart, aby upewnić się ile diamentów udało się już zebrać.



Jeżeli na karcie znajduje się symbol pochodni, gracz może podejrzeć jedną z kart innego gracza. Podgląda kartę w taki sposób, aby nie pokazywać jej pozostałym osobom.



Jeżeli na karcie znajduje się symbol strzałek, **gracz musi bez podglądania zamienić jedną swoją kartę**, na wybraną przez siebie kartę innego gracza.

Po wykonaniu odpowiedniej akcji, kolejka przechodzi na następnego gracza, który najpierw pobiera i odrzuca kartę, a następnie wykonuje odpowiednią akcję.

PRZECHODZENIE DO NIŻSZYCH KONDYGNACJI KOPALNI

Jeżeli karty w stosie w I kondygnacji kopalni skończą się, gracze przed zjechaniem na niższy poziom wysyłają jeden wózek na powierzchnię. **W tym celu wybierają jedną ze swoich zakrytych kart i odsłaniają ją.** Ta karta pozostaje odkryta do końca gry i przedstawia, ile diamentów udało się już zdobyć graczowi. Podczas gry na II kondygnacji gracze mają przed sobą cztery zakryte karty i jedną odkrytą, a na III tylko trzy zakryte karty i dwie odkryte.

Odkrytych kart nie można wymieniać. Diamenty zebrane na tych kartach zostaną policzone na koniec gry na konto gracza, które je zdobył.

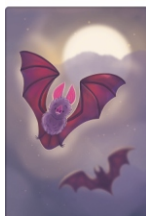
W II i III kondygnacji gra przebiega w ten sam sposób jak w pierwszej z tą różnicą, że występują w nich karty specjalne. Jeżeli podczas gry gracz pobierze jedną z nich, należy postępować według poniższych zasad:



Miałeś wielkie szczęście, trafiłeś na duże złożę i znalazłeś aż **5 diamentów!** Możesz zamienić tę kartę na jedną z zakrytych kart znajdujących się przed Tobą. Postaraj się utrzymać tę kartę do końca gry.



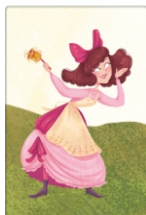
Wszedłeś do **oświetlonego korytarza w kopalni**. Jeżeli odkryjesz tę kartę, musisz odłożyć ją na stos kart odrzuconych. Następnie **każdy gracz** łącznie z Tobą, **może podejrzeć trzy dowolne zakryte karty**. **Gracze mogą podglądać karty zarówno swoje, jak i innych graczy**.



Nietoperze wystraszyły wszystkie krasnoludki. Kartę należy odłożyć na stos kart odrzuconych. Następnie **każdy z graczy łącznie z Tobą musi zamienić miejscami dwie swoje karty**.



Korytarz położony najniżej w kopalni jest narażony na **wybuchy**. Jeżeli odkryjesz tę kartę, odłóż ją na stos kart odrzuconych. Następnie **każdy z graczy łącznie z Tobą, wybiera jedną swoją kartę i odrzuca ją do pudełka**. Diamenty z tych kart nie zostaną policzone na koniec gry.



Królowna Śnieżka woła wszystkie krasnoludki na kolację. Jest to **koniec gry**. Wszyscy gracze odsłaniają swoje karty i podliczają, ile diamentów udało się im zebrać.

ZAKOŃCZENIE GRY

Koniec gry następuje, gdy na III kondygnacji pojawi się Królowa Śnieżka, która woła krasnoludki na kolację. Gracze odsłaniają zakryte karty i zliczają zdobyte diamenty ze wszystkich swoich kart. Jeżeli wybuch nastąpił przed przybyciem Królowy Śnieżki, karty będą cztery. Jeżeli wybuchu nie było, każdy z graczy zlicza punkty z pięciu kart. Ten z graczy, którego krasnoludki uzbierały najwięcej diamentów – wygrywa grę! W przypadku remisu – gracze dzielą się zwycięstwem.

ilustracje: Patrycja Fabicka
pomysł i zasady gry: Julia Pogorzelska
grafika: studio KUKURYKU

Kopalnia diamentów
KUKURYKU Julia Pogorzelska
ul. Ekonomiczna 4
42-271 Częstochowa, POLSKA
e-mail: biuro@kukuryku.co

