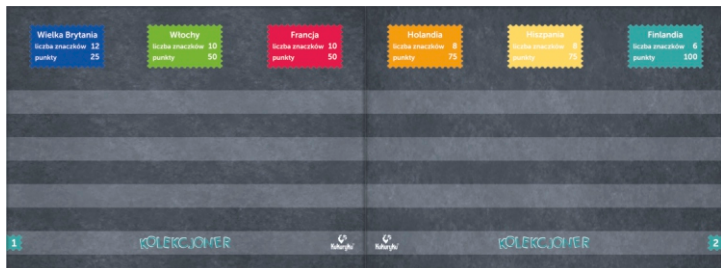


ZASADY GRY



KOLEKCJONER

ELEMENTY GRY



4 klasyfikatory składające się z dwóch stron



54 karty ze znaczkami



notes do liczenia punktów



2 karty z podpowiedziami

CEL GRY

Jesteście filatelistami, czyli kolekcjonerami znaczków pocztowych. Poszukujecie znaczków z sześciu europejskich państw i staracie się stworzyć najcenniejszą kolekcję.

PRZYGOTOWANIE

- 1 Każdy z graczy otrzymuje klaser składający się z dwóch stron - oznaczonych cyframi 1 i 2.
- 2 Wszyscy uczestnicy otrzymują po jednym znaczku z Wielkiej Brytanii o wartości jednej monety i po jednym znaczku z Włoch o wartości dwóch monet. Jest to początek waszej kolekcji. Znaczki te należy umieścić w klaserze w odpowiednich miejscach.
- 3 Potasujcie pozostałe karty ze znaczkami i połóżcie je zakryte na stole tworząc stos.
- 4 Odsłońcie trzy karty z wierzchu stosu. Będą to karty na RYNKU, czyli znaczki przeznaczone na wymianę.

Przykład przygotowania rozgrywki



RYNEK - miejsce zakupu i wymiany znaczków



Informacje zawarte
na karcie znaczka

WARTOŚĆ KOLEKCJI
Tyle punktów uzyskasz,
jeżeli zbierzesz największą
liczbę znaczków
z danej kolekcji.



LICZBA KART W KOLEKCJI

Im mniej jest kart
z konkretnej kolekcji,
tym znaczki są cenniejsze!

WARTOŚĆ ZNACZKA
Wartość pojedynczego
znaczka jest wyrażona
w monetach. Jedna moneta
to jeden punkt.

Rozpoczyna najmłodszy gracz. Pozostali będą rozgrywać swoje tury po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze każdy może wykonać jedną z trzech akcji:

1. POSZUKIWANIE ZNACZKA

2. WYMIANA ZNACZKA

3. ZAKUP ZNACZKA

1. POSZUKIWANIE ZNACZKA

Ta akcja pozwala graczom na dociągnięcie z wierzchu stosu jednej karty. Karta ta nie znajduje się jeszcze w twojej kolekcji, więc nie można jej dołożyć do klasera. Kartę należy zatrzymać w ręce i w następnych ruchach może zostać wykorzystana do WYMIANY LUB ZAKUPU. Wartość znaczka jest przedstawiona w monetach.

2. WYMIANA ZNACZKA

Ta akcja pozwala graczom na wymianę znaczków znajdujących się na ręce oraz tych znajdujących się w klaserze, na te które są dostępne na rynku.

Gracz może wymienić dowolną liczbę kart zgodnie z zasadą, że wartość dobieranych znaczków z rynku musi być równa lub niższa wartości znaczków odkładanych na rynek. Wszystkie uzyskane z takiej wymiany znaczki trafiają do kolekcji i muszą być odłożone do klaserów.

Gracz odkłada na rynek

3 znaczki:

2 z ręki i 1 z klasera

o sumie 10 monet



Kupuje pięć znaczków o sumie 10 monet

i wkłada je do swojego klasera



Jeśli na rynku znajdują się mniej niż trzy karty ze znaczkami, należy uzupełnić rynek do trzech znaczków.

UWAGA! Gracze nie mogą wymieniać się znaczkami bezpośrednio między sobą.

3. ZAKUP ZNACZKA

Ta akcja pozwala graczom na sprzedanie znaczka lub znaczków o wartości co najmniej dwóch monet na rynek i „dobranie w ciemno” jednej karty z wierzchu talii. Znaczek zakupiony w ten sposób trafia bezpośrednio do kolekcji w klaserze. Zakupu znaczka można dokonać tylko z tych kart, które znajdują się w ręce gracza i nie zostały dołączone do kolekcji.

UWAGA! Karty, które gracze trzymają w ręku nie mogą zostać bezpośrednio dołączone do kolekcji, służą jedynie do wymiany lub zakupu. Oczywiście, jeżeli znaczki te trafią na rynek, to w kolejnych ruchach gracz może je zakupić lub wymienić i wtedy może je dołączyć do swojej kolekcji.

KONIEC GRY

Gdy wyczerpie się talia kart, gracze mogą jeszcze wymieniać się znaczkami dostępnymi na rynku. Gdy wszyscy gracze spasuują lub gdy liczba kart na rynku jest mniejsza niż trzy, gra natychmiast się kończy i następuje końcowe liczenie punktów.

Do ostatecznej punktacji liczą się tylko karty znajdujące się w naszej kolekcji w klaserze. Wszystkie pozostałe karty znajdujące się w rękach graczy i na rynku należy odłożyć do pudełka, aby nie wprowadzać w błąd przy liczeniu punktów.

Gracze sumują swoje punkty, na które składają się:

- 1. PUNKTY ZA KOLEKCJE**
- 2. PUNKTY ZA RÓŻNORODNOŚĆ**
- 3. PUNKTY ZA MONETY**

1. PUNKTY ZA KOLEKCJE - Gracze otrzymują punkty za posiadanie największej liczby kart znaczków z danego zestawu. Punkty jakie otrzymuje się za poszczególne kolekcje są zapisane w klaserze i na kartach. Jeżeli kilku graczy ma taką samą liczbę znaczków, to każdy z nich otrzymuje punkty za najwięcej znaczków z zestawu.

Np. Gracz posiadający najwięcej znaczków z kolekcji „Francja” otrzymuje na koniec gry 50 punktów.

2. PUNKTY ZA RÓŻNORODNOŚĆ - Za posiadanie chociaż po jednym znaczku z każdego z sześciu państw gracze otrzymują 50 punktów.

3. PUNKTY ZA MONETY - Każdy gracz otrzymuje 1 punkt za każdą monetę znajdującą się na kartach ze znaczkami, które znajdują się w klaserze gracza.

A



F



Przykład liczenia punktów:

GRACZ	A	F		
KOLEKCJA 				
 Wielka Brytania 25 pkt	25	25		
 Włochy 50 pkt	50			
 Francja 50 pkt		50		
 Holandia 75 pkt	75			
 Hiszpania 75 pkt		75		
 Finlandia 100 pkt	100			
RÓŻNORODNOŚĆ 				
50 pkt za znaczki z 6 państw	50			
MONETY 				
1 pkt za każdą monetę	57	43		
SUMA	357	193		

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów!

ilustracje: Karolina Kucharska, Anna Witkowicz
pomysł i zasady gry: Krzysztof Matusik
grafika: studio KUKURYKU



Kolekcjoner
Producent:
KUKURYKU Julia Pogorzelska
ul. Ekonomiczna 4
42-271 Częstochowa, POLSKA
tel./fax +48 34 362 91 59
e-mail: biuro@kukuryku.co
www.kukuryku.co

© KUKURYKU®

