

Vamos a la playa !



5-10
ans years
alters Jahre

Jeu de stratégie
Game of strategy
StrategieSpiel
Juego de estrategia



Vamos a la playa!



Contenu · Zawartość · Inhalt · Contenido
Contenuto · Inhoud · Innehåll · Indhold
Conteúdo · Игровой комплект



x94



x4



x4



6 lat +



2-4



15 min

Zawartość: 4 zamki z piasku złożone z 8 części, 4 « bazy », na których gracze będą budować swoje zamki z piasku, 72 karty « akcji ».

Cel: wygrywa gracz, który jako pierwszy zbuduje swój zamek i będzie miał najwięcej ozdób.

Przygotowanie gry:

każdy z graczy wybiera bazę i do niej dopasowuje kolorystycznie 8 części zamku z piasku, które kładzie obok bazy. 4 karty z falą kładziemy z boku. Tworzymy pierwszy stosik składający się z 10 kart, w którym umieszczamy jedną kartę z falą. Z pozostałych kart tworzymy 3 stosiku o przybliżonej takiej samej ilości kart. Wkładamy po jednej karcie fali do każdego stosiku. I następnie zbieramy je razem, kładąc pierwszy stosik na sam dół stosiku. Kładziemy te karty na środek stołu, co stanowi stosik do pobierania kart. Odkrywamy pierwsze karty i kładziemy je widoczną stroną do góry (3 karty, jeśli jest 2 lub 3 graczy; 4 karty, jeśli jest 4 graczy).

Przebieg gry:

W czasie gry gracz wykonuje 3 ruchy:

- Wybiera jedną z kart z środka stołu
- Wykonuje odpowiedni ruch.
- Zastępuje tę kartę przez inną pobraną ze stosiku

Ruchy związane z poszczególnymi kartami:

1 - Karty budowy



Waderko: z tą kartą gracz kładzie pierwszą część swojego zamku na bazie, następnie kartę kładziemy obok stosiku



Super Budowniczy: z tą kartą gracz kładzie 2 części swojego zamku na bazie, a kartę kładzie obok stosiku



Super Dziecko: gracz, który wybierze tę kartę, zachowuje ją i kładzie ją obok swojej bazy. Gdy uzyska ich trzy, będzie mógł położyć na bazie 2 części zamku. Następnie te trzy karty kładziemy obok stosiku.

2 - Karty ataku



Niemowlę: z tą kartą, gracz wybiera przeciwnika, którego chce zaatakować: niemowlę rozdeptuje zamek z piasku, zaatakowany gracz wycofuje jedną z części swojego zamku. Następnie kartę kładziemy z boku stosiku.



Piłka: z tą kartą, gracz wybiera przeciwnika, którego chce zaatakować: piłka niszczy zamek z piasku, zaatakowany gracz wycofuje jedną z części swojego zamku. Następnie kartę kładziemy z boku stosiku.



Podmuch wiatru: z tą kartą, gracz atakuje wszystkich przeciwników: wiatr niszczy zamek z piasku, wszyscy gracze wycofują jedną z części ze swoich zamków (oprócz tego, do którego należy karta). Następnie kartę kładziemy z boku stosiku.

NB: Jeśli jakiś gracz nie zaczął jeszcze budowy swojego zamku, nic mu się nie staje.



Złodziej: z tą kartą, gracz może ukraść kartę z ozdobą, wybranemu graczowi i kładzie ją obok swojego zamku. Następnie kartę kładziemy obok stosiku.

3 - Karty obrony



Starszy brat: z tą kartą, gracz broni się przed kartą z piłką, która nie może już zniszczyć zamku.



Tata: z tą kartą, gracz broni się przed kartą z niemowlakiem, która nie może już zniszczyć zamku.

NB2: Karty obronne kładziemy obok bazy graczy. Mają być widoczne przez wszystkich graczy i są aktywne w czasie całej gry.

NB3: Gracze nie mogą mieć więcej niż jedna karta obronna. Jeżeli gracz chce wziąć inną kartę obronną musi oddać tę, którą wcześniej posiadał.

4 - Karty ozdobne

Gracz, który bierze tę kartę, kładzie ją obok swojego zamku.
UWAGA! Wszystkie karty z ozdobą nie mają tej samej wartości!



5 - Karty fale



Gdy karta z falą jest odwrócona, gracz lub gracze, którzy posiadają najmniej ozdób (liczymy ozdoby, a nie ilość kart) muszą odłożyć jedną część swojego zamku. Jeśli gracz nie rozpoczął jeszcze budowy swojego zamku, nie ma dla niego zmian. Następnie karta jest położona na środku stołu.

NB4: zdarza się, że kilku graczy ma tę samą ilość ozdób i jednocześnie mają ich najmniej. W takim przypadku wszyscy odejmują jedną część ze swojego zamku.

Za każdym razem, gdy odkryta karta to fala, postępujemy w ten sam sposób.
Gdy fala przejdzie, kładziemy nową kartę w centrum stołu i gra toczy się dalej.

Uwaga: Gdy nadchodzi czwarta fala, gra kończy się!

Kto wygrywa?

Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy zbuduje swój zamek.

W przypadku, gdy nadejdzie czwarta fala, zanim któryś z graczy zbuduje swój zamek, gra jest zatrzymana i wygrywa ten gracz, który ma najwięcej ozdób! (Uwaga, liczymy ilość dekoracji, a nie ilość kart).

W razie, gdy kilku graczy ma taką samą ilość ozdób, wygrywa ten gracz, który ma najwięcej części zbudowanego zamku.