

MARABUNTA





Instrukcja



*Twoja nowa kolonia zajmuje okazałe terytorium.
Czas sięgnąć jeszcze dalej, rozmnożyć mrówki
i zebrać po drodze jak najwięcej surowców.*

*Problem w tym, że musisz dzielić się tym
pięknym terytorium z inną kolonią, która się
tu zadomowiła... Zachowaj równowagę między
uprzejmością a ostrożnością
i nigdy nie opuszczaj gardy!*

Zawartość

- A** 2 markery suchościeralne (czerwony i niebieski),
- B** 2 dwustronne planszeczki gracza (po 1 na gracza),
- C** trzyczęściowa dwustronna plansza terytorium,
- D** 8 kafelków,
- E** 6 kości (po 1 na każdy obszar) z następującymi wartościami i symbolami na ściankach: 0; 1; 2; 3; ; .


Cel gry

Celem gry jest zdobycie większej liczby punktów zwycięstwa niż przeciwnik. Aby to osiągnąć, należy strategicznie dzielić kości na 2 pule i używać ich do podbijania kolejnych terytoriów, zdobywania babeczek  i odblokowywania umiejętności poprzez przechwytywanie skrzynek .






Przygotowanie do gry





1 Wspólnie wybierzcie, na której stronie planszy terytorium (z symbolem  albo bez niego) zagracie, a następnie połóżcie planszę między sobą.

2 Każde z Was wybiera kolor (czerwony albo niebieski) oraz bierzcie odpowiadający mu marker i planszетkę.

3 Połóżcie swoje planszетки przed sobą tak, aby przylegały do planszy terytorium. Każde z Was powinno używać tej samej strony planszетки (z symbolem  albo bez niego).

Uwaga! Podczas pierwszej rozgrywki należy położyć planszę terytorium stroną z  do góry (zob. ilustrację z lewej strony), a planszетки stronami z  do góry.

4 Następnie weźcie 8 kafelków, odłóżcie na bok kafelek z przekreśloną babeczką , a pozostałe 7 potasujcie i stwórzcie z nich zakryty stos. Stos należy umieścić na wierzchu kafelek z przekreśloną babeczką .

5 Na koniec wylosujcie pierwszego gracza. Osoba, która jest pierwszym graczem, otrzymuje kości.

Możecie rozpocząć rozgrywkę!

D

A

1

2

3




4

5

Plansza terytorium

Na planszy terytorium wydzielono 6 obszarów, którym odpowiadają kolory kości. Do każdego obszaru przypisany został liść punktacji. Na każdym liściu znajduje się 10 kół: 2 czerwone, 2 niebieskie i 6 niepokolorowanych.




Każdy obszar został podzielony na sześciokątne pola. Pole jest dostępne , jeśli go nie przekreślono ani nie wpisano w nie cyfry. To oznacza, że na początku rozgrywki wszystkie pola są dostępne, a na niektórych z nich ponadto znajduje się symbol babeczki  albo skrzynki .



Podczas rozgrywki będziecie wpisywać w dostępne pola cyfry albo będziecie te pola przekreślać.








Ważne! Podczas rozgrywki nie wolno Wam ścierać ani zmieniać wpisanych cyfr.



Uwaga! Na planszy bez symbolu  są rozsiane pola niebieskiego obszaru. Ten obszar daje inne możliwości i umożliwi opracowanie nowych strategii. Zasady gry pozostają niezmienione. Wszystkie niebieskie pola liczą się podczas punktacji jako 1 obszar.

Planszетки

Na planszecie znajdują się następujące elementy:

-  2 pola mrowiska ,
-  zestawy skrzynek  z różnymi umiejętnościami, które można odblokowywać podczas rozgrywki,
-  rząd babeczek ,
-  tor punktów, na którym zaznaczacie zdobyte punkty zwycięstwa.



Przebieg gry

Rozgrywka w „Marabuntę” jest podzielona na rundy i dobiega końca, gdy zostanie spełniony 1 z warunków opisanych na str. 10. W każdej rundzie 6 kości i 1 kafelek zostają podzielone na 2 pule. Następnie każde z Was rozpatruje efekty ze swojej puli i nanosi odpowiednie oznaczenia na planszę terytorium i swoją planszетkę. W ten sposób powiększacie swoje terytoria, odblokowujecie umiejętności i zdobywacie punkty zwycięstwa.

Rundy

Na początku każdej rundy pierwszy gracz odkrywa wierzchni kafelek ze stosu i rzuca 6 kośćmi. Następnie dowolnie rozdziela kości i kafelek na 2 pule. W każdej puli musi się znajdować co najmniej 1 element (kafelek albo kość).

Następnie drugi gracz wybiera 1 z 2 dostępnych pul i rozpatruje efekty pozyskanych w ten sposób elementów, oznaczając je na planszy terytorium i planszетce.

Gdy drugi gracz rozpatrzy efekty wszystkich elementów wybranej puli, pierwszy gracz w ten sam sposób rozpatruje efekty elementów drugiej puli. Gdy skończycie rozpatrywać efekty elementów, runda dobiega końca. Drugi gracz zostaje pierwszym graczem i rozpoczyna się nowa runda.

Przykład.

Julia rozpoczyna rundę. Odkrywa wierzchni kafelek ze stosu i rzuca 6 kośćmi. Następnie rozdziela te elementy gry na 2 pule. **Gustaw** wybiera pulę zaznaczoną niebieskim okręgiem i pojedynczo rozpatruje efekty kości. Następnie **Julia** bierze elementy drugiej puli i kolejno rozpatruje efekty kości i kafelka.

Julia




Gustaw




Gustaw rozpoczyna następną rundę od odkrycia wierzchniego kafelka, a następnie rzuca kośćmi, dzieli elementy na 2 pule i tak dalej.



Od 8. rundy w stosie znajduje się tylko kafelek . Do końca gry musi zawsze trafić do 1 z 2 puli.

Rozpatrywanie efektów kości i kafelka

W dowolnej kolejności rozpatrujesz pojedynczo efekty kości i ewentualnie kafelka ze swojej puli.


Musisz całkowicie rozpatrzeć efekt danej kości albo kafelka, zanim przejdziesz do rozpatrywania efektu kolejnego elementu. Jeśli w Twojej puli znajduje się kafelek, należy go odrzucić po rozpatrzeniu jego efektu (z wyjątkiem ostatniego kafelka , który wraca na stos).

Kości




Zapełnij niepokolorowane koło na liście punktacji, który odpowiada kolorowi obszaru.




Wykreśl wybraną skrzynkę  na swojej planszecie. Gdy wykreślisz ostatnią skrzynkę w danej grupie, odblokujesz wskazaną umiejętność – musisz jej użyć natychmiast.




Wpisz wskazaną cyfrę w dowolne dostępne pole  w obszarze, który odpowiada kolorowi kości, zgodnie z poniższymi zasadami.





Wpisz „0” w dowolne dostępne pole  w dowolnym obszarze zgodnie z poniższymi zasadami.



Wpisywanie cyfry na planszy terytorium


Zasada sąsiedztwa. Gdy wpisujesz cyfrę w dostępne pole , to pole musi sąsiadować z innym polem, w którym znajduje się cyfra w Twoim kolorze.

Gdy wpisujesz cyfrę z kości, musisz wybrać pole w obszarze, który odpowiada kolorowi kości. To pole może jednak sąsiadować z wypełnionym polem w innym obszarze. Gdy wpisujesz „0”, również musisz przestrzegać zasady sąsiedztwa, nie ogranicza Cię jednak kolor kości, możesz wybrać dowolny obszar.

Możesz zignorować zasadę sąsiedztwa, gdy używasz mrowiska . W tym celu wykreślasz dostępne mrowisko ze swojej planszетки i wpisujesz cyfrę w dowolne dostępne pole  w obszarze, którego kolor odpowiada kolorowi kości.




Uwaga! Jeśli wpisujesz „0” przy użyciu mrowiska , możesz je wpisać w dowolne dostępne pole  na planszy.

Przykład.


Julia wpisuje „3” z niebieskiej kości w dostępne pole  w obrębie niebieskiego obszaru, które sąsiaduje z polem z cyfrą w jej kolorze („0” w różowym obszarze).









Gustaw wykreśla mrowisko  na swojej planszeczce, aby wpisać „2” z pomarańczowej kości w dostępne pole  w obrębie pomarańczowego obszaru. Następnie rozpatruje kolejną kość i wpisuje „0” w sąsiadującym polu tuż pod „2”, a pod nim zieloną „1” w polu z babeczką .



Nigdy nie masz obowiązku użyć mrowiska , choć w pierwszej rundzie jest to zazwyczaj konieczne, aby wpisać pierwszą cyfrę.


Uwaga! Na początku rozgrywki każde z Was ma do dyspozycji tylko 2 mrowiska . Należy z nich korzystać mądrze i jak najszybciej powiększać swoje terytorium tak, aby mieć dostęp do jak największej liczby obszarów i sześciokątnych pól. Niektóre umiejętności pozwalają użyć dodatkowego mrowiska. Gdy ktoś z Was używa takiej umiejętności, nie wykreśla żadnego ze swoich dostępnych mrowisk. Przypomnienie. Jeśli wpisujesz „0” przy użyciu mrowiska , możesz je wpisać w dowolne dostępne pole  na planszy!

Jeśli nie możesz albo nie chcesz rozpatrzeć efektu którejś kości albo kafelka, możesz tego nie robić. Gdy ignorujesz efekt kafelka, odrzucasz kafelek i nic się nie dzieje (z wyjątkiem ostatniego kafelka ).



Kafelki



Wykreśl 2 dowolne skrzynki  na swojej planszeczce. Skrzynki nie muszą się znajdować w tej samej grupie.



Zapełnij po 1 niepokolorowanym kole na 2 różnych liściach punktacji.



Wpisz „1” w dowolne dostępne pole w dowolnym obszarze. Musisz przestrzegać zasady sąsiedztwa albo wykreślić mrowisko .



Wpisz na planszy 2 „0”. Pierwsze „0” należy wpisać w dowolne dostępne pole w dowolnym obszarze. Musisz przestrzegać zasady sąsiedztwa albo wykreślić mrowisko . Drugie „0” musi sąsiadować z pierwszym (nie możesz użyć mrowiska, żeby wpisać je gdzie indziej). Jeśli używasz tego efektu, musisz wpisać oba „0”.



Wpisz „0” w dowolne dostępne pole w dowolnym obszarze. Nie musisz przestrzegać zasady sąsiedztwa ani użyć mrowiska .



Przekreśl 2 dowolne dostępne pola w dowolnym obszarze. Te pola muszą ze sobą sąsiadować, ale nie musisz przestrzegać zasady sąsiedztwa ani użyć mrowiska.



Ponownie użyj kości ze swojej puli.



Przekreśl dowolne dostępne pole z babeczką na planszy terytorium, ale nie wykreślaj babeczek na swojej planszecie. Gdy w ten sposób zostało przekreślone ostatnie pole z babeczką , rozpoczyna się koniec gry. *Zob. „Koniec gry” str. 10.*

WAŻNE! Rozpatrzenie efektu tego kafelka jest OBOWIĄZKOWE, chyba że wszystkie pola z babeczkami na planszy terytorium zostały wypełnione cyframi albo przekreślone.

Przekreślone pola. Przekreślone pole nie liczy się jako pole Twojego koloru na potrzeby zasady sąsiedztwa. Babeczki i skrzynki na przekreślonych polach należy ignorować. Przez resztę gry te pola pozostają niedostępne.

Pola ze specjalnymi efektami




Gdy wpiszesz cyfrę w pole z babeczką , wykreśl pierwsze dostępne pole z babeczką na swojej planszecie (począwszy od lewej strony). Jeśli nad tym polem znajduje się cyfra, wykreśl odpowiadającą jej liczbę pól punktów zwycięstwa na swoim torze.

Przykład.

W poprzednim przykładzie **Gustaw** wpisał „1” z zielonej kości w pole z babeczką w zielonym obszarze. Tym samym wykreślił pierwsze pole z babeczką na swojej planszecie. Jako że nad babeczką znajduje się „+0”, **Gustaw** nie wykreśla żadnych pól na swoim torze punktów zwycięstwa.





Gdy wpiszesz cyfrę w pole ze skrzynką , wykreślasz dowolną skrzynkę  na swojej planszeczce. Jeśli wykreślisz ostatnią skrzynkę  w danej grupie, odblokujesz wskazaną umiejętność – musisz jej użyć natychmiast. Zob. „Umiejętności ze skrzynek” poniżej.

Uwaga! Na koniec gry nie spotkają Was żadne konsekwencje niewykreślenia wszystkich skrzynek z danej grupy, dlatego możecie wykreślać skrzynki z różnych grup, zamiast skupiać się na ukończeniu jednej. Jeśli w ramach 1 rundy wykreślisz kilka skrzynek, pojedynczo wykreślasz skrzynki na planszeczce w dowolnej kolejności, natychmiast używając odblokowanych umiejętności.

Umiejętności ze skrzynek



1

Wpisz „1” w dowolne dostępne pole  w dowolnym obszarze. Musisz przestrzegać zasady sąsiedztwa albo wykreślić mrowisko .



2

Wpisz „2” w dowolne dostępne pole  w dowolnym obszarze. Musisz przestrzegać zasady sąsiedztwa albo wykreślić mrowisko .


0

Wpisz „0” w dowolne dostępne pole  w dowolnym obszarze. Nie musisz przestrzegać zasady sąsiedztwa ani użyć mrowiska .

3

Wpisz „3” w dowolne dostępne pole  w dowolnym obszarze. Nie musisz przestrzegać zasady sąsiedztwa ani użyć mrowiska .



Wykreśl 2 kolejne pola z babeczką  na swojej planszeczce. Za każde z tych pól, nad którym znajduje się cyfra, wykreśl odpowiadającą jej liczbę pól na swoim torze punktów zwycięstwa.


+2

Wykreśl 2 pola punktów zwycięstwa na swoim torze.

+3



Wykreśl 3 pola punktów zwycięstwa na swoim torze.

Przykład.


Julia używa skrzynki z kości, aby wykreślić ostatnią skrzynkę  z grupy i użyć powiązanej z nią umiejętności. Dzięki temu wykreśla kolejne 3 pola na swoim torze punktów zwycięstwa.





Wpisz „1” w dostępne pole  (przestrzegaj zasady sąsiedztwa albo wykreśl mrowisko ). Następnie wpisz drugą „1” w pole sąsiadujące z właśnie wpisaną, a na koniec trzecią „1” tak, żeby sąsiadowała z każdą z nich (nie możesz użyć mrowiska, żeby wpisać drugą albo trzecią „1” gdzie indziej). Gdy używasz tej umiejętności, musisz wpisać wszystkie trzy „1”.




Przekreśl 2 dowolne dostępne pola  w dowolnym obszarze. Te pola muszą ze sobą sąsiadować, ale nie musisz przestrzegać zasady sąsiedztwa ani użyć mrowiska.



Zapełnij po 1 niepokolorowanym kole na 2 różnych liściach punktacji.




Koniec gry następuje w chwili, w której zostanie spełniony co najmniej 1 z poniższych warunków:

- Wszystkie pola w dowolnym obszarze zostały wypełnione albo przekreślone.
- Ostatnie koło na liściu punktacji zostało zapełnione.
- Wszystkie 12 pól z babeczkami  na planszy terytorium zostało wypełnionych albo przekreślonych.

Rozgrywacie do końca aktualną rundę, a następnie liczycie zdobyte punkty zwycięstwa.



Babeczki  i niektóre umiejętności zapewniają Wam punkty podczas gry. Ostateczną liczbę punktów liczy się bardzo łatwo, wystarczy przyrzeć się planszy terytorium i Waszym planszетkom.



Należy policzyć punkty za każdy z 6 kolorowych obszarów. Aby to zrobić, sumujecie wartość czerwonych liczb w polach danego obszaru i porównujecie je ze zsumowaną wartością niebieskich liczb w polach tego samego obszaru. Osoba, której wynik w danym obszarze jest wyższy, zdobywa go!

W razie remisu żadne z Was nie otrzymuje punktów za dany obszar.



Przykład.

Wynik **Julii** to 7, a **Gustawa** zaledwie 4.
Tym samym **Julia** zdobywa różowy obszar.


Osoba, która zdobyła dany obszar, zdobywa tyle punktów zwycięstwa, ile kół w jej kolorze widać na liściu punktacji tego obszaru (od 2 do 8). Następnie wykreśla zdobyte punkty zwycięstwa na swoim torze punktów zwycięstwa.



Przykład.

Julia, której wynik w różowym obszarze był wyższy, zdobywa 3 punkty zwycięstwa, ponieważ na różowym liściu są 3 czerwone koła. **Gustaw** mógł zdobyć 4 punkty zwycięstwa, ale ponieważ jego wynik w obszarze był niższy, nie zdobywa żadnych punktów.

Uwaga! Gdy przekroczysz 25 punktów zwycięstwa, wymazujesz wszystkie oznaczenia na torze punktacji i zakreślasz „25” w kółko. Następnie wykreślasz dodatkowe punkty zwycięstwa, zaczynając od 1, i dodajesz je do wyniku 25.

Gdy podliczycie punkty za wszystkie 6 obszarów, następuje wyłonienie zwycięzcy. Wygrywa osoba, która zdobyła więcej punktów. W razie remisu wygrywa osoba, która wykreśliła najwięcej babeczek  na swojej planszeczce. Jeśli to także nie rozstrzyga remisu, wygrywa osoba, która wywołała koniec gry.

Ważne! Po zakończonej rozgrywce ostrożnie zetrzyjcie wszystkie oznaczenia z planszy terytorium i planszetek, uważając, żeby nie naciskać zbyt mocno. Nie należy pomijać tego kroku. Nie używajcie wody, ponieważ możecie w ten sposób uszkodzić plansze.

Dr Reiner Knizia



Reiner Knizia to jeden z najbardziej płodnych, a jednocześnie odnoszących ogromne sukcesy projektantów gier na świecie. Opublikował przeszło 800 gier i książek w ponad 50 językach. Wiele z nich sprzedało się w milionach egzemplarzy. Jego dzieła wygrały wiele prestiżowych międzynarodowych nagród, między innymi w Niemczech, Austrii, Szwajcarii, Austrii, Francji, Hiszpanii, Włoszech, Polsce, Węgrzech, Holandii, Danii, Szwecji, Finlandii, Australii, Brazylii i Japonii. Jest mistrzem w tworzeniu gier o prostych zasadach, ale wysokim walorze rozrywkowym dla osób w każdym wieku.

Reiner Knizia zdobył tytuł magistra nauk na Uniwersytecie w Syracuse (USA) i doktora matematyki na Uniwersytecie w Ulm (Niemcy). Po wielu latach mieszkania za granicą powrócił do Niemiec i obecnie mieszka w Monachium.

Ingrid Desmidt



Jako bretońska artystka koncepcyjna i ilustratorka oraz absolwentka Szkoły Artystycznej Pivaut w Nantes i Montrealu uwielbiam tworzyć oryginalne światy, najlepiej okraszone odrobiną humoru. Dlatego z przyjemnością pracowałam nad grą „Marabunta”, szczególnie nad tycimi scenkami na kafelkach.

POTRZEBUJESZ POMOCY?

Jeśli zdarzy się, że mimo dbałości, z jaką przygotowaliśmy tę grę, jakiś element został uszkodzony albo go brakuje, napisz na reklamacje@rebel.pl.

Postaramy się jak najszybciej rozwiązać problem.

Już po rozgrywce? Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie [PLANSZOWA REBELIA](https://www.facebook.com/groups/planszowarebelia) FB/groups/planszowarebelia

rebel



Tłumaczenie: Magda Gamrot
Redakcja: zespół Rebel

© Dr Reiner Knizia, 2023. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Marabunta została wydana przez SPACE Cowboys
Asmodee Group, 47 rue de l'Est, 92100
Boulogne-Billancourt, Francja

© 2023 SPACE Cowboys. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o.,
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl, www.wydawnictworebel.pl

 REBEL.pl /  rebel_pl