



8+



2



15min

Orbita™

오르비타

Instrukcja

✦ Wprowadzenie ✦

Od początku wszechświata ciała niebieskie pozostają w nieustannym ruchu. Te kosmiczne obiekty wierne swym orbitom nieprzerwanie splatają się w układy wzajemnych oddziaływań. Każde zbliżenie i każde oddalenie odmienia siłę tego wpływu, a ich reguły, choć dobrze nam znane, nigdy nie zostaną w pełni zmierzone.

W tej grze wcielacie się astronomki i astronomów, którzy z uwagą obserwują wędrówki planet na firmamencie, starając się jak najdokładniej przewidzieć ich położenie w przyszłości. Grę zwycięży osoba, która najlepiej zrozumie bieg planet i która najdokładniej określi, jak w przyszłości ukształtuje się ich ORBITA.



Zawartość



1 instrukcja



(Planeta )



(Planeta )



(Planeta )



(Planeta )

4 znaczniki planet



1 plansza



(Planeta )



(Planeta )



(Planeta )



(Planeta )

28 kart planet (po 7 w każdym z 4 kolorów)

✦ Przygotowanie ✦

1. Umieśćcie planszę na środku stołu.
2. Połóżcie obok planszy wszystkie 4 znaczniki planet.
3. Potasujcie wszystkie 28 kart planet i rozdajcie po 14. Weźcie swoje karty do ręki tak, aby je widzieć, ale nie ujawniać przeciwnikowi.

WAŻNE: Nie zmieniajcie kolejności kart na ręce. Jest to zabronione od samego początku aż do końca gry.

4. Grę rozpoczyna osoba, która jako ostatnia patrzyła w gwiazdy.

✦ Cel gry ✦

Zbierz więcej kart planet od przeciwnika, ale w każdym kolorze tym więcej otrzymasz punktów, im mniejsza będzie między wami różnica.

✦ Rozgrywka ✦

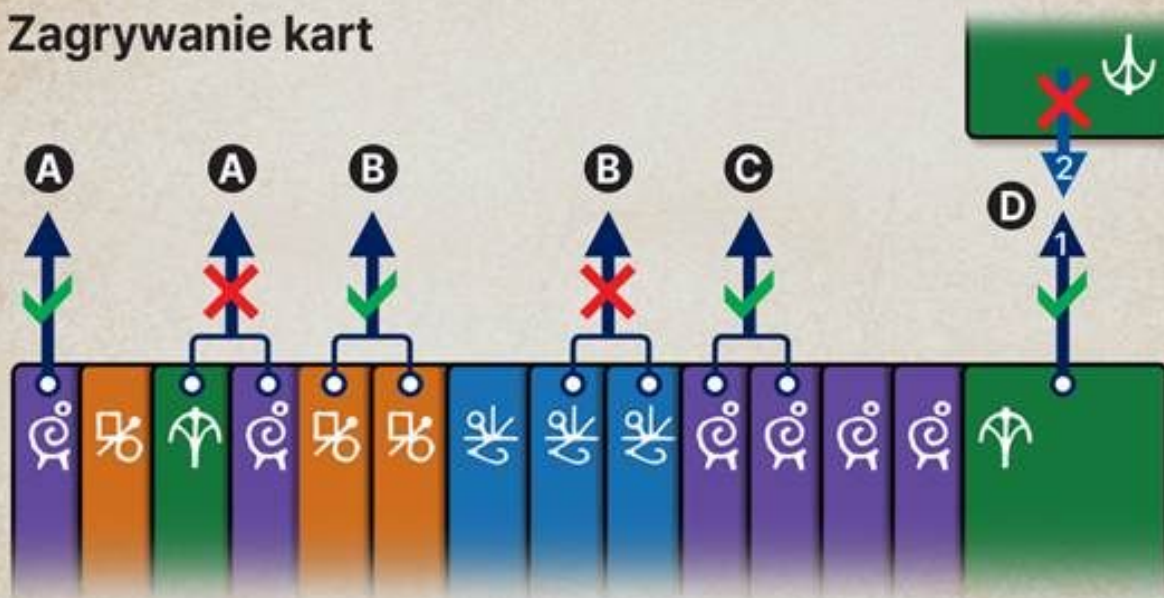
W każdej rundzie gracze kolejno zagrywają karty, aby przesunąć odpowiadającą planetę. Zwycięzca rundy zbiera wszystkie zagrane karty i rozpoczyna kolejną rundę. Rozgrywka trwa w ten sposób do momentu, w którym jeden z graczy nie może zagrać żadnej karty.

★ Porządek tury

Gracz rozpoczynający zagrywa ze swojej ręki 1-3 karty planet w 1 kolorze, a następnie przesuwa planetę w tym samym kolorze po orbicie o liczbę pól zgodną z liczbą zagranych kart.

Druga osoba robi to samo, ale nie może zagrać kart planety w tym samym kolorze - musi wybrać inny kolor.

Zagrywanie kart



- A** Nie można zagrać razem planet różnego koloru.
- B** Jeśli posiadasz 2-3 takie same karty obok siebie, to tworzą one nierozdzielalną grupę i możesz zagrać je wyłącznie w całości.
- C** Jeśli posiadasz 4 lub więcej takich samych kart obok siebie, to możesz zagrać dowolną ich liczbę z zakresu 1-3, ale gdy po takim zagranie zostanie ich 3 lub mniej, to ponownie stworzą one nierozdzielalną grupę.
- D** Drugi gracz nie może zagrać kart w tym samym kolorze co pierwszy. Musi wybrać inny kolor.

Ruch planet po orbicie

- Jeśli znacznik planety znajduje się poza planszą, w ramach pierwszego ruchu przenieść go spoza planszy na pole oznaczone numerem 1.
- Jeśli znacznik planety znajduje się na planszy, porusza się po orbicie w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.
- Podczas ruchu nie należy liczyć pól zajętych przez inne znaczniki.

Ta reguła dotyczy również pierwszego ruchu planety spoza na planszy.



Przykład:

Znacznik planety  znajduje się poza planszą, a jeden z graczy zagrywa 3 karty w tym kolorze. Przesuwając znacznik po orbicie, należy zignorować i nie liczyć zajętych pól 1 i 3, a zatem znacznik ten, przemieszczając się po widocznych polach 2, 4 i 5, kończy ruch właśnie na polu nr 5.

★ Zakończenie rundy



1



5

Po zagranie kart i przemieszczeniu znaczników należy określić zwycięzcę rundy. Zostaje nim osoba, która zagrała karty w kolorze o wyższej wartości (wartość koloru określa numer pola, na którym stoi znacznik planety). Liczba zagranych kart nie ma w tym momencie znaczenia, sprawdzamy wyłącznie wartość koloru.

Zwycięzca rundy zbiera wszystkie zagrane w tej rundzie karty i kładzie przed sobą odkryte, sortując kolorami, tak aby było wyraźnie widać, ile jakich kart posiada.

Zwycięzca rundy rozpoczyna kolejną rundę.

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy nie może zagrać żadnej kombinacji kart. Może tak się wydarzyć z dwóch powodów: albo nie ma już żadnych kart na ręce, albo posiada wyłącznie jeden kolor, którego nie może zagrać, bo ten kolor został zagrany w tej rundzie przez przeciwnika.

W tej sytuacji gracze odrzucają do pudełka wszystkie karty posiadane na swoich rękach, a także ewentualne zagrane karty przez osobę rozpoczynającą rundę.

Dla każdego koloru planety należy teraz podliczyć liczbę kart. Osoba, która w danym kolorze posiada mniej kart, odwraca je rewersem do góry i wręcza przeciwnikowi – każda z tych kart jest warta 1 punkt. Jeśli obaj gracze posiadają tyle samo kart w kolorze, nikt nie otrzymuje punktów za ten kolor.

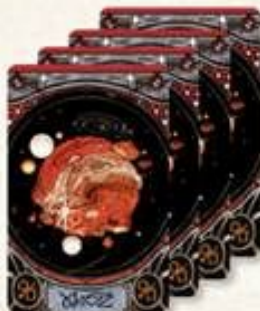
Po podliczeniu wszystkich 4 kolorów, wygrywa osoba, która zdobyła więcej punktów.

W przypadku remisu wygrywa osoba, która posiada przed sobą więcej odkrytych kart. Jeśli to nie rozstrzyga remisu, wygrywa osoba, która w ostatniej rundzie nie była graczem rozpoczynającym.



W kolorze  Bartek posiada mniej kart niż Ania, więc Bartek odwraca swoje 3 karty i oddaje je Ani, za co Ania otrzymuje 3 punkty. W kolorze  to Bartek posiada więcej kart, a więc Ania odwraca swoje 2 karty i wręcza Bartkowi – 2 punkty dla Bartka.

3 karty



2 karty



0 kart



Zwycięstwo!



W kolorze  oboje mają po 3 karty, a więc nikt nie dostaje punktów. W kolorze  Bartek ma wyraźnie więcej kart, ale Ania nie posiada żadnej karty do oddania, więc Bartek pomimo wygranej w tym kolorze nie otrzymuje żadnych punktów.



© 2025 Korea Boardgames Co., Ltd.
Wszelkie prawa zastrzeżone
Projekt gry: Geonil
Ilustracje: Doming
Redakcja: Isaac Eom
Projekt graficzny: Sooyeon Lee



Wersja polska:
Red Square Games
Wydawca: Krzysztof Wolicki
Koordinacja projektu:
Bartosz Chlebicki, Łukasz Damiński
Tłumaczenie i redakcja:
Bartosz Chlebicki
DTP: Łukasz Kempański