

Autor: WOJCIECH GRAJKOWSKI

Ilustracje: TOMASZ MINKIEWICZ



ROLL & WALL

Wspinaczka

Wiek graczy



Liczba graczy



Czas gry



GRANNA

WSTĘP

Zaopatrzeni w haki i liny, mając dłonie oprószone magnezją oraz plecaki pełne batoników i amuletów, ruszamy na szczyt. Pniemy się błyskawicznie w górę, w pełni wykorzystując każdy występ skalny, ale na plecach wciąż czujemy oddech przeciwników. Kto z nas okaże się najsilniejszy psychicznie i fizycznie, kto podejmie największe ryzyko, by jako pierwszy dotrzeć na szczyt? Wspinacze chwytają się każdej szansy na zwycięstwo! Wszystkie górskie zwierzaki zamarły w oczekiwaniu – szykuje im się emocjonujące widowisko. Nie zawieźmy ich.

CEL GRY:

Gracze wcielają się w pełnych werwy wspinaczy skałkowych, którzy ścigają się w drodze na szczyt (czyli ostatnie, najwyższe pole planszy). Kto dotrze tam jako pierwszy, ten zostanie ogłoszony zwycięzcą i zyska podziw licznie zgromadzonej publiczności.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

3 dwustronne moduły ścian

4 puzzle planszy

35 kafli ekwipunku
(w kolorach zielonym,
niebieskim i czerwonym)



6 drewnianych znaczników flag
(2 białe, 2 czarne, 2 pomarańczowe)



20 haków w 5 kolorach



5 pionków wspinaczy



1 niebieska kostka



wieża do kostek

1 znacznik gracza rozpoczynającego



6 białych kostek



5 podstawek
(przed rozpoczęciem gry należy umieścić w nich pionki)

15 flag
(5 pomarańczowych,
5 czarnych, 5 białych)

5 plecaków

instrukcja, którą właśnie czytasz



2 3


PRZYGOTOWANIE PLANSZY I MODUŁÓW

Złóżcie planszę i połóżcie ją na środku stołu – tak, by wszyscy gracze mieli do niej swobodny dostęp.

Weźcie trzy moduły ścian i losowo wybierzcie strony, którymi będziecie grać. Umieście je wewnątrz planszy w taki sposób, by liczby znajdowały się w prawidłowej orientacji. Moduły w grze symbolizują trzy ściany skały (lewą, centralną i prawą).

Punkt styku dwóch ścian nazywamy krawędzią. Małe cyfry przy krawędziach wskazują miejsca na flagi i są wykorzystywane jedynie w wariantcie zaawansowanym.

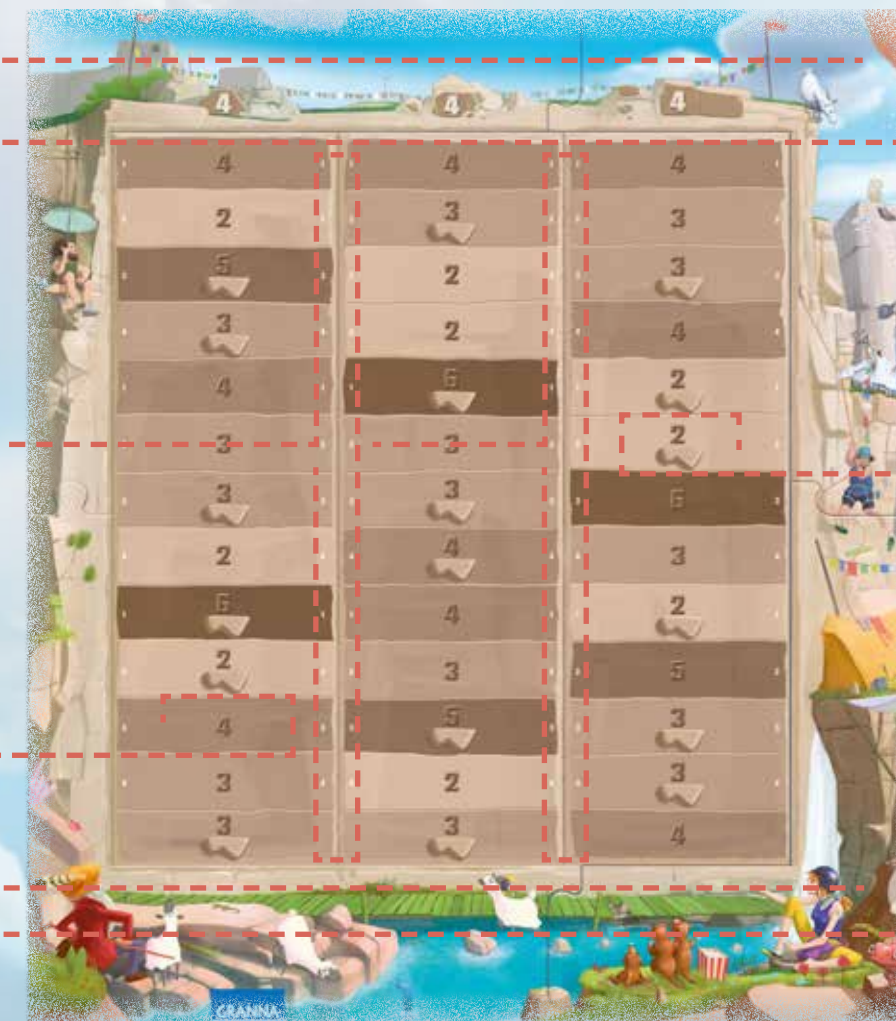
Ściany są podzielone na 13 pól – oznaczonych dużymi liczbami od 2 do 6. Im wyższa liczba, tym trudniej wejść na dane pole (wspinaczka na tych odcinkach jest trudniejsza).

Niektóre pola posiadają półki skalne oznaczone symbolem . Na półkach można odpoczywać (o czym później).

Na dole planszy (poniżej ścian wspinaczkowych) znajduje się pole startowe (zielony pomost), z którego gracze będą rozpoczynać wspinaczkę. Szczyt oznaczony został na górze planszy (3 pola o trudności 4).

miejsca na flagi
(wariant
zaawansowany)

pole o trudności 4
bez półki skalnej

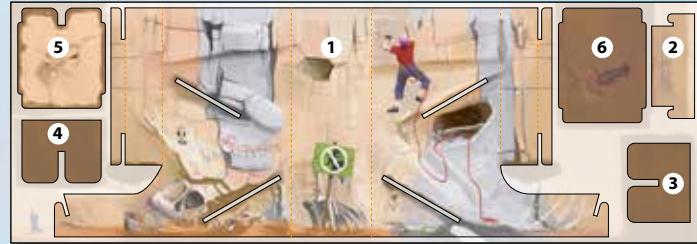


szczyt (meta)

pole o trudności 2
z półką skalną

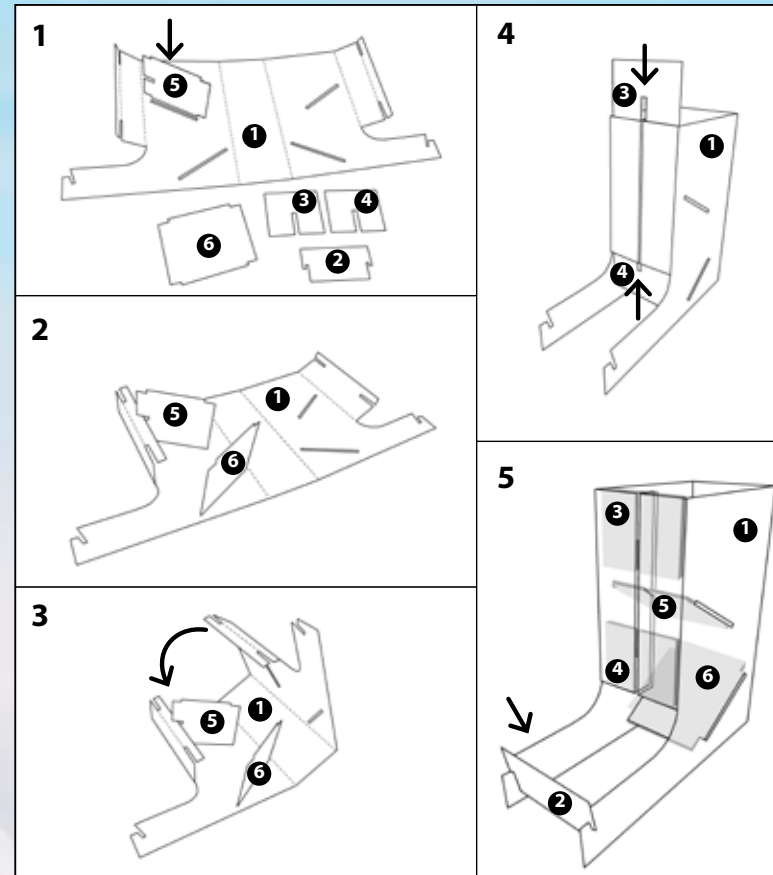
pole startowe

JAK ZŁOŻYĆ WIEŻĘ DO KOŚCI



UWAGA:

Złożona wieża do kostek mieści się idealnie w pudełku.



WARIANT PODSTAWOWY

Przygotowanie do gry

Każdy gracz otrzymuje:

- ▶ Pionek wspinacza (w wybranym przez siebie kolorze), który umieszcza na polu startowym.
- ▶ 1 plecak w kolorze pionka, który kładzie przed sobą na stole.
- ▶ 3 kafelki ekwipunku: **1 buty wspinaczkowe**, **1 magnezję** oraz **1 baton energetyczny** (w wariantcie podstawowym kolor narożnika kafelka nie ma znaczenia – mogą to być kafelki zielone lub niebieskie). Kafelki z jednej strony posiadają tekst w języku polskim, z drugiej identyczny tekst w języku angielskim.

Do rozgrywki należy wybrać preferowany język i kłaść kafelki wybraną stroną do góry. Wszystkie części ekwipunku umieszcza w plecaku, w obrębie kwadratowego pola (siatka 3x3 – wewnątrz plecaka). Ekwipunek będzie pomocny w trudnych momentach w trakcie wspinaczki.

- ▶ 3 haki w kolorze pionka, które umieszcza na odpowiednich, dolnych polach w swoim plecaku. Gracz w trakcie rozgrywki będzie mógł wbić haki w ścianę na wybranych przez siebie polach; ochroni go to przed upadkiem na ziemię (pole startowe).

Młodszy gracz mogą uzyskać specjalne ułatwienie w postaci dodatkowego, czwartego haka. Należy go wówczas umieścić na polu z boku plecaka. Miejsce na dodatkowy hak wykorzystywane jest również w wariantcie zaawansowanym (korzysta z niego osoba, w której ekwipunku znajduje się ekspres). Miejsca w plecaku, które są przeznaczone na 3 flagi, należy zostawić puste – są one wykorzystywane tylko w wariantcie zaawansowanym.

Niebieską kostkę w kształcie piramidki umieśćcie na polu namiotowym w prawej dolnej części planszy.

Wieżę do kostek i 6 białych kostek połóżcie obok planszy.

Rozgrywkę rozpoczyna gracz, który ostatnio był w górach. Otrzymuje on znacznik pierwszego gracza i kładzie go przed sobą na stole.



Pozostałe, niewykorzystane elementy odłóżcie do pudełka.



4 5

Miejsce na 3 flagi
(wariant zaawansowany)

Miejsce na dodatkowy hak
(wariant zaawansowany lub
ułatwienie dla młodszych graczy)



Miejsce na kafelki ekwipunku

Miejsce na 3 haki

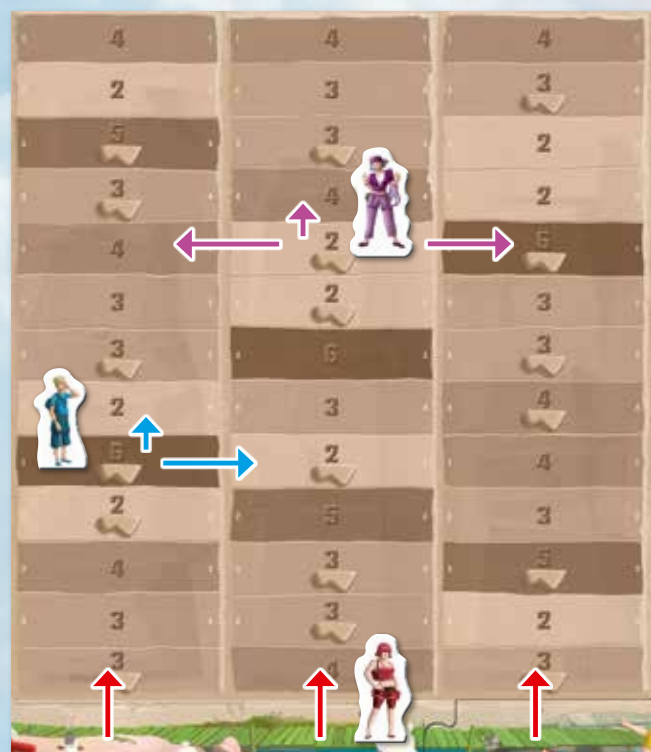
Przebieg gry

Zaczynając od pierwszego gracza, wszyscy uczestnicy rozgrywki wykonują swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

1. Przed rozpoczęciem każdego swojego ruchu **gracz deklaruje, na które pole będzie się wspinać**, mówiąc np.: *Wchodzę na czwórkę po lewej*. Z pola startowego można wejść na najniższe pole dowolnej z trzech ścian. Podczas dalszej wspinaczki gracz ma do wyboru następujące kierunki ruchu: **w górę** lub **w bok**.

Przykład:

Łucja (czerwony pionek) stoi na polu startowym. Może wejść na jedno z 3 pól znajdujących się najniżej na planszy (w tym przypadku 3, 4 lub drugie 3). Radek (niebieski pionek) stoi na polu 6. Może wejść na pole po prawej, czyli 2, lub na pole powyżej, również oznaczone 2. Monika (fioletowy pionek) stoi na polu 2. Może przejść na pole 4 znajdujące się nad nią, na pole 6, które jest po jej prawej stronie, lub na pole 4 leżące po stronie lewej.



2. Gracz ma do swojej dyspozycji 6 kostek i decyduje, iloma z nich rzuci podczas próby wejścia na wybrane pole. Aby zdołać się na nie wspiąć, **gracz musi przynajmniej na jednej kostce wyrzucić liczbę oczek równą lub większą od liczby, która widnieje na polu**. Przy rzutach kostkami gracz korzysta z wieży. Po wykonaniu każdego rzutu podnosi wieżę tak, by nie poruszyć kostek. Wszyscy gracze sprawdzają wynik rzutu.

Przykład:

Monika zadeklarowała, że wchodzi na pole oznaczone liczbą 3, które znajduje się nad jej pionkiem, i że będzie rzucała 2 kostkami. Na jednej kostce wypadła 1, a na drugiej – 4. Ponieważ 4 to więcej niż 3, Monice udaje się wejść – przesuwa więc pionek na wskazane pole.

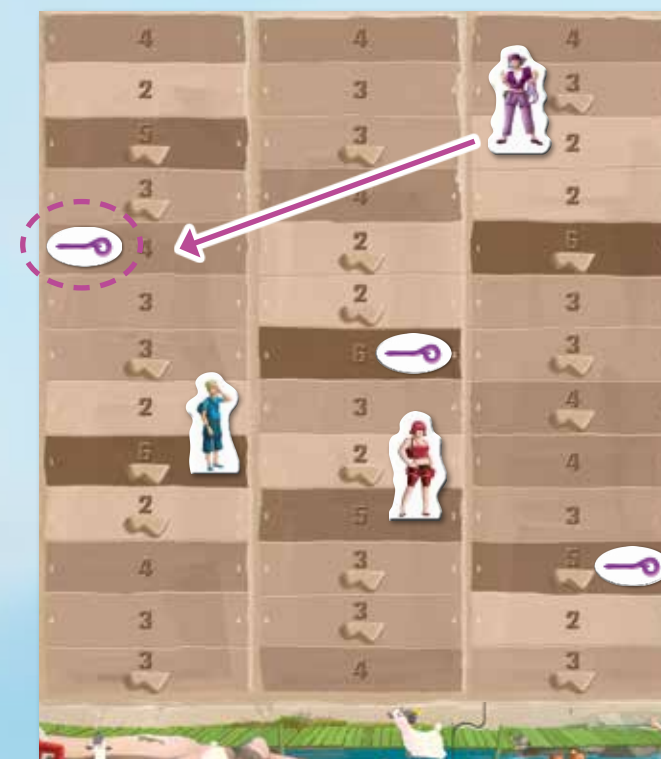
3. Kostki, którymi wykonano rzut, są odkładane na bok (co symbolizuje zmęczenie wspinacza). Pozostałymi kostkami gracz dysponuje tak, jak poprzednio, tj. określa, na które pole chce wejść, i decyduje, iloma kostkami w tym celu rzuci. Użyte kostki znowu należy odłożyć na bok – itd. Tura gracza kończy się w momencie, w którym gracz ODPADNIE OD ŚCIANY lub zdecyduje, że ODPOCZYWA.

4. W dowolnym momencie swojej tury gracz może wbić HAK w pole, na którym stoi. Kładzie wtedy na polu jeden ze znaczników HAKA ze swojego plecaka. Na jednym polu swój HAK może wbić wielu graczy. W wariantcie podstawowym gracz ma do dyspozycji tylko 3 HAKI (młodsze dzieci dysponują 4 HAKAMI). Raz wbity w ścianę skalną HAK pozostaje tam do końca rozgrywki.

5. Jeśli gracz wykona nieudany rzut, tzn. nie wyrzuci liczby oczek potrzebnej do wejścia na pole, ODPADA OD ŚCIANY. Wówczas tura gracza kończy się, nawet jeśli pozostały mu niewykorzystane kostki. Jeśli gracz nie wbił w ścianę żadnego HAKA, to spada na ziemię (stawia pionek na polu startowym). Jeśli wbił HAK, to lina asekuracyjna ratuje go przed upadkiem i gracz stawia pionek na polu z **najwyższym wbitym przez siebie HAKIEM**. Jeśli w momencie ODPADNIĘCIA OD ŚCIANY gracz znajduje się na innej ścianie niż jego HAK, to i tak stawia pionek na polu najbliższym swojemu HAKOWI. Jeśli gracz wbił 2 HAKI na tej samej wysokości (czego raczej nie polecamy robić, szkoda haków!) to wybiera, na który HAK spada.

WAŻNE:

Należy pamiętać, że gracz nie może wbić HAKA w momencie, gdy już odpada od ściany.



Przykład:

Monika (fioletowy pionek) próbowała wejść na pole 3 znajdujące się nad jej pionkiem. Niestety nie udało jej się wyrzucić wartości 3 (ani wyższej) na kostkach i odpada od ściany. Monika ma HAKI wbite w pola: 4, 6 oraz 5. Najwyższe pole z jej HAKIEM to pole o trudności 4 znajdujące się na lewej ścianie. Na to pole spada Monika i z tego pola zaczyna swoją następną turę.

WAŻNE:

Gracz, spadając, nie zatrzymuje się na półkach skalnych, chyba że wbił swój HAK na polu z półką.

Przypadek szczególny:

Jeśli gracz wykonał nieudany rzut, stojąc na polu startowym, to wówczas nie spada (nie ma skąd – stoi przecież na ziemi) i nie kończy swojej tury. **Odkłada wykorzystane kostki na bok i kontynuuje próby z użyciem pozostałych kostek.**

6. Gracz może w **każdym** momencie (o ile nie ODPADA OD ŚCIANY) zdecydować, że kończy turę i ODPOCZYWA. Jeśli po rzucie nie ma już więcej kostek do dyspozycji, to **musi** się na to zdecydować – w przeciwnym razie ODPADNIE OD ŚCIANY. Podobnie jak w przypadku wbijania HAKÓW, po nieudanym rzucie jest już za późno na decyzję o ODPOCZYNKU. ODPOCZAĆ można jedynie na polu z PÓŁKĄ SKALNĄ lub na polu z własnym HAKIEM. Jeśli gracz wykorzystał wszystkie kostki (czyli jest zmęczony), a znajduje się na polu bez PÓŁKI SKALNEJ i nie może (lub nie chce) wbić w to pole HAKA, to ODPADA OD ŚCIANY.
7. Gracz, który ODPADŁ OD ŚCIANY i wylądował na ziemi (polu startowym), odkłada swój pionek na pole namiotowe.



W następnej swojej turze jest częstowany gorącą HERBATĄ, czyli otrzymuje dodatkową, czterościenną niebieską kostkę, którą wykorzystuje tak samo jak białe kostki (czyli w tej turze ma 7 kości). Gracz wykonuje swój ruch z ziemi (pola startowego) identycznie, jak miało to miejsce na początku gry. Po wykonaniu ruchu odkłada kostkę na przeznaczone dla niej pole na planszy; w kolejnych turach korzysta już tylko z 6 białych kostek (chyba że znowu ODPADNIE OD ŚCIANY i wylądował na ziemi). HERBATA przysługuje tylko osobie, która spadła na ziemię (pole startowe). Nie otrzymuje jej gracz, który spadł i zatrzymał się na jednym ze swoich haków.

Kiedy dany gracz zakończy turę, rozpoczyna się tura osoby siedzącej po jego lewej stronie. Ona również ma początkowo do dyspozycji 6 kostek (lub 7, jeśli w poprzednim swoim ruchu ODPADŁA OD ŚCIANY i wylądowała na ziemi, tj. polu startowym).

WAŻNE:

▶ Na jednym polu może znajdować się dowolna liczba pionków i HAKÓW. Gracz nie może korzystać z HAKÓW innych graczy.

Na początku gry każdy gracz ma w swoim plecaku EKWIPIUNEK. Na każdym kafle znajduje się nazwa przedmiotu oraz wskazówka, kiedy można go użyć. Każdy z posiadanych kafli EKWIPIUNKU można wykorzystać tylko raz w całej rozgrywce; potem należy go odrzucić z plecaka i odłożyć do pudełka. Kafel EKWIPIUNKU może być użyty we wskazanym na nim momencie tury. Gracz może w swojej turze wykorzystać dowolną liczbę przedmiotów EKWIPIUNKU.

Koniec gry

W momencie, gdy jeden z graczy zdoła wejść na ostatnie (najwyższe, o trudności 4) pole którejkolwiek ze ścian, dogrywa się do końca bieżącej rundy (tak, by kolejka przeszła znów na pierwszego gracza – ten zaś nie wykonuje już ruchu) i następuje zakończenie gry. Jeśli w ostatniej rundzie udało się wejść na szczyt kilku graczom, zwycięzcą zostaje ten, który podczas swojego ostatniego ruchu zachował więcej niewykorzystanych kostek. Jeśli i to nie rozstrzygnie o wygranej, to gracze razem cieszą się ze zwycięstwa.

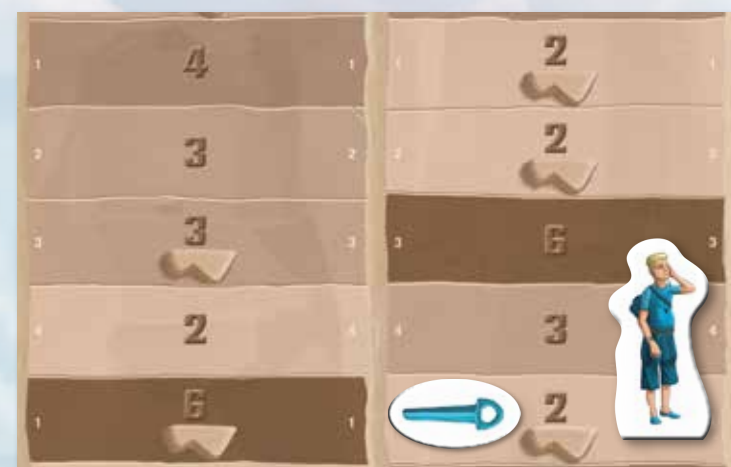
Przykład:

Łucja i Sasza są w tej samej odległości od szczytu – muszą pokonać dwa pola. Łucja jako pierwsza rozgrywa swoją turę. Wykonuje dwa udane rzuty po 3 kostki i w ten sposób staje na szczycie bez niewykorzystanych kostek. Jednak swoją turę musi dokończyć jeszcze Sasza. Na pierwsze pole wchodzi, rzucając 3 kostkami, a na drugie, rzucając 2 kostkami. Odnosi dwa sukcesy i staje na szczycie obok Łucji, zachowując jedną niewykorzystaną kostkę. Zwycięzcą gry zostaje Sasza.

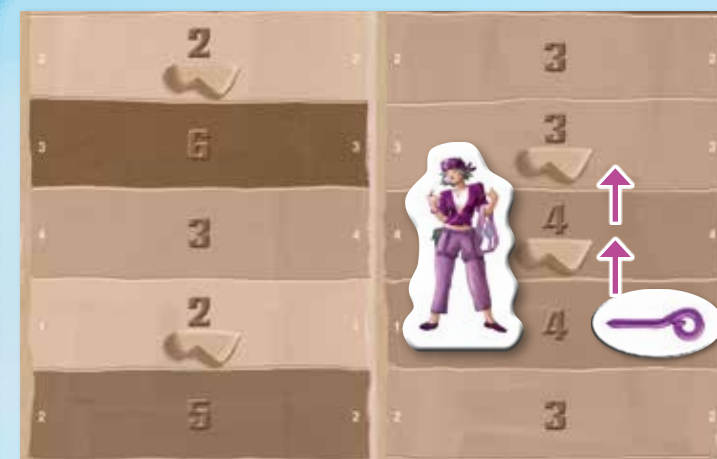
Przykładowe ruchy graczy – w grze biorą udział: Radek, Monika i Łucja



Tura przechodzi na Radka (niebieski pionek), który stoi na polu 2 z półką skalną. Deklaruje on, że chce wejść na pole 3 leżące na lewo od jego pionka. Rzuca 2 kostkami. Wynik rzutu to 2 i 4. Radek wchodzi na pole 3. Teraz decyduje, że będzie wchodził na pole 4 znajdujące się nad jego pionkiem. Ponownie rzuca dwiema kostkami i otrzymuje: 1 i 2. Radek nie ma już żadnego EKWIPIUNKU (BUTÓW WSPINACZKOWYCH lub MAGNEZJI), którego mógłby użyć po nieudanym rzucie, więc odpada od ściany. Swoją turę zatrzymuje na polu 2, na którym mieści się jego najbliższy HAK. Z tego pola Radek będzie zaczynał swój ruch w następnej turze.



8 9



Po Radku turę wykonuje Monika (fioletowy pionek), która stoi na polu 4 (może tam stać, gdyż wbiła w to pole swój HAK). Monika deklaruje, że chce wejść na pole 4 znajdujące się nad jej pionkiem. Rzuca 3 kostkami. Wynik rzutu to 5, 3 i 1. Monika wchodzi na pole 4. Teraz deklaruje, że chce wejść na pole 3, również nad pionkiem. Rzuca 2 kostkami. Wynik rzutu to: 5 i 5. Monika wchodzi na pole 3. Ma do dyspozycji jeszcze jedną kostkę, ale po głębszym namyśle decyduje się na odpoczynek na półce skalnej. Jej tura kończy się. W następnej swojej kolejce będzie zaczynała swój ruch z pola 3.



Po Monice tura przechodzi na Łucję (czerwony pionek), która stoi na polu 2 z półką skalną. Łucja deklaruje, że spróbuje wejść na pole 3 leżące na lewo od jej pionka. Rzuca 2 kostkami. Wynik rzutu to 3 i 4. Łucja wchodzi na pole 3. Następnie deklaruje, że wejdzie na pole 4 znajdujące się nad jej pionkiem. Bierze kolejne 2 kostki i rzuca nimi; otrzymuje: 4 i 4. Łucja wchodzi na wybrane pole. Zastanawia się, czy nie wbić tutaj HAKA, ale decyduje się na ryzyko: próbuje wejść na pole 3. Rzuca ostatnimi dwiema kostkami, na których wypadają wartości 2 i 1. Łucja korzysta ze swojego EKWIPIUNKU – BUTÓW WSPINACZKOWYCH (+1 do wykonanego przed chwilą rzutu). Dzięki niemu otrzymuje na kostce wartość 3. Udaje jej się wejść na pole 3 i odpoczywa na półce skalnej. Odkłada kafel BUTÓW WSPINACZKOWYCH do pudełka.

WARIANT ROZSZERZONY

Przygotowanie do gry

Przygotowanie do gry wygląda niemal identycznie jak w wariacie podstawowym – z uwzględnieniem poniższych zmian:

1. Z pudełka należy wyjąć 6 drewnianych znaczników flag (2 x biały, 2 x pomarańczowy i 2 x czarny) oraz żetony flag. Żetony należy posegregować zgodnie z kolorami flag, a powstałe stosy położyć obok planszy.
2. Spójrzcie na dwie środkowe krawędzie. Na każdej z nich znajduje się po 12 miejsc na flagi. Miejsca te są podzielone na trzy przedziały. W każdym z przedziałów znajdują się miejsca z numerami od „1” do „4”. Na każdej krawędzi umieszcza się

3 flagi – pomarańczową, białą i czarną (każda flaga w innym przedziale). Położenie flagi określa się, rzucając niebieską kostką – liczba oczek wskazuje, w którym miejscu należy umieścić znacznik flagi. Umieszczanie flag zaczynamy od szczytu, kładąc flagę w dowolnym kolorze (możecie razem zdecydować, w którym) na jednym z pól w przedziale „1”–„4”. Następną flagę (w innym kolorze) umieszczamy na tej samej krawędzi w środkowym przedziale „1”–„4”. Ostatnią flagę (w ostatnim dostępnym kolorze) stawiamy – zgodnie z wynikiem rzutu – w najniższym przedziale tej samej krawędzi. Tak samo postępujemy na drugiej krawędzi.

WAŻNE:

Na każdej krawędzi muszą znaleźć się 3 flagi w 3 różnych kolorach.

Sasza rzuca czterościenną kostką i otrzymuje 3. Znacznik w kolorze białym kładzie w najwyższym przedziale na krawędzi pomiędzy dwiema „3”.

Następnie rzuca kostką i otrzymuje 1. Znacznik w kolorze czarnym kładzie w środkowym przedziale na krawędzi pomiędzy dwiema „1”.

Następnie rzuca kostką i otrzymuje 2. Znacznik w ostatnim dostępnym kolorze (pomarańczowym) kładzie w najniższym przedziale na krawędzi pomiędzy dwiema „2”.



W identyczny sposób Sasza rozmieszcza znaczniki na drugiej krawędzi (zaczynając od górnego przedziału, kończąc na dolnym). Ważne, by na każdej krawędzi znajdowały się znaczniki w 3 różnych kolorach. Kolejność w jakiej wybieramy kolory nie ma znaczenia.

10 11

Nie trzeba odtwarzać układu kolorystycznego identycznie na obu krawędziach (jeśli np. czarny znacznik flagi leżał w najwyższym, przedziale na pierwszej krawędzi, to nie trzeba umieszczać drugiego czarnego znacznika w najwyższym, przedziale na drugiej krawędzi).

3. Do rozgrywki gracze biorą kafelki EKWIPUNKU oznaczone kolorami czerwonym i niebieskim. Kafelki tasuje się i układa w stos. Teraz należy wybrać gracza rozpoczynającego: każdy z graczy rzuca po kolei trzema kostkami. Osoba, która otrzymała najwyższy wynik zostaje graczem rozpoczynającym. Począwszy od gracza rozpoczynającego, każdemu graczowi po kolei rozdaje się po 4 kafelki EKWIPUNKU z wierzchu stosu. Niewykorzystane kafelki odłóżcie do pudełka.

Jeśli gracze chcą prowadzić rozgrywkę bez negatywnej interakcji, tj. bez używania EKWIPUNKU szkodzącego innym graczom, nie korzystają z czerwonych kafelków.

Każdy gracz wybiera teraz po jednym z 4 otrzymanych kafelków, a pozostałe 3 przekazuje graczowi po lewej. Ten zaś z 3 otrzymanych kafelków znowu wybiera jeden itd. – aż do momentu, gdy każdy z graczy będzie miał przed sobą odłożone 4 kafelki. Wówczas gracze umieszczają kafelki w swoich plecakach, w obrębie siatki 3x3. Elementy można dowolnie przekreślać tak, by pomieścić je w plecaku. Nie można kłaść kafelka w taki sposób, by zakrywał on inny kafelek lub jego część. Jeśli w plecaku nie mieszczą się wszystkie kafelki, gracz wybiera, z którego kafelka rezygnuje, i odkłada go do pudełka. Gracz może posiadać w swoim plecaku kilka identycznych przedmiotów EKWIPUNKU (np. 2 BATONY ENERGETYCZNE).

WAŻNE:

Gracz, który umieścił w plecaku kafelek z EKSPRESEM (EKSPRES stanowi część jego EKWIPUNKU na początku gry), umieszcza w swoim plecaku 1 dodatkowy HAK.



Teraz można rozpocząć wyścig na szczyt skały.

Przebieg gry

Wspinaczka przebiega dokładnie tak samo jak w wariacie podstawowym – jedyną różnicą jest konieczność zdobycia po jednej fladze w każdym kolorze, zanim wejdziecie na szczyt. Aby zdobyć flagę umieszczoną w danym miejscu, należy przejść z pola, które leży po jednej stronie drewnianego znacznika flagi, na pole leżące po jego drugiej stronie. Gracz, który to zrobi (i który nie ma jeszcze flagi w danym kolorze), bierze trójkątny żeton flagi w danym kolorze i umieszcza go w swoim plecaku – w specjalnie wyznaczonym miejscu. Drewniany znacznik flagi, który leży na planszy, pozostaje na swoim miejscu do końca gry. Umożliwia to pozostałym graczom zdobywanie flag z tego samego miejsca.



Przykład:

Monika znajduje się na polu 4. Deklaruje, że chce wejść na pole 2. Rzuca 1 kostką. Wynik rzutu to 3. Monika wchodzi na 2. Pomiędzy polem 4 i 2 umieszczony jest znacznik czarnej flagi. Monika nie ma jeszcze czarnej flagi, więc bierze żeton czarnej flagi ze stosu i umieszcza go w swoim plecaku. By móc wejść na szczyt, potrzebuje zdobyć jeszcze dwa żetony flagi: biały i pomarańczowy. Drewniany znacznik czarnej flagi zostawia w tym samym miejscu na planszy.

WAŻNE:

Należy pamiętać o konieczności zebrania flag w wszystkich trzech kolorach (białej, pomarańczowej i czarnej) przed wejściem na szczyt. Gracz, który o tym zapomni, nie będzie mógł wygrać rozgrywki - w grze nie ma możliwości schodzenia na dół!

ZAŁĄCZNIK – KATALOG EKWIPUNKU WSPINACZKOWEGO

AMULET WIATRU pozwala rozpętać krótkotrwałą wichurę w górnej części skały. Wykorzystuje się go na zakończenie swojej tury. Gracz może użyć **AMULETU**, gdy po nieudanym rzucie odpada od ściany. Uciążliwy wiatr sprawia, że wszyscy gracze, którzy znajdują się powyżej osoby używającej **AMULETU** (również na innych ścianach), w swojej najbliższej turze odkładają po 2 kostki (czyli mają w tej turze mniej kostek do wykorzystania). **AMULET** działa do następnej tury gracza, który go użył. Ekwipunek ten działa na graczy tylko w momencie zagrania - jeśli w trakcie swojej tury gracz wejdzie na pole powyżej pionka osoby, która zagrała **AMULET**, to nie odkłada on żadnych kostek.

AMULET WIATRU

Zagraj na zakończenie swojej tury.

Wszyscy gracze, którzy znajdują się **powyżej** ciebie, na początku najbliższej tury odkładają po 2 kostki.



BATON ENERGETYCZNY pozwala się nieco zregenerować i zmniejszyć efekt zmęczenia (wynikający z odkładania kostek). Ekwipunek ten wykorzystuje się po udanym rzucie. Kostki, którymi wykonano ten rzut, nie są odkładane i wracają do puli kostek możliwych do wykorzystania w dalszych rzutach.

BATON ENERGETYCZNY

Zagraj po udanym rzucie.

Zachowaj kostki po rzucie.



12 13

Przykład:

Sasza ma jeszcze 4 kostki. Chce wejść na pole 6. Nie jest to zadanie łatwe, więc decyduje się rzucić wszystkimi 4 kostkami. Na szczęście na jednej z kostek wypada 6. Sasza wykorzystuje **BATON ENERGETYCZNY** i nie odkłada 4 kostek na bok (wciąż może z nich korzystać na normalnych zasadach).

CHWYTAK wykorzystuje się w swojej turze, stojąc na polu sąsiadującym z flagą (które znajduje się na tym samym poziomie, co ona). Pozwala graczowi zabrać potrzebną mu flagę bez przechodzenia na pole po drugiej stronie znacznika.

CHWYTAK

Zagraj, kiedy twój pionek znajduje się obok flagi, którą chcesz zdobyć.



Zabierasz flagę bez konieczności przechodzenia na pole po jej drugiej stronie.

Przykład:

Monika wchodzi na pole 3. Wykorzystuje **CHWYTAK** i od razu bierze żeton czarnej flagi. Nie musi więc przechodzić na pole 6.



BUTY WSPINACZKOWE ułatwiają pokonanie trudnych fragmentów trasy. **BUTY** wykorzystuje się po nieudanym rzucie. Do najwyższej z wyrzuconych liczb można wówczas dodać 1. Oczywiście wykorzystanie tego kafelka ma sens tylko wtedy, gdy gracz wyrzucił liczbę mniejszą o 1 od liczby wymaganej do wejścia na wybrane pole.

BUTY WSPINACZKOWE

Zagraj po nieudanym rzucie.



Do najwyższej z wyrzuconych wartości dodaj 1.

CZEKAN pozwala zahaczyć się o półkę skalną podczas spadania.

Wykorzystuje się go bezpośrednio po odpadnięciu od ściany. Gracz przestawia swój pionek na najbliższą półkę poniżej pola, na którym stał (na tej samej ścianie). Jeśli odpadając od ściany, gracz stał na polu z półką, to na nim pozostaje. Po wykorzystaniu **CZEKANA** gracz kończy ruch, nawet jeśli pozostały mu niewykorzystane kostki.

CZEKAN

Zagraj bezpośrednio po odpadnięciu od ściany.



Spadasz na najbliższą półkę skalną na tej samej ścianie, na aktualnym polu lub poniżej.

EKSPRES pozwala wpiąć się do cudzego haka. Wykorzystuje się go w dowolnym momencie swojej tury, stojąc na polu z hakiem innego gracza. Wówczas na tym polu kładzie się znacznik haka w swoim kolorze. W trakcie przygotowania do rozgrywki gracz, który wybrał **EKSPRES**, dodaje do swojego plecaka czwarty hak.

EKSPRES

Zagraj w dowolnym momencie swojej tury, stojąc na polu z hakiem innego gracza.



Później na tym polu znacznik haka w swoim kolorze.

KASK chroni przed urazami spowodowanymi przez uderzenie o ścianę lub ziemię. Wykorzystuje się go bezpośrednio po odpadnięciu od ściany. Dzięki temu tura gracza nie kończy się i może on kontynuować ruch z ziemi lub z haka, wykorzystując kostki, które mu zostały. W przypadku, gdy gracz kontynuuje ruch z ziemi, to nie przysługuje mu HERBATA.

LALECZKA VOODOO zsyła pecha na wskazanego wspinacza. Wykorzystuje się ją po udanym rzucie innego gracza. Musi on wówczas powtórzyć rzut tymi samymi kostkami. Gracz powtarza dokładnie ten sam rzut wraz ze wszystkim modyfikującymi elementami ekwipunku (jeśli np. użył **TALIZMANU**, by dodać liczbę oczek na wszystkich wrzuconych kostkach, to **TALIZMAN** działają też w powtarzonym przez niego rzucie).

MAGNEZJA poprawia przyczepność wspinacza, dzięki czemu może się on w ostatniej chwili uchronić przed odpadnięciem od ściany. **MAGNEZJA** wykorzystywana jest po nieudanym rzucie. Pechowy rzut powtarza się wówczas, używając tych samych kostek.

KASK

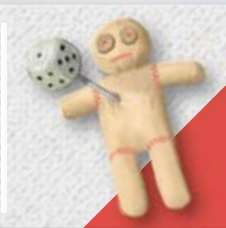
Zagraj bezpośrednio po odpadnięciu od ściany.



Kontynuuj swoją turę z pola, na które spadłeś/aś, wykorzystując pozostałe kostki.

LALECZKA VOODOO

Zagraj po udanym rzucie innego gracza.



Musi on powtórzyć rzut tymi samymi kostkami.

MAGNEZJA

Zagraj po nieudanym rzucie.



Powtórz nieudany rzut tymi samymi kostkami.

PIASEK od wieków służy do sypania przeciwnikom w oczy. Wykorzystuje się go na początku swojej tury. Chwilowe oślepienie sprawia, że wszyscy gracze, którzy w momencie użycia **PIASKU** (również na innych ścianach), znajdują się poniżej osoby, która go użyła, odkładają po 2 kostki (czyli mają mniej kostek do wykorzystania w tej turze). **PIASEK** działa do następnej tury gracza, który go wykorzystał. Ekwipunek ten działa na graczy tylko w momencie zagrania – jeśli w trakcie swojej tury gracz spadnie poniżej pionka osoby, która zagrała **PIASEK**, to nie odkłada on żadnych kostek.

TALIZMAN potarty przed szczególnie trudnym fragmentem trasy przynosi szczęście. Wykorzystuje się go przed rzutem. Dzięki **TALIZMANOWI** bierze się pod uwagę nie najwyższy wynik na pojedynczej kostce, ale sumę oczek ze wszystkich rzuconych kostek.

Przykład:

*Radek chce wejść na pole 6. Wykorzystuje **TALIZMAN**, a następnie rzuca 2 kostkami. Wynik rzutu to: 2 i 5. Radek wchodzi na pole 6 (2+5=7). Zgodnie z zasadami ten rzut byłby nieudany, ale **TALIZMAN** pozwala Radkowi dodać wyniki, więc rzut kończy się sukcesem*

STREFĘ CISZY ogłasza się, aby stukanie młotkami w haki nie zakłócało spokoju górskich zwierząt. Wykorzystuje się ją na koniec swojej tury. Gracz może użyć **STREFY CISZY**, także wówczas gdy po nieudanym rzucie odpada od ściany. Przez całą następną rundę (aż do następnej kolejki gracza, który ogłosił **STREFĘ CISZY**) żaden z graczy (również ten, który ogłosił **STREFĘ CISZY**) nie może wbijać haków. Dozwolone jest użycie **EKSPRESU**.

SZKLANA KULA pozwala przewidzieć najbliższą przyszłość. Wykorzystuje się ją przed rozpoczęciem swojego rzutu, a jej działanie obejmuje wszystkie rzuty gracza do końca jego tury. Dzięki **SZKLANEJ KULI** gracz najpierw rzuca kostkami, a dopiero potem decyduje, czy i na które pole chce wejść. Jeśli po zobaczeniu wyniku rzutu gracz podejmuje decyzję o nie wykonywaniu ruchu (**ODPOCZYNKU**), wtedy jego tura dobiega końca. Gracz może odpocząć tylko na polu z półką skalną lub własnym hakiem (w innym przypadku odpada od ściany).

PIASEK

Zagraj na początku swojej tury. Wszyscy gracze, którzy znajdują się **poniżej** ciebie (w momencie użycia piasku), na początku najbliższej tury odkładają po 2 kostki.



TALIZMAN

Zagraj przed rzutem.



Dodaj wartości wszystkich rzuconych kostek.

STREFA CISZY

Zagraj na zakończenie swojej tury.



Przez następną rundę **żaden** z graczy nie może wbijać haków.

SZKLANA KULA

Zagraj przed dowolnym ze swoich rzutów. Działa do końca tury.



Rzucasz kostkami, a potem decydujesz, czy i gdzie się wspinasz.



Wspinaczka



Autor serdecznie dziękuje wszystkim testerom gry, w szczególności Berenice, Blance, Erykowi, Toli, Tymkowi i rodzinie Bukatów oraz nieocenionej Monsoon Group.

Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl. Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje. Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Odwiedź nas na Facebooku: www.facebook.com/grannagry

© 2018 Granna Sp. z o.o, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa

Wyprodukowano w Polsce Wszystkie prawa zastrzeżone

www.granna.pl

GRANNA

00318/3