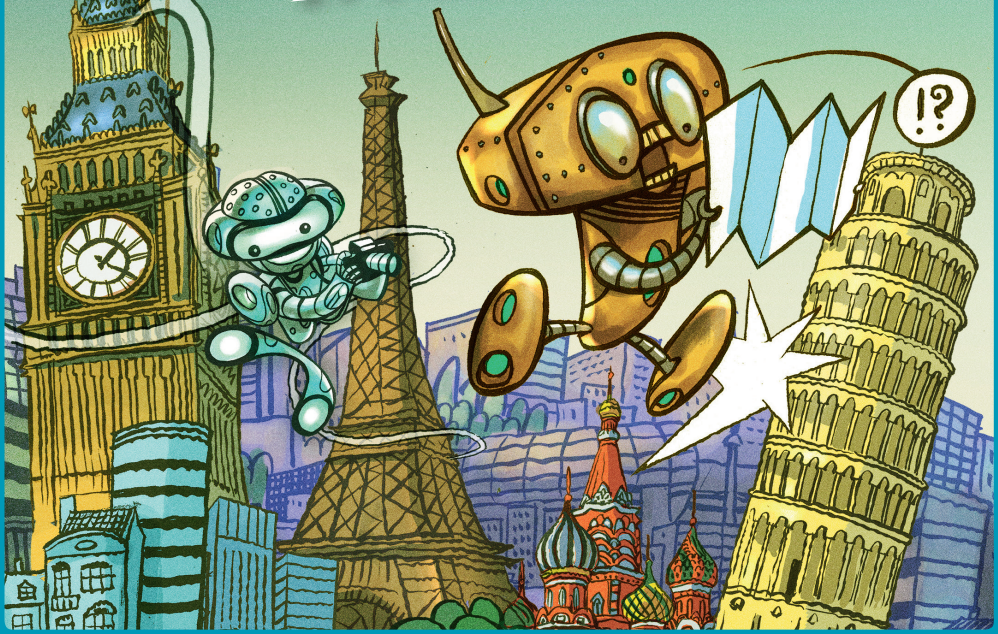
ІЛЮСТРАЦІЇ: **ПРЖЕМІСЛАВ ТРУЧІНСКІ** * АВТОРИ ГРИ: **БЕРХАРД ЛАЧ, УВЕ РАПП**

ЗНАЮ, БО ГРАЮ

Барселона чи Верона?



ІНСТРУКЦІЯ

GRANNA

Час гри 30’

Кількість гравців 2-6

Вік гравців 10+

ЗНАЮ, БО ГРАЮ

ВМІСТ КОРОБКИ

178 карток:

138 міст

40 визначних туристичних пам'яток

ігрове поле

2 карти Зупинка

42 жетони для підрахування балів

МЕТА ГРИ

Картки з містами повинні бути розташовані відповідно до їхнього місцеположення на осі північ-південь або схід-захід. Той, хто зробить найменше помилок та найбільше спіймає на помилках суперників, отримає максимум балів та виграє гру.

GRANNA

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

У грі є **два види карт: з назвами міст та з фотографіями видатних туристичних пам'яток.** Добре перемішайте картки та упорядкуйте таким чином, щоб зверху були тільки назви або фотографії, а географічні кординати знизу. Залиште 3 купки по 15 карток в кожній, решту карток відкладіть в коробку. На верхню карту однієї купки покладіть карту Зупинка, на неї покладіть другу купку, потім знову карту Зупинка та третю купку. Цю купку з 47 карт розташуйте таким чином на столі, щоб кожному гравцеві було зручно діставати карти.

Покладіть ігрове поле в середині стола. Візьміть з коробки одну з карт та покладіть в центрі ігрового поля. З неї починається гра. Кожному гравцеві дістається по 4 жетони, решту жетонів розташуйте в зручній близкості від всіх гравців.

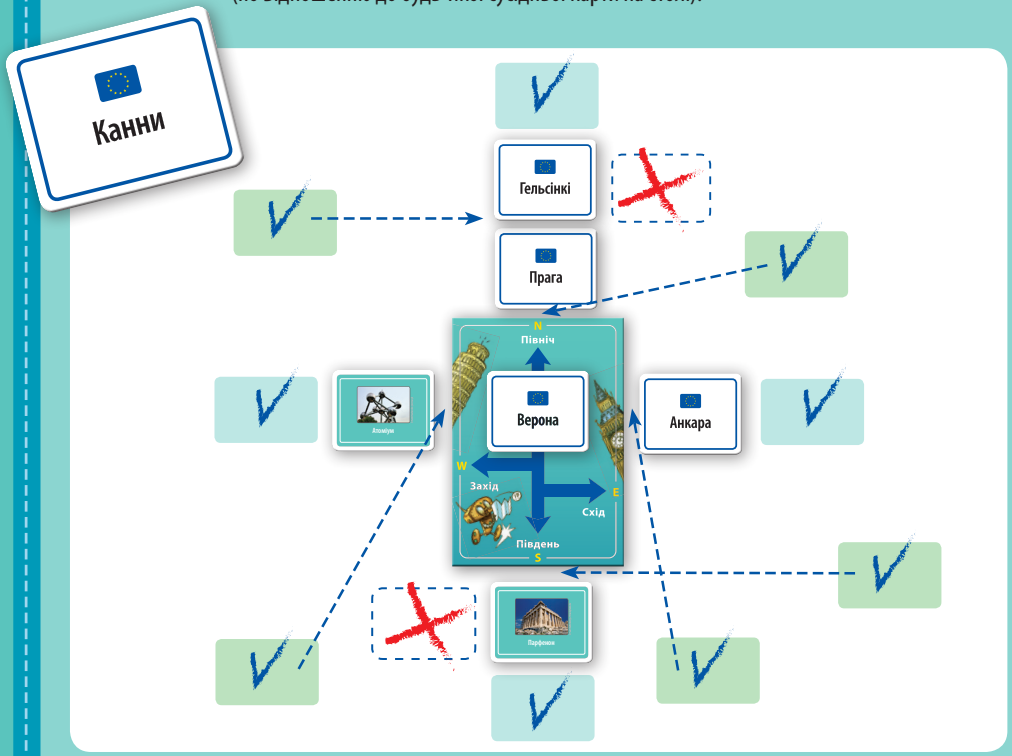
ХІД ГРИ

Гра починається з людини, яка останньою серед гравців була в Італії. Якщо жоден з гравців не був в Італії, починає наймолодший. Як і завжди, хід до наступного гравця переходить за стрілкою годинника. У свою чергу гравець бере картку та читає назву міста чи пам'ятника. **Увага! Ніхто не повинен побачити координати на звороті картки!** Тепер треба визначити на якій осі треба розташувати картку: північ-південь або схід-захід.

На початку гри тільки початкова картка є містом відліку для розташування вашої картки. Гравець має 4 можливості де покласти картку: вище стартової, нище, ліворуч від неї, або праворуч. Наступний гравець бере верхню карту з купки та може її покласти наступним чином: поруч з ігровим полем або карткою, яка вже знаходиться на столі; між картками, які вже розташовані; між карткою та полем, але тільки в двох

напрямках: північ-південь, схід-захід. Карти повинні створювати на столі хрест.

Приклад: гравцю дісталася карта «Канни». Сині мітки вказують місця, де можна покласти цю картку. Червоні хрести вказують заборонені місця для розташування. Наступний гравець повинен відповісти, чи згоден він з розташуванням карти (по відношенню до будь-якої сусідньої карти на столі).



ЗНАЮ, БО ГРАЮ

Якщо він згоден, свою думку висловлюють по черзі всі гравці. Якщо заперечень до місцеположення картки немає у жодного з гравців, хід гравця, що поклав картку, закінчується. Однак якщо хтось з гравців вважає, що картку розташовано неправильно (по осі північ-південь, або схід-захід) він повинен вказати відносно якої картки зроблено помилку.

Вірно чи невірно?

Тільки що докладена картка порівнюється з будь-якою суміжною карткою на полі. Інші картки не приймаються до уваги. На звороті карток вказані географічні широта та довгота кожного міста. Якщо карта знаходиться на осі схід-захід, до уваги беруться дані зі стрілками ліворуч (<-- захід), або праворуч (-->схід). Якщо картка лежить на осі північ-південь, беруться до уваги координати зі стрілкою вгору (^ північ). Вважається вірним, що картки знаходяться поруч, якщо значення координат на них в порядку зростання.

На меридіані, що перетинає Англію, Францію, Іспанію, змінюється напрямок. Від нього координати на Захід та на Схід починаються з нуля. Місце карти з координатами на Захід завжди будуть ліворуч від картки з координатами на Схід.

Ці картки розташовані вірно.

GRANNA

ЗНАЮ, БО ГРАЮ

Іноді може статися, що дві картки мають однакові координати. Тоді не має значення як вони розташовані відносно одна до одної.

Якщо картку встановлено неправильно та це було доведено, гравець, який на це вказав, отримує жетон від гравця, який припустився помилки, а картка видаляється з гри.

Якщо картку було встановлено правильно, але це було оскаржено, гравець, який помилився у своєму припущенні, віддає свій жетон гравцю, що поставив картку. Обидві картки перевертаються назвами догори та залишаються на полі.

Якщо хтось не має жетона, щоб віддати як плату за помилку, віддає його зі спільного банку (з коробки).

Якщо не вистачає жетонів, обміняйте 5 своїх жетонів на будь-яку картку, яка не приймає участі в грі. Кожна така картка буде коштувати 5 жетонів в кінці гри.

Ці картки розташовані невірно.

ЗУПИНКА

Гра продовжується безперервно до того часу, поки не відкриється картка Зупинка. Цю паузу в подорожі гравці використовують, щоб перевірити чи вірно розташовані карти. За сигналом гравці одночасно показують на пальцях якесь число-припущення. Запам'ятайте його. Потім перевертаються всі картки та перевіряється коректність їхнього розташування.

GRANNA

Увага! Завжди перевіряйте картки від стартової та порівнюйте її із сусідньою карткою, що лежить блище до центру у кожному з 4-х напрямків. Наприклад, першу карту у напрямку на Схід порівняйте зі стартовою, потім наступну з попередньою. Таким чином перевірте всю лінію.

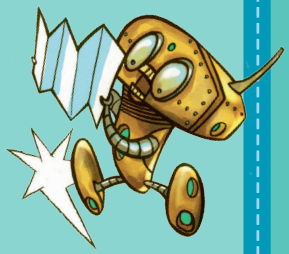
Якщо знайдено некоректно покладену картку, відкладіть її у бік. Коли перевірку закінчено, гравець, який назвав число, що співпало з кількістю відкладених карток отримує 2 жетони. Якщо жоден з гравців не вгадав, гравець, який зробив найближче припущення, отримує 1 жетон. Всі картки, в тому числі і ті, що вилучено через перевірку, відкладаються в коробку. З карток, що знаходились у коробці, вибрають нову стартову картку та гра продовжується далі.

КІНЕЦЬ ГРИ

Коли всі (3x15) картки використані, має місце остання зупинка. Після чергової перевірки гравці отримують та підраховують жетони, після чого оголошується переможець.

АЛЬТЕРНАТИВНИЙ ВАРІАНТ

На картках зазначена кількість населення в містах. Можна грати, використовуючи цю інформацію! Замість розташування карток за географічним положенням, розкладайте їх за чисельністю населення. У цьому випадку вам не знадобиться ігрове поле, а картки розміщуйте в одну лінію: ліворуч найменш населені місця, праворуч - більш густонаселені місця. Решта правил залишається незмінною.



Увага!
В опису деяких карток, де є фотографія, міститься напис: Зі списку ЮНЕСКО.

Головна мета списку Світової спадщини ЮНЕСКО — зробити відомими і захистити об’єкти, які є унікальними у своєму роді. Список включає в себе пам'ятники культурної та природної спадщини. Окремі країни представляють свої пропозиції Комітету Всесвітньої спадщини, який визначає, чи буде включений об'єкт у список. З 2014 року список містить 1007 об'єктів з 161 країн.

Шановний покупець!

Наші ігри ми комплектуємо з особливою старанністю.
Однак якщо виявиш відсутні елементи, за що ми вибачаємося перед тобою, просимо відправити рекламацію електронною поштою за наступною адресою: bville@bville.kiev.ua Не забудь написати своє ім’я та адресу (місто, поштовий індекс, вулицю, номер будинку та квартири) і вказати відсутній елемент гри.

08197/3

www.granna.pl

GRANNA

Ліцензія:
© 2015 HUCH! & friends,
www.hutter-trade.com

HUCH! & friends