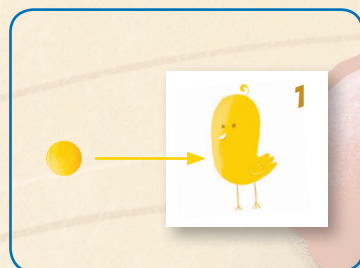
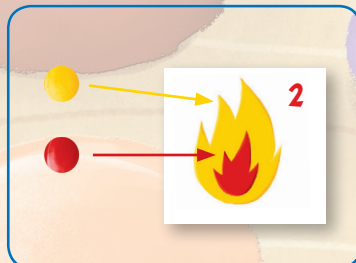


Przykłady malowania obrazków

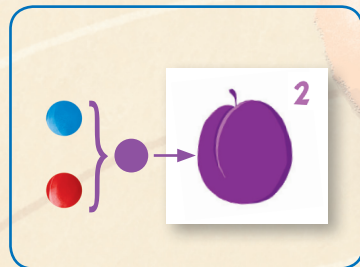


Aby namalować kurczaka, gracz potrzebuje farby żółtej. Za namalowanie obrazka gracz zdobędzie 1 punkt.

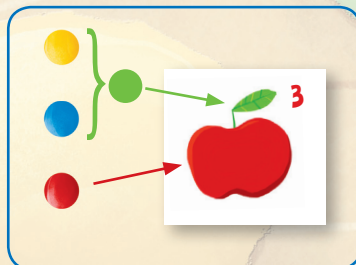
Aby namalować ogień, gracz potrzebuje farby żółtej i czerwonej. Za namalowanie obrazka gracz zdobędzie 2 punkty.



Aby namalować śliwkę, gracz potrzebuje farby niebieskiej i czerwonej. Po ich zmieszaniu powstaje farba fioletowa. Za namalowanie obrazka gracz zdobędzie 2 punkty.



Aby namalować jabłko, gracz potrzebuje farby żółtej i niebieskiej (po ich zmieszaniu powstanie farba zielona) oraz czerwonej. Za namalowanie obrazka gracz zdobędzie 3 punkty.



Autor gry: Filip Miłtuński
Ilustracje: Maciej Szymanowicz
EGMONT
EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.egmont.pl

Wydawca: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Opracowanie graficzne i DTP:
Karol Kinal, Cezary Szulc



krainaplanszowek.pl

GRANIE W MALOWANIE

Gra dla 2-4 graczy w wieku 6-106 lat

Autor: Filip Miłtuński Ilustracje: Maciej Szymanowicz

ELEMENTY GRY

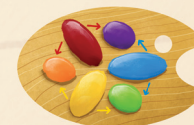
21 płytek z obrazkami



21 kolorowych żetonów
(7 niebieskich, 7 czerwonych,
7 żółtych)



1 paleta barw



CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Punkty zdobywacie za pomalowanie obrazków.

PRZYGOTOWANIE GRY

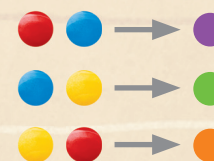
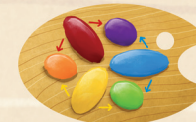
- Położcie **paletę barw** na środku stołu.
- Wymieszajcie dokładnie wszystkie **płytki z obrazkami** i ułóżcie je w **stos obrazków** (obrazkami do dołu).
- Odwórcie wszystkie **żetony** kolorami do dołu i dokładnie wymieszajcie. Po wymieszaniu umieśćcie je z boku stołu (kolorami do dołu). To będzie **stos żetonów**.
- Ze stosu żetonów weźcie **3 żetony** i ułóżcie je obok siebie (kolorami do góry). Będą one tworzyć **bank kolorów**.



Paleta barw

Na palecie znajdują się **3 kolory podstawowe** (czerwony, niebieski, żółty) oraz **3 kolory złożone** (fioletowy, zielony i pomarańczowy). Każdy kolor złożony powstaje w wyniku zmieszania dwóch podstawowych:

- zmieszanie czerwonego i niebieskiego daje kolor fioletowy,
- zmieszanie niebieskiego i żółtego daje kolor zielony,
- zmieszanie żółtego i czerwonego daje kolor pomarańczowy.



Kolorowe żetony

Na żetonach znajdują się wyłącznie kolory **podstawowe**. Podczas gry gracze będą mieszać te kolory w celu uzyskania potrzebnych kolorów złożonych. Na przykład, aby pomalować pomarańczę, gracz będzie potrzebował dwóch żetonów: czerwonego i żółtego.



PRZEBIEG GRY



Weźcie **6 płytek z obrazkami** z wierzchu stosu obrazków i ułóżcie je rysunkami do góry wokół palety barw. Macie **10 sekund** na przyjrzenie się obrazkom (najstarszy gracz głośno liczy do dziesięciu). Po skończeniu odliczania najstarszy gracz odwraca wszystkie obrazki rysunkami do dołu.

Gracze wykonują swoje działania po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozpoczyna gracz ubrany najbardziej kolorowo (lub najmłodszy gracz).

W swojej kolejce gracz wykonuje **jedno z dwóch działań**:

- **dobranie koloru**
lub
- **malowanie obrazka**

Dobranie koloru

Gracz bierze **1 żeton**:

- z banku kolorów
lub
- ze stosu żetonów



Następnie gracz kładzie wybrany żeton na stole przed sobą kolorem do góry (w taki sposób, aby był widoczny dla pozostałych graczy).

Jeżeli gracz wziął żeton z banku, musi od razu uzupełnić bank, dokładając do niego 1 żeton ze stosu żetonów.

Uwaga! Gracz może posiadać maksymalnie 4 żetony! Gdy gracz dobierze **piąty** żeton, musi jeden odłożyć na **stos wykorzystanych żetonów**, tak by mieć przed sobą 4 żetony z kolorami.

Stos wykorzystanych żetonów należy stworzyć obok stosu żetonów i odkładać tam (kolorem do góry) wykorzystane żetony. Gdy zabraknie żetonów w stosie, należy potasować te wykorzystane i stworzyć z nich nowy stos.

Malowanie obrazka

Gracz odkrywa **jeden** z obrazków leżących wokół palety barw, tak aby wszyscy gracze zobaczyli, co się na nim znajduje.

- **Jeżeli gracz posiada kolory** niezbędne do namalowania obrazka, zabiera obrazek i kładzie go przed sobą na stole (obrazkiem do dołu). Oznacza to, że obrazek został namalowany.

Po namalowaniu obrazka gracz musi **odłożyć 1 dowolny żeton** spośród tych, które wykorzystał do malowania. Żeton ten odkładany jest na **stos wykorzystanych żetonów**.

- **Jeżeli gracz nie posiada kolorów** niezbędnych do namalowania obrazka, z powrotem odwraca obrazek rysunkiem do dołu.

Przykład malowania obrazka

Gracz posiada 4 żetony z kolorami: 2 żółte, 1 niebieski, 1 czerwony. Postanowił namalować zielono-żółtego dinozaura. Jeden żółty żeton przeznaczy na pomalowanie żółtych części dinozaura. Drugi żółty żeton oraz niebieski dadzą graczowi kolor zielony, potrzebny do pomalowania pozostałych części dinozaura.

Gracz zabiera obrazek i kładzie go przed sobą na stole rysunkiem do dołu. Gracz musi jeszcze odłożyć 1 żeton z tych użytych do malowania obrazka. Gracz wybiera żółty i odkłada go na stos wykorzystanych żetonów. Pozostałe dwa żetony wykorzystane do malowania dinozaura pozostają u gracza.



Punkty na koniec gry za pomalowanie obrazka

Aby pomalować słonia potrzebny jest niebieski kolor.

Uzupełnianie obrazków

Gdy wokół palety barw leży już tylko **jedna płytka z obrazkiem**, należy wziąć 5 nowych płytek ze stosu obrazków. Należy je rozłożyć wokół palety barw obrazkami do góry tak, jak na początku gry. Gracze mają 10 sekund na przyjrzenie się obrazkom, po czym najstarszy gracz odwraca obrazki i gra jest kontynuowana zgodnie z zasadami opisanymi powyżej.

KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy gracze namalują wszystkie obrazki (czyli wszystkie płytki z obrazkami zostaną zdobyte przez graczy). Gdy to nastąpi, gracze odwracają zdobyte przez siebie płytki obrazkami do góry i **sumują punkty znajdujące się na płytkach**.

Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, który namalował więcej obrazków. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Trudniejszy wariant

Wokół palety barw gracze mogą rozkładać więcej obrazków – na przykład dziesięć.