

átomo



KRETOWISKO

RAÚL LÓPEZ



Raúl López



Lorena Gestido



2-4



6+



20'

Nadszedł dzień, w którym kreci górnicy
muszą wykazać się umiejętnościami
i wydobyć z kopalni najcenniejsze z klejnotów.
Kieruj się intuicją i nie daj się rozproszyć
pogawędkami z innymi kretami!

GRANNA

ELEMENTY GRY:

- A** 66 klejnotów w 4 kolorach (12 diamentów, 14 rubinów, 20 szafirów i 20 węgla)
- B** 20 kart kopalni (po 5 dla każdego gracza)
- C** 5 plansz kopalni
- D** Woreczek na klejnoty

CEL GRY

Zdobądź jak najwięcej punktów, zbierając najcenniejsze klejnoty z różnych kopalni.

PRZYGOTOWANIE GRY

Umieść plansze kopalni **C** na środku stołu, a obok nich woreczek z klejnotami **D**.

Każdy gracz otrzymuje zestaw kart kopalni **B**.

Następnie wyjmij losowo klejnoty z woreczka i umieść je na wyznaczonych polach na planszach kopalni **A**.

Wszystko gotowe, czas wydobywać klejnoty!



JAK GRAĆ

Podczas każdej rundy wszyscy gracze obserwują klejnoty dostępne w poszczególnych kopalniach, a tym samym pulę punktów do zdobycia.

Następnie za pomocą kart kopalni gracze równocześnie wybierają, z której kopalni będą wydobywać klejnoty. Wyboru dokonują poprzez położenie zakrytej karty kopalni przed sobą na stole. Gdy wszyscy dokonają wyboru, odkrywają zagrane karty.

Wówczas mogą wydarzyć się dwie rzeczy:

- **Jeśli udało ci się wybrać kopalnię niewskazaną przez żadnego innego gracza** – masz szczęście! To był owocny dzień pracy! Zbierz wszystkie klejnoty z tej kopalni i umieść je obok siebie na stole.
- **Jeśli dwóch lub więcej graczy wybrało tę samą kopalnię**, ich rozproszone towarzystwem krety oddały się pogawędkom i nie pracowały. **Nie zdobywacie wówczas żadnych klejnotów.**

Mądrze jest nie szturmować najbogatszej kopalni,
bo inne krety też mogą chcieć tam kopać...
A może wszyscy tak pomyślą i właśnie tam warto się udać na łowy?
Jaka będzie twoja strategia?

Na koniec rundy zagrane karty kopalni wracają do graczy, a puste kopalnie znów wypełniają się **losowymi** klejnotami. Czas na kolejną rundę!

WARIANT DLA 2 GRACZY

W tym wariantcie obaj gracze zagrywają dwie karty kopalni w każdej rundzie.



WARIANT DLA 3 GRACZY

W tym wariantcie gracze używają 4 z 5 plansz kopalni oraz 4 z 5 kart kopalni. Jedna plansza oraz odpowiadające jej karty nie biorą udziału w grze.



KOPALNIE

Gracze mogą wybrać spośród dwóch typów kopalni:



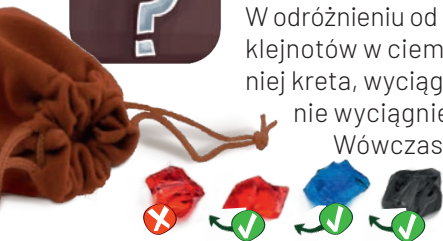
Kopalnie z widoczną liczbą (2, 3 lub 4) i rodzajem klejnotów.



„Tajemniczą” kopalnię oznaczoną znakiem zapytania.

W odróżnieniu od pozostałych kopalni, ta oferuje wydobywanie klejnotów w ciemno. Gracz, który zdecyduje się posłać do niej kreta, wyciąga pojedynczo klejnoty z woreczka, dopóki nie wyciągnie drugiego klejnotu tego samego rodzaju.

Wówczas gracz zachowuje wyciągnięte klejnoty (wraz z tym zdublowanym) i kończy turę.



KLEJNOTY

W grze występują 4 rodzaje klejnotów, każdy o innej wartości:



Diament: każdy diament jest wart **3 punkty**.



Rubin: każdy rubin jest wart **2 punkty**.



Szafir: każdy szafir jest wart **1 punkt**.



Węgiel: pojedynczy nie ma wartości, chyba że gracz zbierze **5 lub więcej węgla**. Wówczas krety mogą użyć ich do ogrzania się zimą, za co gracz otrzymuje **5 punktów**.

KONIEC GRY

Kiedy po uzupełnieniu klejnotów znajdują się one tylko w jednej kopalni, rozgrywka się kończy, a gracze podliczają punkty zdobyte za zebrane klejnoty. Gracz, który zebrał najwięcej punktów, staje się Mistrzem Kretowiska.

W przypadku remisu zwycięża gracz z największą liczbą klejnotów. W przypadku dalszego remisu gracze współdzielą triumf.

GRANNA

© Átomo Games 2026
atomo-games.com
All rights reserved

© 2026 Granna
www.granna.pl
Wszystkie prawa zastrzeżone

átomo

