

 Bernhard Weber, Richard Polle  Gerard Lepianka



# Unikat

**Gra logiczna dla 2-4 graczy w wieku powyżej 7 lat**

**Zawartość pudełka:**

**81 kafelków, 4 zasłonki, woreczek, instrukcja**

Do rozgrywek trwających kilka rund będą dodatkowo potrzebne długopis oraz kartka papieru.

Każdy kafelek UNIKAT stanowi jedyną w swoim rodzaju kombinację czterech cech, takich jak:



• **kształty:** gwiazdka, koło, kwadrat



• **kolory tła:** biały, czerwony, granatowy



• **kolory:** niebieski, zielony, żółty



• **wielkości:** mały, średni, duży

**GRANNA**

### **Cel gry:**

Gracze próbują dokładać swoje kafelki UNIKAT do tych leżących już na stole. Dokładane kafelki, które przylegają bezpośrednio do siebie, mogą różnić się tylko **jedną** cechą. Gracz, który pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich kafelków, zwycięża.

### **Przygotowanie rozgrywki**

- Każdy z uczestników rozgrywki bierze jedną zasłonkę.
- Kafelki UNIKAT należy włożyć do **woreczka** i pomieszać je.
- Każdy gracz losuje 10 kafelków i układa je za swoją zasłonką w taki sposób, aby inni gracze ich nie widzieli.
- Należy wyjąć z **woreczka** 3 kafelki i ułożyć je obrazkami do góry tak, aby były widoczne dla wszystkich graczy (będzie to tzw. **wystawka**).
- Kolejny kafelek wyjęty z **woreczka** jest kafelkiem startowym i kładzie się go na środku stołu.

### **Przebieg rozgrywki**

Grę rozpoczyna najstarszy gracz. Dokłada swój kafelek do kafelka startowego zgodnie z opisanymi poniżej zasadami. Potem gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy gracz w swojej turze ma do wyboru dwie możliwe akcje:

**A. Położenie kafelka**

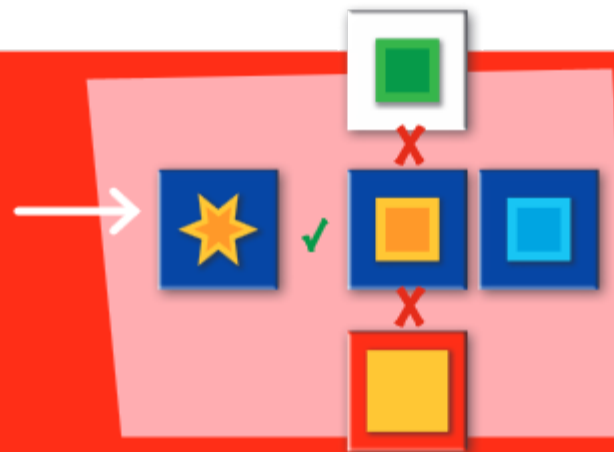
**B. Wymianę kafelka**

#### **A. Położenie kafelka**

Gracz w swojej turze może dołożyć dowolną liczbę swoich kafelków pod warunkiem, że będą one wykładane zgodnie z zasadami dokładania kafelków.

### Zasady dokładania kafelków

- Kafelki UNIKAT można kłaść obok siebie, jeśli różnią się tylko jedną z czterech cech, a więc 3 pozostałe cechy są takie same.
- Pierwszy dokładany kafelek można dołożyć do dowolnego już leżącego kafelka. Następne kafelki należy dokładać **tylko** do kafelka, którą właśnie został dołożony.

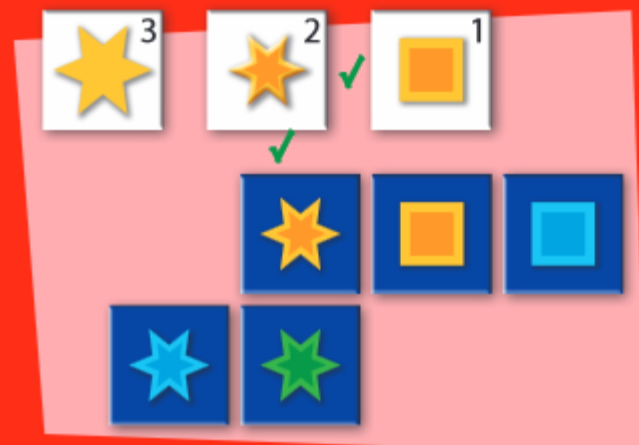


### Bonus

Jeżeli w trakcie swojej tury gracz dołoży kafelek w taki sposób, że będzie graniczyć (stykać się krawędziami) z co najmniej dwoma innymi kafelkami...



lub



...to po zakończeniu akcji w ramach bonusu wolno mu wykonać jeszcze jedną, dowolnie wybraną akcję.

*Tą dodatkową akcją gracz kończy swoją turę, nawet jeśli przysługuje mu kolejny bonus.*

## B. Wymiana kafelka

Jeżeli gracz nie może lub nie chce dołożyć żadnego kafelka do już leżących na stole, dokłada jeden ze swoich kafelków do **wystawki**. W zamian za to ma następnie możliwość:

- dobrania kafelka z **wystawki**                      lub                      • wylosowania kafelka z **woreczka**.

## Dobieranie kafelka

Jeżeli gracz na zakończenie swoich akcji ma za swoją zasłonką mniej niż 10 kafelków, dobiera 1 kafelek z **wystawki** lub losuje z **woreczka**. Kolejny ruch należy do następnego gracza – gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

**Uwaga!** W momencie gdy zostaną zabrane wszystkie kafelki z **wystawki**, dobiera się z **woreczka** i odkrywa 3 nowe kafelki.

## Koniec gry

Gra kończy się **natychmiast**, gdy jeden z graczy wyłoży swój ostatni kafelek. Ten gracz zostaje zwycięzcą.

## Gra rozgrywana w kilku rundach

Gracze przygotowują kartkę papieru oraz długopis i uzgadniają, ile rund rozegrają. Każda runda jest rozgrywana jako osobna gra. Na zakończenie każdej rundy gracze otrzymują ujemne punkty za każdy kafelek, który został za ich zasłonką. Wygrywa gracz, który po ostatniej rozgrywce ma najmniej ujemnych punktów.

### 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](mailto:service@granna.pl)

Podaj swoje imię, nazwisko i adres (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisz, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl) i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

[facebook.com/grannagry](https://facebook.com/grannagry)    [granna.pl](http://granna.pl)    © 2021 Granna



 Bernhard Weber, Richard Polle  Gerard Lepianka



# Unikát

**Logická hra pro 2–4 hráče ve věku od 7 let**

**Obsah balení:**

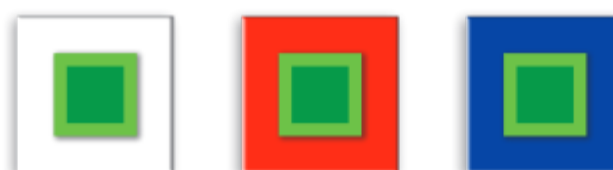
**81 karet, 4 zástěny, pytlík, návod**

Pro partie trvající několik kol budete ještě potřebovat tužku a papír.

Každá karta UNIKÁT obsahuje jedinečnou kombinaci čtyř znaků:



• **tvary:** hvězdička, kolečko, čtverec



• **barvy pozadí:** bílá, červená, tmavě modrá



• **barvy:** modrá, zelená, žlutá



• **velikosti:** malá, střední, velká

**GRANNA**

### **Cíl hry:**

Hráči se snaží vyložit všechny své karty UNIKÁT; k sobě přiléhající karty se přitom mohou lišit pouze jediným znakem. Hráč, který jako první vyloží své karty, se stává vítězem.

### **Příprava hry:**

- Každý z hráčů si vezme jednu zástěnu.
- Karty UNIKÁT dáme do pytlíku a promícháme je.
- Každý hráč si z pytlíku vytáhne 10 karet a umístí je za svoji zástěnu tak, aby je ostatní hráči neviděli.
- Tři karty vytáhneme z pytlíku a položíme je na stůl obrázky nahoru, aby byly dobře vidět („výstavka“).
- Následující karta vytažená z pytlíku je kartou startovní a položíme ji doprostřed stolu.

### **Průběh hry:**

Hru zahájí nejstarší hráč. Ke startovní kartě přiloží jinou kartu podle níže uvedených pravidel. Hra pak pokračuje ve směru pohybu hodinových ručiček. Každý hráč může v rámci svého tahu provést jednu ze dvou akcí:

**A. položit kartu**

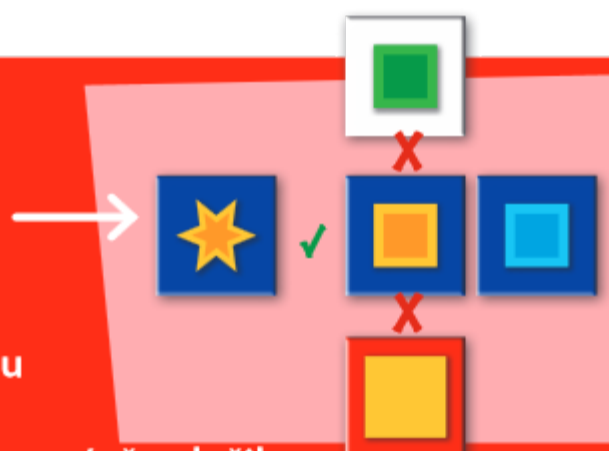
**B. vyměnit kartu za jinou**

#### **A. Položení karty**

Hráč může pokládat libovolný počet svých karet tak dlouho, dokud bude schopen dodržovat dvě pravidla vykládání karet.

### Pravidla vykládání karet

- Karty UNIKÁT lze k sobě přikládat, pokud se liší pouze jediným znakem (ostatní tři znaky musí být shodné).
- První kartu vykládanou v rámci jednoho tahu může hráč přiložit ke kterékoli kartě na stole, další pak může přikládat vždy pouze k té, kterou právě vyložil.

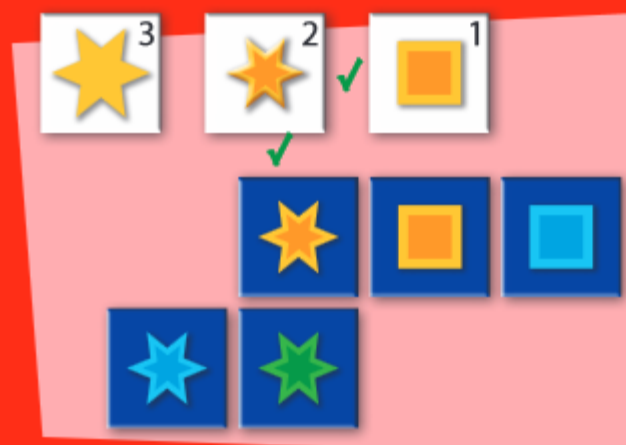


### Dvojitý tah

Pokud hráč v rámci svého tahu vyloží kartu tak, aby sousedila nejméně se dvěma jinými kartami...



nebo



...pak může po skončení své akce provést ještě jednu libovolnou akci (položení karty nebo výměna). Touto druhou akcí svůj dvojitý tah ukončí.

### **B. Výměna karet**

Pokud hráč nechce nebo nemůže přiložit na stůl žádnou kartu, položí jednu ze svých karet na **výstavku** a vezme si místo ní jinou kartu buď z **výstavky**, nebo z **pytlíku**.

### **Přibírání karet**

Má-li hráč po ukončení své akce za zástěnou méně než 10 karet, přibere si jednu kartu z **výstavky** nebo z **pytlíku**. Poté je se svým tahem na řadě další hráč ve směru pohybu hodinových ručiček.

**Pozor!** Jakmile jsou z **výstavky** odebrány všechny karty, je nutné vytáhnout z **pytlíku** další 3 karty a položit je na **výstavku**.

### **Konec hry**

Hra končí v okamžiku, kdy jeden z hráčů vyložil svou poslední kartu. Tento hráč se stává vítězem.

### **Vícekolová varianta hry**

Hráči si připraví papír a tužku a dohodnou se, kolik kol sehrají. Každé kolo se hraje jako samostatná hra a po jeho skončení dostanou hráči trestné body za každou kartu, která jim zůstala za zástěnou. Vítězem se stává ten, kdo má po sehrání všech kol nejméně trestných bodů.

**Vážený zákazníku,** kompletování našich her věnujeme zvláštní péči. Pokud přesto ve vašem balení některá součást hry chybí (za což se velmi omlouváme), můžete reklamaci vyřídit e-mailem na adrese **info@pygmalino.cz**.

V e-mailu prosím uveďte své jméno, příjmení, přesnou adresu včetně PSČ a název chybějícího prvku hry.

Chcete-li od nás dostávat newsletter s informacemi o našich novinkách, pošlete prosím e-mail s takovýmto požadavkem a svým jménem a příjmením na adresu **info@pygmalino.cz**.

[www.facebook.com/granna.cz](http://www.facebook.com/granna.cz)





Bernhard Weber, Richard Polle Gerard Lepianka



# Unikát

Logická hra pre 2-4 hráčov vo veku od 7 rokov.

Obsah balenia:

81 kariet, 4 zásteny, vrecúško, návod

Pre partie trvajúce niekoľko kôl budete ešte potrebovať tužku a papier.

Každá karta UNIKÁT obsahuje jedinečnú kombináciu štyroch znakov:



• **tvary:** hviezdička, koliesko, štvorec



• **farby pozadia:** biela, červená, tmavomodrá



• **farby:** modrá, zelená, žltá



• **veľkosť:** malá, stredná, veľká

GRANNA

### **Cieľ hry:**

Hráči sa snažia vyložiť všetky svoje karty UNIKÁT; k sebe priliehajúce karty sa pritom môžu líšiť iba jedným znakom.

Hráč, ktorý ako prvý vyloží svoje karty, sa stáva víťazom.

### **Príprava hry:**

- Každý z hráčov si vezme jednu zástenu.
- Karty UNIKÁT dáme do vrecúška a premiešame ich.
- Každý hráč si z vrecúška vytiahne 10 kariet a umiestni ich za svoju zástenu tak, aby ich ostatní hráči nevideli.
- Tri karty vytiahneme z vrecúška a položíme ich na stôl obrázkami hore, aby boli dobre vidieť („výstavka“).
- Nasledujúca karta vytiahnutá z vrecúška je štartovacou kartou a položíme ju doprostred stola.

### **Priebeh hry:**

Hru zahajuje najstarší hráč. Ku štartovacej karte priloží inú kartu podľa dole uvedených pravidiel. Hra potom pokračuje v smere pohybu hodinových ručičiek. Každý hráč môže v rámci svojho ťahu urobiť jednu z dvoch akcií:

**A. položiť kartu**

**B. vymeniť kartu za inú**

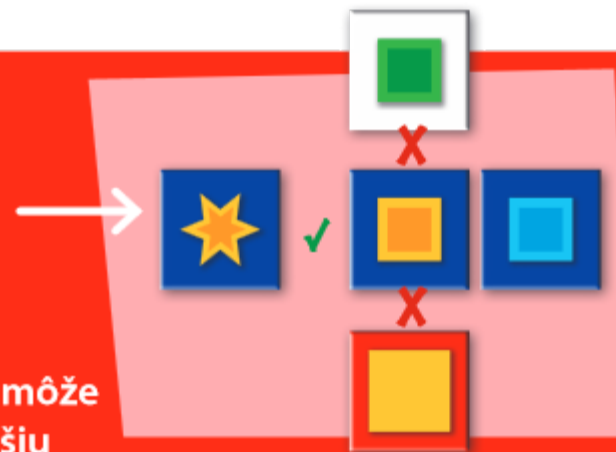
#### **A. Položenie karty**

Hráč môže klásť ľubovoľný počet svojich kariet tak dlho, pokiaľ bude schopný dodržiavať dve pravidlá vykladania kariet.

### Pravidlá vykladania kariet

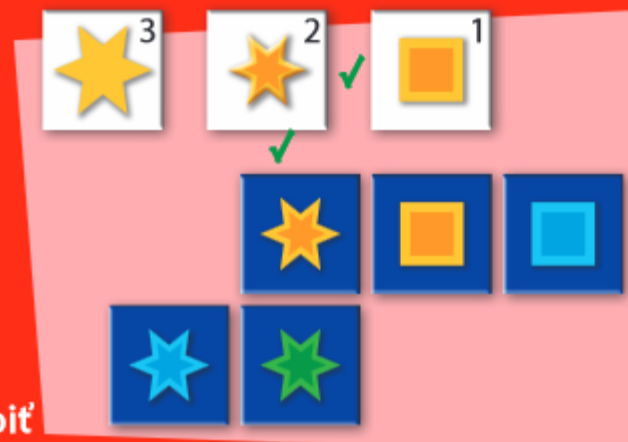
- Karty UNIKÁT sa môžu k sebe prikladať, pokiaľ sa líšia iba jedným znakom (ostatné tri znaky musia byť zhodné).

- Prvú kartu vykladanú v rámci jedného ťahu môže hráč priložiť ku ktorejkoľvek karte na stole, ďalšiu potom môže prikladať iba k tej, ktorú práve vyložil.



### Dvojitý ťah

Pokiaľ hráč v rámci svojho ťahu vyloží kartu tak, aby susedila najmenej s dvoma inými kartami...



... potom môže po skončení svojej akcie urobiť ešte jednu ľubovoľnú akciu (položenie karty alebo výmena).

Tato druhá akcia ukončí jeho dvojitý ťah.

### **B. Výmena kariet**

Pokiaľ hráč nechce alebo nemôže priložiť na stôl žiadnu kartu, položí jednu z o svojich kariet na **výstavku** a vezme si namiesto nej inú kartu, buď z **výstavky**, alebo z vrecúška.

### **Priberanie kariet**

Ak má hráč po ukončení svojej akcie za zástenou menej ako 10 kariet, priberie si jednu kartu z **výstavky** alebo z vrecúška. Potom je zo svojim ťahom na rade ďalší hráč v smere pohybu hodinových ručičiek.

**Pozor!** Len čo sú z **výstavky** vzaté všetky karty, je nutné vytiahnuť z **vrecúška** ďalšie 3 karty a položiť ich na **výstavku**.

### **Koniec hry**

Hra končí v okamihu, keď jeden z hráčov vyložil svoju poslednú kartu. Tento hráč sa stáva víťazom.

### **Viackolový variant hry**

Hráči si pripravlia papier a tužku a dohodnú sa, koľko kôl budú hrať. Každé kolo sa hrá ako samostatná hra a po jeho skončení dostanú hráči trestné body za každú kartu, ktorá im ostala za zástenou. Víťazom sa stáva ten, kto má po odohraní všetkých kôl najmenej trestných bodov.

**Vážený zákazník,** kompletizovaniu našich hier venujeme zvláštnu starostlivosť.

Ak napriek tomu vo vašom balení niektorá súčasť hry chýba (za čo sa veľmi ospravedľujeme), môžete reklamáciu vybaviť e-mailom na adrese **info@pygmalino.cz**.

V e-maile, prosím, uveďte svoje meno, priezvisko, presnú adresu vrátane PSČ a názov chýbajúceho prvku hry.

Ak od nás chcete dostávať newsletter s informáciami o našich novinkách, pošlite, prosím, e-mail s takouto požiadavkou a svojim menom a priezviskom na adresu **info@pygmalino.cz**.

[www.facebook.com/granna.cz](http://www.facebook.com/granna.cz)



 Bernhard Weber, Richard Polle  Gerard Lepianka



# Унікат

**Логічна гра для 2–4 гравців віком від 7 років.**

**Вміст коробки**

**81 жетон, 4 заслінки, мішечок, правила гри**

Для розіграшів, що тривають кілька раундів, візьміть ручку та папір.

Кожна картка УНІКАТ поєднує єдину в своєму роді комбінацію чотирьох характеристик:



• **фігури:** зірка, коло, квадрат



• **кольори жетонів:** білий, червоний, синій



• **кольори фігур:** блакитний, зелений, жовтий



• **розміри фігур:** малий, середній, великий

**GRANNA**

## Мета гри

Гравці викладають всі свої жетони УНІКАТ, приєднуючи їх до вже викладених на столі. При цьому жетони, що приєднуються один до одного, можуть відрізнитися тільки однією характеристикою. Гравець, який першим виклав всі свої жетони, виграє.

## Підготовка до гри

- Кожен з учасників гри отримує одну заслінку для жетонів.
- Жетони УНІКАТ треба ретельно перемішати та скласти у мішечок.
- Кожен з гравців отримує 10 жетонів і викладає їх за своєю заслінкою так, щоб інші гравці їх не бачили.
- Три жетони необхідно вийняти з мішечка і покласти малюнками горілиць так, щоб було видно усім (**виставка**).
- Наступний жетон, вийнятий з мішечка, називають стартовим жетоном і викладають на середину столу.

## Хід гри

Починає найстарший гравець. Він підкладає свій жетон до стартового згідно з описаними нижче правилами. Потім гра точиться за годинниковою стрілкою. Кожен гравець може зробити на власний вибір один з двох рухів:

**А. Викласти жетон**

**В. Замінити власний жетон на інший**

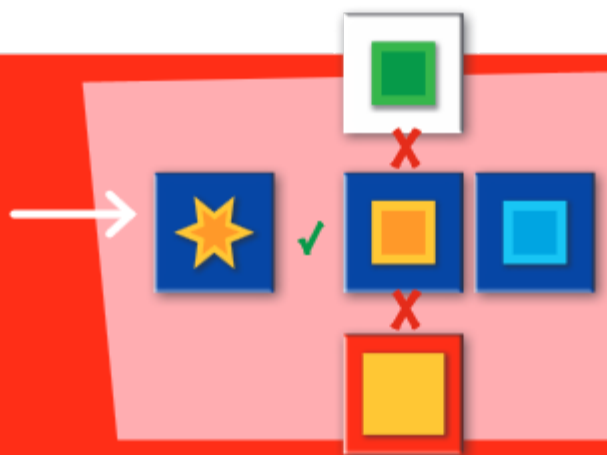
### **А. Викладення жетонів**

Гравець може викласти будь-яку кількість жетонів за умови, що це буде відповідати правилам викладення жетонів.

### Правила викладення жетонів

- Жетони УНІКАТ можна приєднувати один до одного, якщо вони відрізняються тільки однією рисою, а інші три риси однакові.

- Перший жетон гравець може викласти до будь-якого жетону, що вже лежить. Кожен наступний жетон можна викладати тільки до жетону, який щойно виклав.



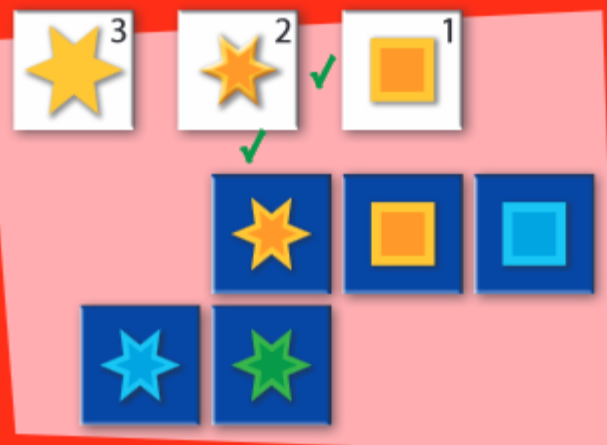
### Подвійний рух

Якщо під час свого ходу гравець викладе жетон таким чином, що він буде межувати принаймні з двома іншими жетонами...



...то по закінченню ходів він може зробити ще один будь-який хід.

Після цього хід гравця закінчується навіть, якщо він знову приєднав жетон одразу до двох інших жетонів.



## Б. Заміна жетонів

Якщо гравець не може чи не хоче викласти жодного жетону до ігрового поля, він викладає один зі своїх жетонів до «виставки» і бере собі інший жетон з «виставки» або з мішечку.

## Добір жетонів

Якщо в гравця під кінець його ходу за заслінкою залишається менше 10 жетонів, від бере собі один жетон з виставки або з мішечка. Хід переходить до наступного гравця – гра продовжується за годинниковою стрілкою. Увага! Коли на «виставці» закінчуються всі жетони, з мішечка виймають 3 нові жетони і викладають на «виставку».

## Кінець гри

Гра закінчується, щойно один з гравців виклав свій останній жетон. Саме він стає переможцем.

## Розіграш в кілька раундів

Гравці готують папір та олівець і домовляються, скільки раундів вони будуть грати. Кожен раунд розігрується, як окрема гра. Наприкінці кожного раунду гравці отримують мінус 1 очко за кожен жетон, що залишився за заслінкою. Виграє учасник, який після розіграшу отримав найменшу кількість очок.

**Шановний покупцю!** Наші ігри комплектуються з особливою старанністю.

Однак, якщо трапився деякий брак (за що заздалегідь перепрошуємо), надішліть, будь ласка, повідомлення електронною поштою за адресою: [bville@bville.kiev.ua](mailto:bville@bville.kiev.ua)

Не забудьте вказати Ваші ім'я, прізвище та адресу (населений пункт, індекс, вулиця, номер будинку/квартири), а також напишіть, якої деталі бракує.

Запити стосовно новинок також надсилайте на електронну адресу:

[bville@bville.kiev.ua](mailto:bville@bville.kiev.ua)

[www.facebook.com/grannagry](http://www.facebook.com/grannagry)

