

SKAKANIE – KOOPERACJA

W grze tej gracze będą układali fragmenty puzzli w spokojnej atmosferze, wykorzystując swoje taktyczne zdolności. Potrzebne będą pionki i żetony z innej gry.

Przygotowanie gry

Wszystkie pojedyncze elementy puzzli należy rozłożyć w 12. stosach stroną z napisem Qbum do góry. Na każdym stosie należy odsłonić górny element. Gracze kładą swoje pionki na jednym ze stosów w rogu (patrz ilustracja poniżej).



Dodatkowo stawiamy jeden pionek na wybranym zewnętrznym stosie. Będzie reprezentował Smoka. Obok stosu ze Smokiem należy położyć 4 Smocze Żetony (dowolny żeton, monety czy inne elementy).

Rozgrywka

Gra składa się z kilkunastu rund. W każdej rundzie gracze po kolei rozgrywają swoje tury począwszy od najmłodszego uczestnika. W swojej turze gracz może wykonać 3 akcje, dowolnie dysponując następującymi dwoma możliwościami:

- zabranie do swojej puli odsłoniętego elementu ze stosu, na którym stoi pionek gracza (odkrywa się od razu kolejny element w danym stosie),
- poruszeniem swojego pionka z jednego stosu do drugiego w pionie lub poziomie (ruch po skosie jest zakazany).

Gracz może wykorzystać akcje w dowolny sposób, np. wziąć trzy puzzle z jednego stosu albo przesunąć pionka, wziąć element puzzli i przesunąć ponownie pionka.

Każdy gracz po swoim ruchu przesuwa Smoka na kolejny zewnętrzny stos zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Nie można przenosić pionka gracza na stos ze Smokiem. Jeśli Smok wejdzie na stos, na którym stoi pionek któregoś z graczy, gracz ten musi odłożyć na spód dowolnego stosu jeden ze swoich elementów. Gdy Smok wróci na swoje miejsce, należy odrzucić jeden z jego żetonów do pudełka.

Koniec gry

Koniec gry następuje wtedy, gdy odrzucony zostanie ostatni Smoczy Żeton.

Każdy z graczy sumuje następnie liczbę elementów w swoim największym fragmencie i odejmuje od niej liczbę pozostałych fragmentów jakie ma w swojej puli.

Jeżeli gracze zdobyli mniej niż 5 punktów na osobę (np. w grze dwuosobowej będzie to mniej niż 10 punktów), przegrali grę.

Przykład: Gracz Jan ma w swojej puli następujące fragmenty: A złożony z 10 puzzli, B z 4 puzzlami, C z 3 puzzlami, D z 1 puzzlem i E z 1 puzzlem. Jego wynik to 6 punktów: $10(A) - 4(B, C, D, E)$. Ola zdobyła 5 punktów. Razem mają 11 punktów. Jako, że grali we dwie osoby, wynik, który musieli pokonać to 10 punktów. Uff Smok pokonany!

Warianty

- Gracze mogą umówić się na wykonywanie większej liczby akcji w turze, np. 4 lub 5.
- Gracz młodszy może wykonywać więcej akcji niż starsi i bardziej doświadczeni od niego gracze.
- Za posiadanie fragmentów puzzli złożonych tylko z jednego elementu gracze odejmują 2 punkty. Pozostałe fragmenty złożone z przynajmniej 2 elementów puzzli liczone są jako minus 1 punkt. W powyższym przykładzie gracz uzyskałby 4 punkty: $10(A) - 1(B) - 1(C) - 2(D) - 2(E) = 4$. W sumie gracze zdobyliby 9 punktów i zostaliby pokonani przez Smoka.
- Dodatkowa akcja – przesunięcie pionka innego gracza.
- Gracze mogą wspólnie układać fragmenty ze zdobytych elementów. Punkty potrzebne do pokonania Smoka oblicza się tak samo, natomiast zdobyte punkty przelicza się tylko raz, wspólnie dla wszystkich pogromców Smoka, wg opisanych zasad.