

Stefan Nikolic

# SPLITTER

Kiedy dwie połówki tworzą całość!



Gracze: 1-12 osób

Wiek: powyżej 8 lat

Czas trwania: ok. 15 minut

## CEL GRY

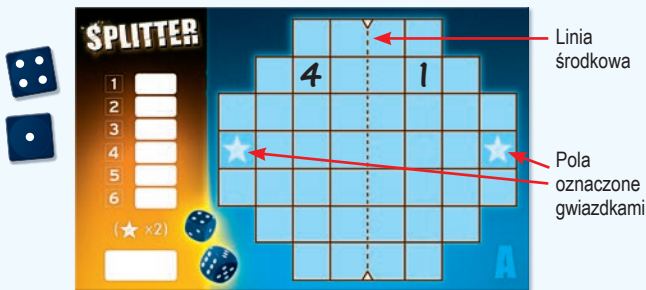
W każdej z rund, gracze zapisują te same numery (1-6) na swoich planszetskach punktacji, jednak (zazwyczaj) w innych miejscach. Po 22 rundach, każdy z graczy ma całkowicie uzupełnioną planszетkę. Jeżeli na koniec gry, **dokładnie dwie „2”** znajdują się bezpośrednio obok siebie, otrzymujesz 2 punkty. Jeżeli **dokładnie trzy „3”** znajdują się obok siebie, otrzymujesz 3 punkty. Za **dokładnie cztery „4”** znajdujące się obok siebie, otrzymujesz 4 punkty, itd. Dwa pola oznaczone gwiazdkami podwajają punkty otrzymane z tych pól.

## ROZGRYWKA

Każdy z graczy otrzymuje identyczną planszетkę oraz ołówek. Podczas pierwszej rozgrywki, zalecamy **planszę gry A**. Zasady rozgrywki dla planszy gry B oraz wariantu solo, znajdują się na końcu tej instrukcji.

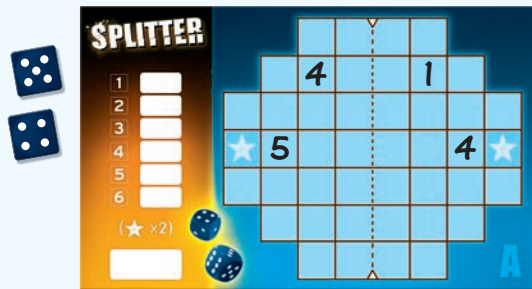
Najmłodszy z graczy rozpoczyna rozgrywkę – wykonuje jeden rzut dwiema kostkami. Następnie, wszyscy gracze (łącznie z graczem rzucającym) zapisują obydwie liczby na swoich planszetskach punktacji. Każdy z graczy dowolnie wybiera, gdzie chce zapisać te liczby, jednak musi przestrzegać **jednej zasady**:

- Obydwe liczby muszą być zapisane **symetrycznie do linii środkowej**: muszą zostać zapisane w tym samym rzędzie, w odległości równej od środka. Możesz wybrać, którą liczbę zapisać po lewej, a którą po prawej stronie.



Tomek wyrzuca „4” oraz „1”. Wszyscy gracze muszą teraz zapisać te liczby na swoich planszeczках, w rzędzie swojego wyboru. Sara zapisuje obydwie liczby w drugim rzędzie od góry, symetrycznie do linii środkowej.

Gdy wszyscy gracze zakończą zapisywanie liczb, rozpoczyna się kolejna runda, a kolejny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rzuca kostkami jak opisano powyżej: wykonuje jeden rzut dwiema kostkami, a następnie, wszyscy gracze zapisują obydwie liczby na pozycji swojego wyboru, symetrycznie do linii środkowej.



Maria wyrzuca „5” oraz „4”. Wszyscy gracze muszą teraz zapisać te numery na swoich planszetchkach punktacji, w rzędzie swojego wyboru. Sara zapisuje obydwie liczby w środkowym rzędzie, symetrycznie do linii środkowej.

Gra trwa przez 22 rundy.

## KONIEC GRY ORAZ PUNKTACJA

Gra kończy się po 22 rundach. Każdy z graczy powinien mieć całkowicie zapełnioną planszetchkę punktacji. Punkty liczone są w następujący sposób:

- Za **każdą pojedynczą „1”**, co oznacza, że nie ma do niej żadnej innej prostopadłej „1” (po przekątnej jest dozwolone), otrzymujesz **1 punkt**.
- Jeżeli **dokładnie dwie „2”** znajdują się bezpośrednio obok siebie, otrzymujesz **2 punkty**.
- Jeżeli **dokładnie trzy „3”** znajdują się bezpośrednio obok siebie, otrzymujesz **3 punkty**.
- Jeżeli **dokładnie cztery „4”** znajdują się bezpośrednio obok siebie, otrzymujesz **4 punkty**.
- Jeżeli **dokładnie pięć „5”** znajduje się bezpośrednio obok siebie, otrzymujesz **5 punktów**.
- Jeżeli **dokładnie sześć „6”** znajduje się bezpośrednio obok siebie, otrzymujesz **6 punktów**.

**Uwaga:** Liczby znajdujące się po przekątnej nie są uznawane jako sąsiadujące. Możesz tworzyć wiele, oddzielnych grup tej samej liczby. Na przykład, jeżeli uda Ci się stworzyć trzy oddzielne grupy zawierające dokładnie trzy „3”, otrzymasz 3 punkty za każdą grupę.

**Bardzo ważne:** Obydwa pola oznaczone gwiazdkami **podwajają** wartość danej grupy spełniającej wymagania.



Sara ma na swojej planszeczce punktację pięć pojedynczych „1”, co oznacza, że otrzymuje 5 punktów. Obydwie jej grupy „2” dają jej łącznie 4 punkty. Obydwie grupy „3” dają łącznie 6 punktów. Cztery „4” na górze planszeczki dają 4 punkty. Pięć „5” po lewej daje podwójną liczbę punktów z powodu pola oznaczonego gwiazdką. „6” nie dają żadnych punktów, ponieważ ich grupa składa się tylko z 5 liczb. Końcowy wynik Sary to 29 punktów.

Gracz z najwyższą liczbą punktów wygrywa. W przypadku remisu, gracze dzielą zwycięstwo.

## PLANSZA GRY B

Obszar rozgrywki na planszy gry B również zawiera 44 pola, a 2 z nich są oznaczone gwiazdkami. W grze obowiązują te same zasady co w przypadku normalnej rozgrywki: nie ma żadnych zmian. Jednakże, zostały dodane trzy nowe pola oznaczone sercami, co oznacza, że doszły następujące zasady:

- Liczby są zapisywane **w trzech polach oznaczonych sercami** zgodnie z normalnymi zasadami gry. Na koniec gry, jeżeli udało Ci się zapisać **tą samą liczbę** we wszystkich trzech polach oznaczonych sercem, otrzymujesz **5 dodatkowych punktów**.

**Uwaga:** nie ma znaczenia czy te liczby znajdują się w punktowanej grupie.

**Przykład:** Maks zapisał „2” na każdym z 3 pól oznaczonym sercem. Otrzymuje 5 unktów.

## WARIANT GRY SOLO

**Splitter** jest również świetną grą w wariacie solo. Przy odrobinie praktyki, gra w wariacie solo zajmie około 5 minut. Obowiązują takie same zasady jak przy normalnej rozgrywce: nie ma żadnych zmian. Możesz skorzystać z poniższej tabelki, żeby ocenić jak dobrze Ci poszło. Tabelka odnosi się do obydwu planszy gry. Plansza gry B pozwala na otrzymanie 5 dodatkowych punktów, jednak jej rzędy są krótsze co zwiększa poziom trudności.

Teoretycznie, można otrzymać 56 punktów na planszy **A** oraz 61 punktów na planszy **B**.

27 lub mniej punktów: przegrywasz

28-30 punktów: witaj w klubie

31-33 punktów: może być

34-36 punktów: przyzwoicie

37-38 punktów: całkiem nieźle

39-40 punktów: świetnie

41-42 punktów: znakomicie

43-44 punktów: pierwsza klasa

45-46 punktów: rewelacyjnie

47-48 punktów: spektakularnie

49-50 punktów: nie do uwierzenia

51 lub więcej punktów: nie z tego świata

