

ETTANA

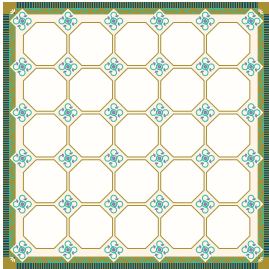
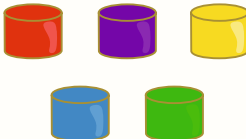



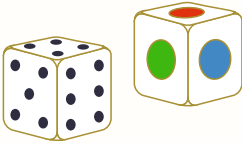
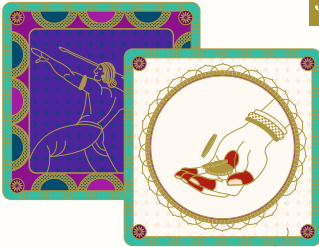
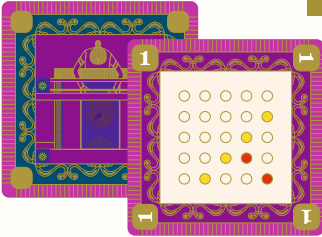
Krosna Kanchi

Hold Different. Think Different.

O GRZE/ZASADY GRY

Indyjskie ręczne krosna liczą sobie wiele wieków. Tradycja ręcznego tkania wpisała się w kulturowy etos tego kraju. Deseń tkaniny mógł mieć znaczenie: określać jej przeznaczenie, charakteryzować kulturę epoki, a nawet wskazywać na sposób życia ludzi. W ten sposób ręczne krosna stały się cenną częścią dziedzictwa pokoleniowego, przykładem bogactwa i różnorodności kraju oraz kunsztu tkaczy. Pomysłowi tkacze dzięki umiejętnemu łączeniu mitów, wierzeń, symboli i metaforyki nadają tkaninie interesujący dynamizm. Atrakcyjność ręcznych krosien polega na wprowadzaniu pomyslowych wzorów, które nie sposób łatwo naśladować. Ta bogata tradycja ręcznego tkania nadal kwitnie w Kanchi, znaczącym mieście świątynnym w południowych Indiach. Tkaniny były podstawowym elementem handlu wśród indyjskich tkaczy, za które otrzymywali „Annas” lub towary w zamian. W tej grze można zgłębić sposób, w jaki tkacze (tutaj: gracze) obmyślają swoje działania szybko planując strategię osiągnięcia, ukończonych wzorów i uzyskania 8 „Annas” (punktów za zwycięstwo).

ZAWARTOŚĆ GRY

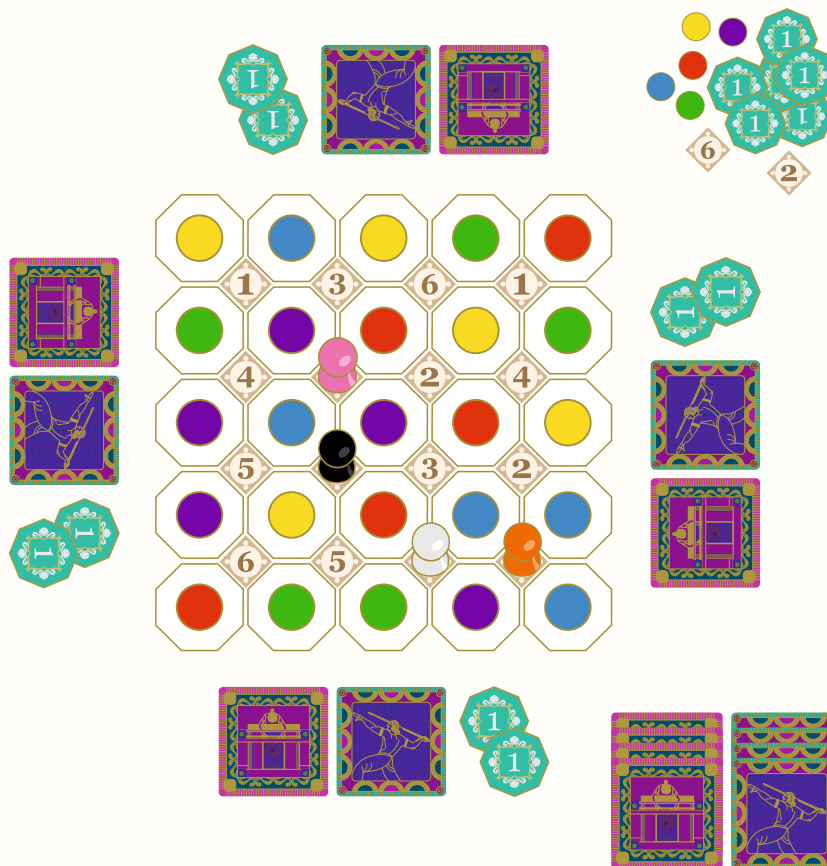
 Plansza do gry	1x	 5 kolorowych przędz: zielona, czerwona, niebieska oraz purpurowe	30x	 Pionki	4x	 Żetony o wartości 1	48x
 Kafelki o numerach od 1 do 6	18x	 Kości	2x	 12 typów kart akcji	36x	 Karty wzorów	36x

MOTYW GRY

Jesteś tkaczem przy ręcznym krośnie, którego celem jest ukończenie różnych unikalnych deseni na planszy, zgodnych z kartami wzorów. Do każdej karty wzoru przypisane są punkty, które można uzyskać za zwycięstwo, które można odebrać. Planuj uważnie, wykonuj poszczególne ruchy w odpowiednim momencie i we właściwej kolejności. Dzięki skutecznym ruchom wykonanym we właściwym czasie bądź pierwszym graczem, który zdobędzie 8 punktów „Annas” dających zwycięstwo w Ettana – Krosna Kanchi.

KONFIGURACJA GRY

1. Umieść 5 nici obok planszy (po jednej w każdym kolorze). Pozostałe 25 przędz jest umieszczanych losowo w środku każdego ośmiokąta.
2. Obok planszy odłóż 2 kafelki z numerami (różne liczby). Pozostałe 16 płytek liczbowych umieszcza się losowo na każdym kwadracie między ośmiokątami.
3. Potasuj karty projektów i umieść je odwrócone w formie talii obok planszy.
4. Potasuj karty akcji i umieść je odwrócone na stosie obok planszy.
5. Umieść żetony obok planszy.
6. Każdy z graczy wybiera własny kolor pionka.
7. Każdy z graczy rzuca kością. Na podstawie wyrzuconej liczby każdy z graczy umieszcza swój pionek na odpowiedniej płytce. W przypadku, gdy wszystkie płytki z numerami są już zajęte przez inne pionki – gracz rzuca ponownie.
8. Gra rozpoczyna się od gracza, który wyrzucił najwyższą liczbę. W przypadku remisu – gracze rzucają ponownie.
9. Począwszy od gracza, który wyrzucił najwyższą liczbę – wszyscy otrzymują po karcie wzoru, karcie akcji oraz po 2 żetony.



TWÓJ RUCH

(1) Rzuć na raz obiema kośćmi

(2) Zbierz

Sprawdź liczbę przędz pasujących do koloru na wyrzuconej kostce obok pionka każdego z graczy. Każdy gracz otrzymuje jeden żeton za każdą pasującą przędzę. Uwaga: Jeśli wypadnie kolor czarny, gracz, który rzucił kostką, otrzymuje kartę akcji. Inni gracze nie zyskują.

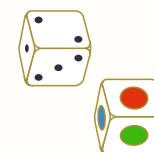
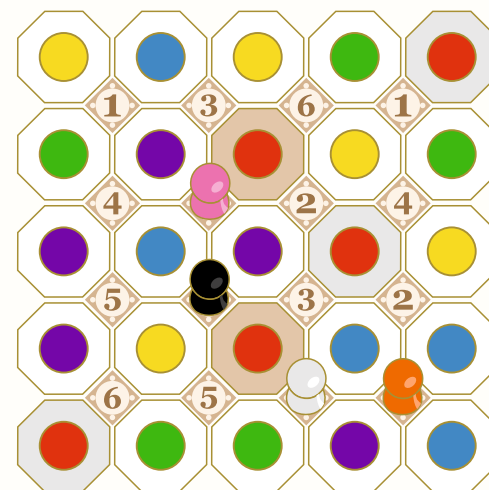
Na przykład, jeśli gracz wyrzucił kolor czerwony:

- Gracz, który ma różowy pionek – otrzymuje 1 żeton.
- Gracz, który ma czarny pionek – otrzymuje 1 żeton.
- Gracz, który ma biały pionek – otrzymuje 1 żeton.
- Gracz, który ma pomarańczowy pionek – nie otrzymuje żetonu.

W rzadkim przypadku niewystarczającej liczby żetonów w rezerwie – żaden z graczy nie otrzymuje go.

(3) Akcja

W ramach swojego ruchu gracz może wykonać w dowolnej kolejności 1 lub więcej z poniższych akcji: posunięcie oraz wymiana: Posunięcie musi być wykonane podczas ruchu gracza, natomiast zamiana jest opcjonalna, gdy się ją wykonuje zaraz po posunięciu (patrz 3.1 i 3.2).



Poniższe akcje są opcjonalne

- Weź kartę akcji ze stosu w zamian za dwa żetony
- Zamień miejscami dwie dowolne przedzie w zamian za trzy żetony.
- Zapłać 3 żetony, aby Weź kartę projektu ze stosu płacąc trzema żetonami.
- Zagraj 1 lub więcej kartami akcji. Kiedy karta zostaje wykorzystana – następuje jej odrzucenie. Gdy zabraknie kart akcji – odrzucone karty są przetasowane i odłożone na stos.
- Odsłoń ukończone projekty I zdobądź punkty zwycięstwa.

Wymiana karty wzoru – Ta opcja jest możliwa tylko w przypadku, gdy po rzucie kością przez gracza ruch nie został jeszcze wykonany.

- Gracz może wymienić jedną z posiadanych kart projektu na inną ze stosu
- Należy zwrócić kartę projektu na dno stosu, oraz pobrać pierwszą z góry.
- Po wymianie karty wzoru gracz nie może wykonać żadnej innej czynności i kończy swoją kolejkę.

Uwaga: Podczas wymiany karty wzoru pionek gracza pozostanie na bieżącej pozycji (kwadrat).

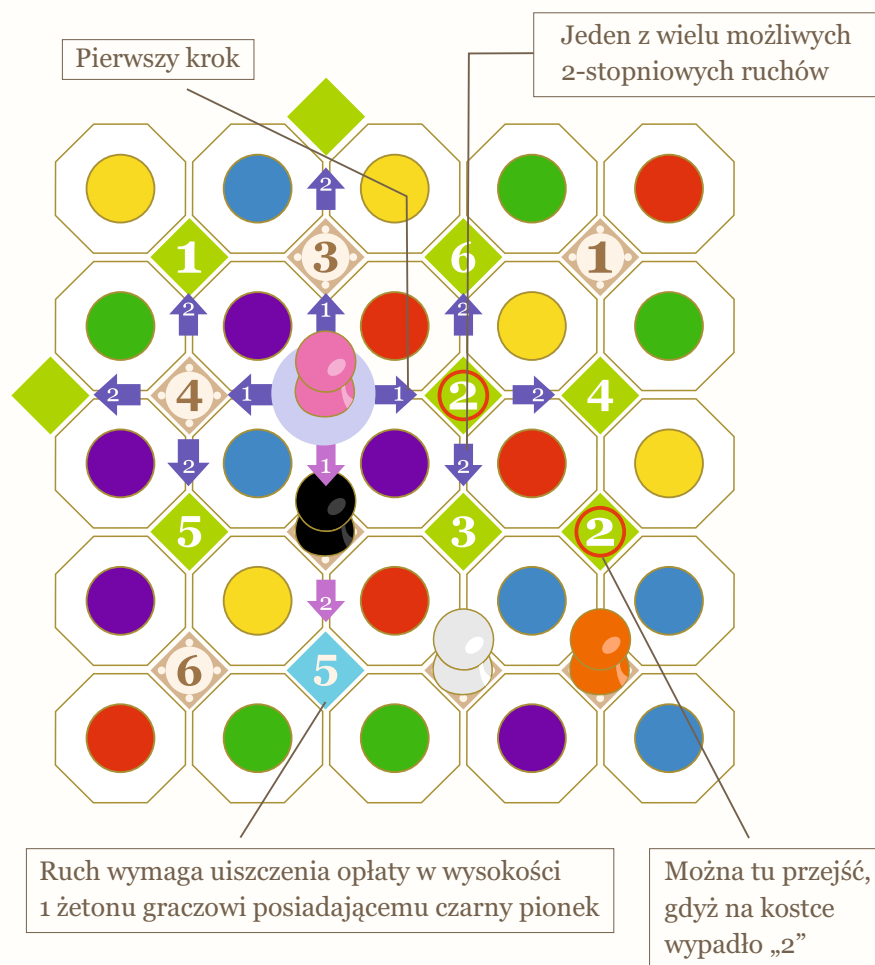
(3.1) Ruch

Zasady wykonywania ruchów.

- Podczas kolejki jest dozwolony jeden ruch (musi być wykonany).
- Pionek gracza nie może pozostać w tym samym miejscu podczas jego kolejki.
- Gracz posuwa się o tyle kroków, ile oczek wyrzucił na na kości. Jeden krok oznacza przemieszczenie z jednego kwadratu na kwadrat sąsiedni.
- Podczas wykonywania ruchu, pionek gracza nie może w danej kolejce przejść przez to samo pole więcej niż raz, ani przechodzić przez bieżącą pozycję (kwadrat).
- Nie można umieścić pionka na polu zajęтым przez inny pionek.
- Aby wykonać ruch nad pionkiem innego gracza, należy mu (im) zapłacić 1 żeton. Gracz może jednak zdecydować, że nie będzie poruszał się ponad pionkiem innego gracza.

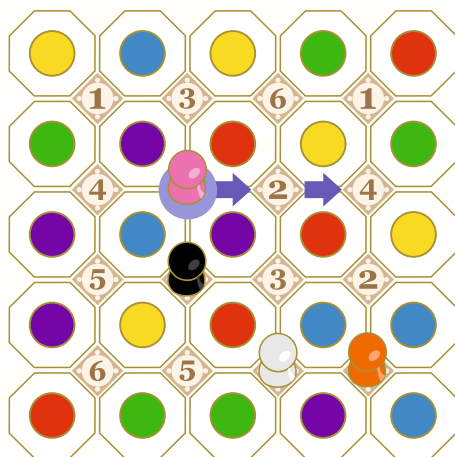
Alternatywne opcje ruchów

- Przejdź na wolne pole, które ma ten sam numer, co wyrzucona wartość.
- Przejdź na wolne pole korzystając z karty akcji „Move”

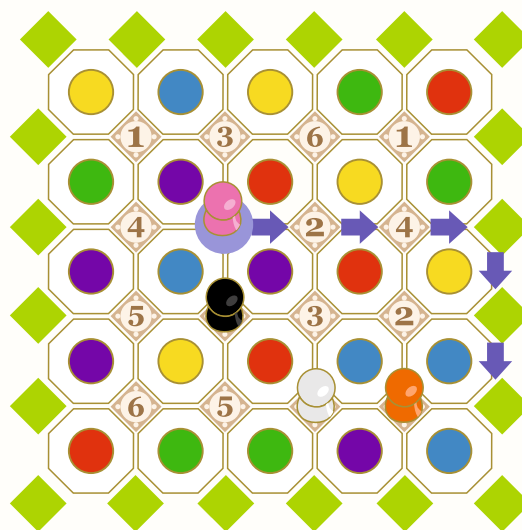


W powyższym przykładzie, dla wyrzuconej wartości 2, można wykonać 2-stopniowy ruch lub ruch na niezajęte pole numer 2.

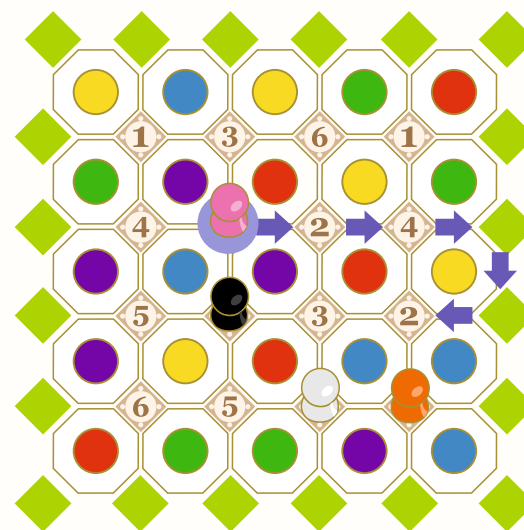
- Wszystkie możliwe ruchy zostały zaznaczone.
- Czerwone okręgi wskazują kwadraty z wartością 2, na które gracz może przesunąć swój pionek.
- Fioletowe strzałki wskazują ilość kroków
- Różowe strzałki wskazują ruchy, które wymagają uiszczenia opłaty przeciwnikowi



Gracz wykonuje 2-stopniowy ruch, jak zaznaczono strzałkami



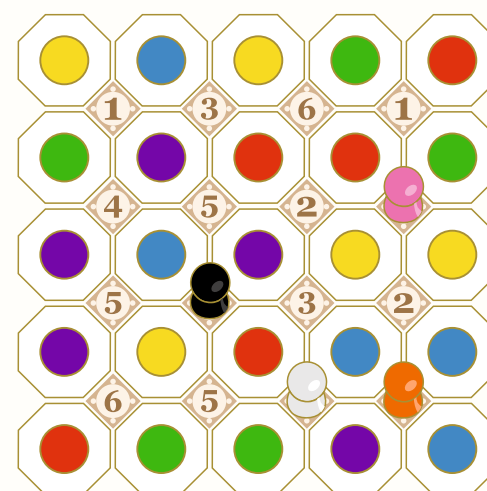
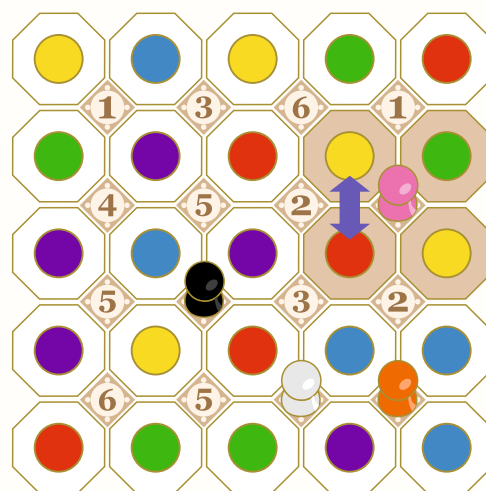
Podobnie można wykonać ruch 5-stopniowy, jak zaznaczono strzałkami powyżej



Wszystkie zaznaczone kwadraty są również punktami, do których gracz może wykonać krok, przesunąć lub umieścić pionek

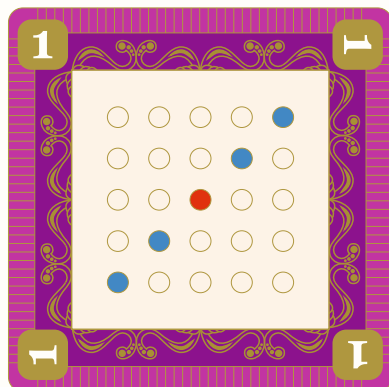
(3.2) Zamiana

- Po swoim ruchu Gracz może wykonać zamianę dowolnych dwóch przędz sąsiadujących z nową pozycją pionka na planszy
- Zamianę można wykonać tylko wtedy, gdy następuje ona bezpośrednio po wykonaniu posunięcia.
- Jednakowoż wykonanie zamiany jest opcjonalne



(3.3) Wykonanie wzoru

Gracz ma poniższą kartę wzoru.

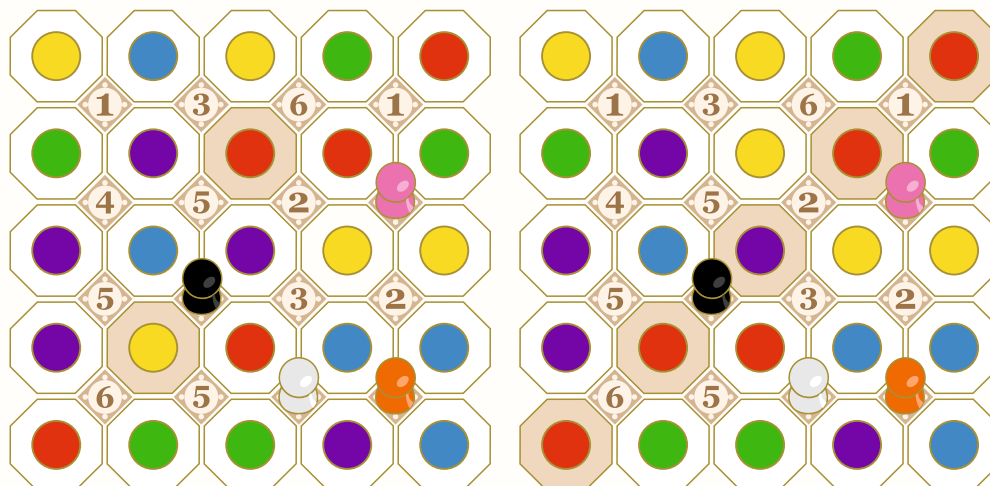


Karta jest warta 1 punkt zwycięstwa.

Zrozumienie karty projektu – wzór powinien składać się z 5 nici wzdłuż przekątnej, z przędzą środkową w 1 kolorze. Pozostałe 4 przędze po obu stronach środka są w innym kolorze. Deseń można umieścić w dowolnym miejscu na planszy i można go wykonać przy użyciu dowolnej kombinacji kolorów, pod warunkiem zachowania logiki wzoru.

W tym przykładzie gracz wplaca 3 żetony do puli i zamienia przędze w zaznaczonych ośmiokątach i zgłasza wykonanie deseni. P Pozostali gracze muszą potwierdzić jego zgodność ze wzorem. Po potwierdzeniu, gracz zatrzymuje kartę wzoru, rysunkiem do góry, takim sposobem zbiera punkty na zwycięstwo.

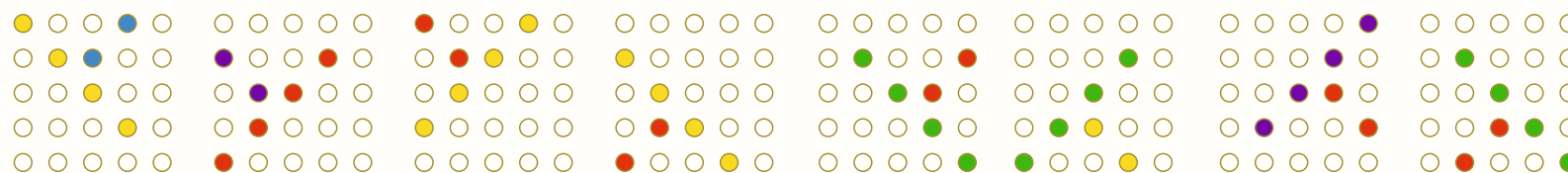
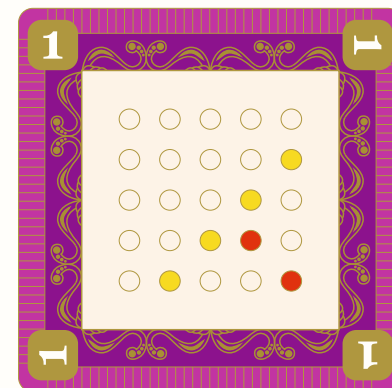
Uwaga: Pamiętaj, aby ocenić różne opcje poprzez obracanie karty w celu zbadania różnych kątów i kombinacji kolorów.



(3.4) Wyjaśnienie karty wzoru

Desen można uzyskać, kiedy gracz poszukuje wzoru w kształcie litery „T”, położonego wzdłuż przekątnej. Wzór powinien składać się z 2 różnych kolorów: 4 przędze wzdłuż przekątnej powinny być jednego koloru, natomiast dwie prostopadłe przędze – innego. Na planszy może być wiele możliwości zrealizowania tego, jeśli obrócić kartę zgodnie, lub w przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara.

Uwaga: Gracz może zdobyć i zaliczyć sobie punkt zwycięstwa jedynie raz nawet, jeśli więcej niż jeden wzór na planszy spełnia jego kryteria. Wykorzystanej karty wzoru nie można użyć ponownie w celu zdobycia dodatkowych punktów.



PO WYKONANYM RUCHU

Po wykonaniu akcji – następny gracz rzuca kośćmi. Kolejność obowiązuje zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

KONIEC GRY

Gracz, który jako pierwszy zdobędzie 8 punktów „Annas” zostaje zwycięzcą całej rozgrywki. Gra dobiega końca.

OPISY KART AKCJI

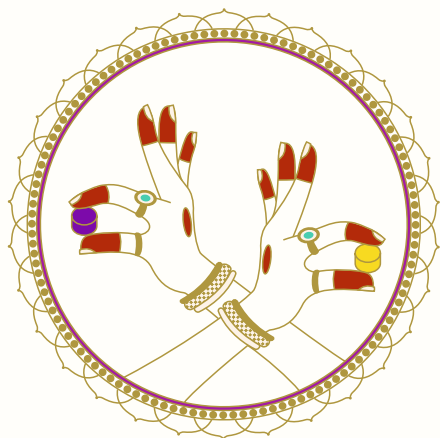
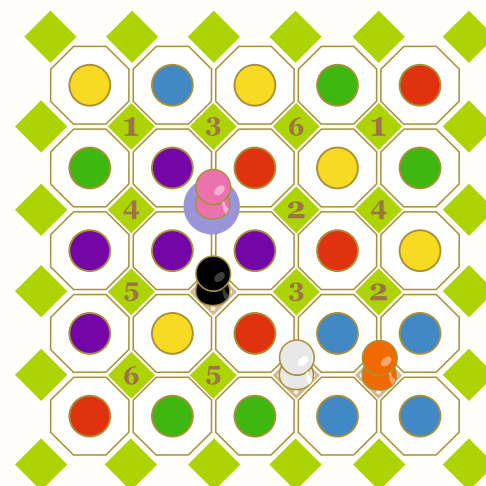


Ruch:

Tej karty akcji można użyć tylko wtedy, gdy w danej kolejce gracz nie wykonał jeszcze posunięcia. Posunięcie na podstawie karty akcji zastępuje to, które wynikałoby z rzutu kostką.

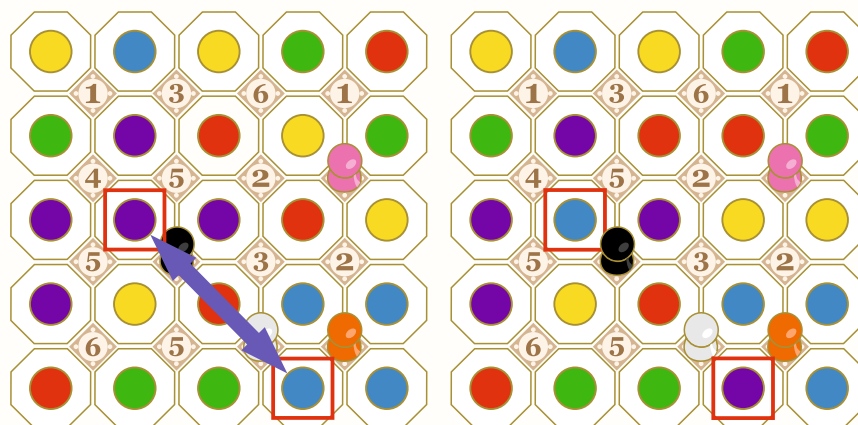
Gracz może przesunąć pionek w dowolne, niezajęte pole (wolne pole oznacza, że nie zajmuje go pionek innego gracza)

Np. Gracz grający różowym pionkiem decyduje użyć karty posunięcia („Move”), wtedy możliwe jest przeniesienie pionka na dowolne zaznaczone pole.



Zamiana:

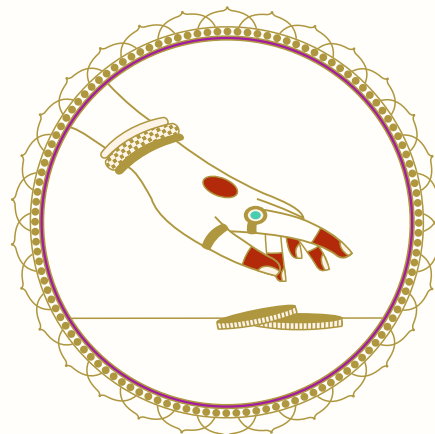
Gracz może zamienić miejscami dwie dowolne przedmioty na planszy.



Karta akcji

„kradzież”: Wybierz jednego przeciwnika i zabierz mu kartę akcji z ręki

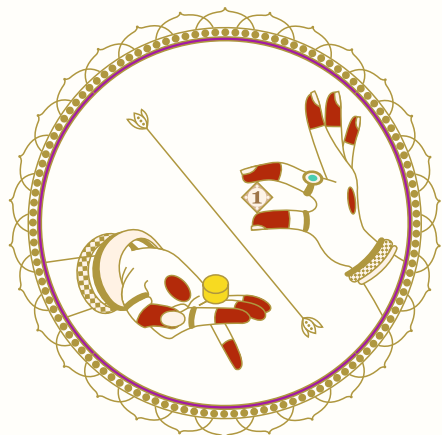
Uwaga: Nie można ukraść odkrytej karty, związana z punktem zwycięstwa.



Karta „Kradzież

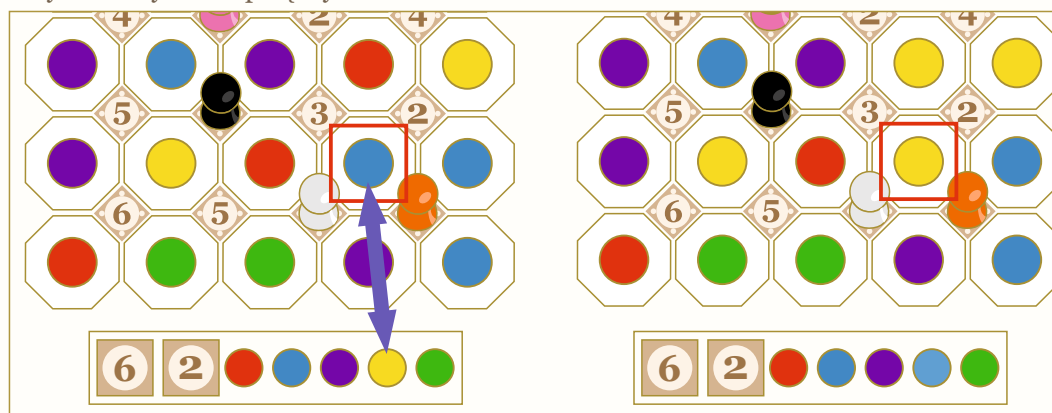
monet”: Wybierz przeciwnika i wykradnij mu maksymalnie 2 żetony.

Karta „Wymiana”: Gracz może zamienić jedną z przędzy na planszy na dowolną z 5 w rezerwie (lub) kafelek z liczbą, który nie jest zajęty, na jeden z dwóch kafelków liczbowych, które są w rezerwie.

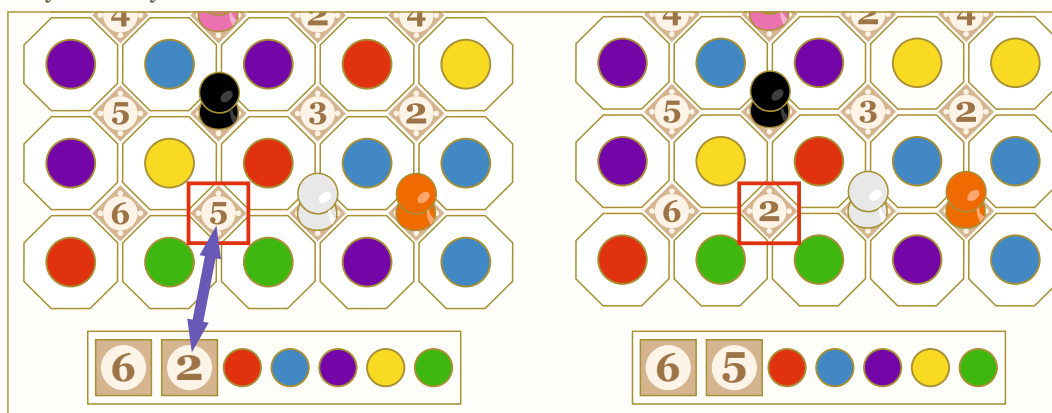


Uwaga: Nie można jednocześnie wykonać zamiany przędzy oraz kafełków.

Przykład: Wymiana przędzy



Przykład: Wymiana kafełka

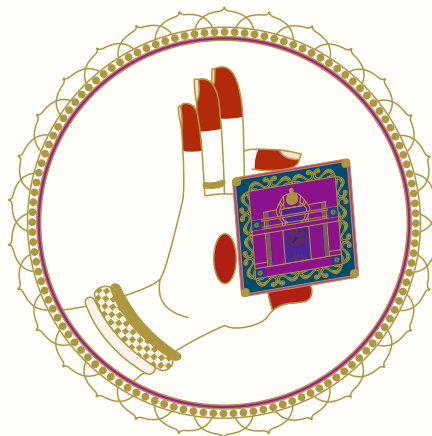


Ustawienia początkow: Gracz może ustawić kość z kolorami przed swoją kolejką. Wtedy gracz rzuca jedynie kością numeryczną.



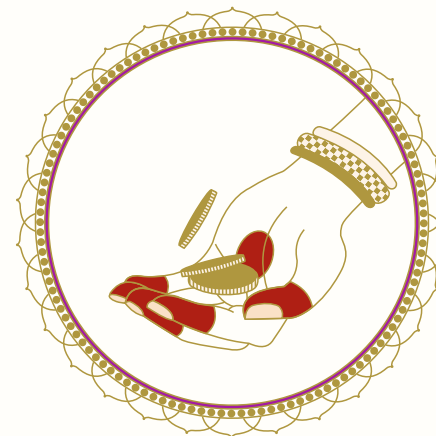
Pobierz kartę projektu:

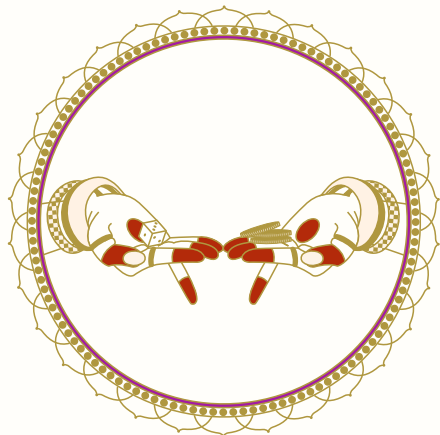
Gracz pobiera kartę projektu z puli



Pobierz 3 żetony:

Gracz pobiera 3 żetony z rezerwy





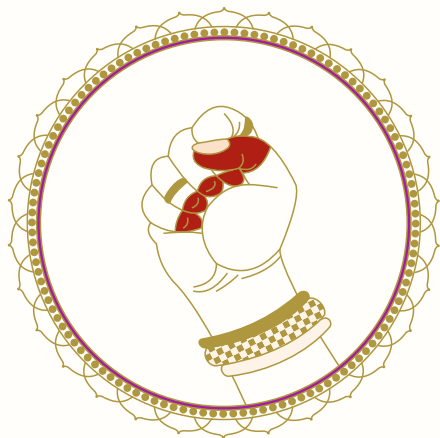
Zdobądź żetony: Gracz deklaruje liczbę od 1 do 6. Następnie rzuca kością numeryczną. Jeżeli wypadnie liczba równa, bądź wyższa tej zadeklarowanej – gracz zdobywa określoną liczbę żetonów.

Jeśli wyrzucona liczba jest niższa niż zadeklarowana, gracz nie otrzymuje żadnego żetonu.



Ponowny rzut: Gracz może rzucić ponownie obiema kośćmi. Ta karta musi być wykorzystana zanim jakkolwiek inna akcja zostanie wykonana podczas kolejki.

Uwaga: Tej karty nie można użyć łącznie z kartą początkowego ustawienia.



Punkt zwycięstwa: Gracz zdobywa 1 punkt zwycięstwa.

Ta karta musi zostać natychmiast ujawniona. Gracz zatrzymuje odkrytą kartę punktu zwycięstwa.



Podatek: Wszyscy pozostali gracze, którzy posiadają środki wpłacają po 1 żetonie do rezerwy.



Twórcy



Grafika:
Ilustracje:
Korekta:
Gracze testowi:

Madhu Sundar
Darshini Sundar
Aravind Vasudevan
Amrutha, Aravind, Avyukt, Vivan, Sahana, Thanneer Malai,
Deepa, Prabhu, Lekshmi, Dia, Ilankathir, Ilamugil oraz pozostali przyjaciele.
Nasze rodziny, R. Mani, Rajaganesh, Stephanie, Varun oraz Vlada.

Specjalne podziękowania dla:

Tłumaczenie zasad gry (Polski): Wacek Zajac

Wszelkie prawa zastrzeżone. Przedrukowanie lub publikacja instrukcji, elementów gry i ilustracji jest zabronione bez uprzedniej zgody.

Copyright ©2020 Mad4Fun Games
RR Nagar, Bangalore - 560098



Mad4Fun Games

www.mad4fungames.com

