



KATALOGOWANIE GIER PLANSZOWYCH

Paulina Cecko,
nadzór merytoryczny Anna Liszka – kierownik,
Działu Gromadzenia i Opracowania Zbiorów
Wojewódzka Biblioteka Publiczna im. W. Gombrowicza w Kielcach



Plan prezentacji

- Wprowadzenie
- Główne różnice w polach 300, 380, 500, 520, 521
- Pola obowiązkowe 336, 337, 338
- Dokładne omówienie pozostałych pól
- Przykłady rekordów bibliograficznych
- Warsztaty

Wprowadzenie

Udostępnianie gier planszowych czytelnikom wiąże się z koniecznością utworzenia rekordu bibliograficznego w odniesieniu do tego typu materiałów. Niniejsze wskazówki dotyczą zasad opracowania opisu gry planszowej w formacie **MARC 21** i przybliżają w jaki sposób wypełniać poszczególne pola. Mają charakter instruktażowy, ale nie zwalniają z obowiązku zapoznania się z ogólnie przyjętymi przepisami katalogowania.

Wprowadzenie

Szczegółowe omówienie przepisów katalogowania jest dostępne na stronie internetowej Biblioteki Narodowej pod adresem:

<https://przepisy.bn.org.pl/>

Materialy pomocnicze

- Anglo-american cataloguing rules. Second edition. Rev. 2005. Chicago : ALA, 2002. Chapter 10. Three-Dimensional Artefacts and Realia.
- Moore, J. R. (2014). Cataloging 3D Objects and 2D Graphics (the Fun, Touchable Stuff!) Using RDA and MARC21 Slides accompanying a presentation at the OLAC-MOUG Conference, Kansas City, MO, 2014.
<http://olac2014.weebly.com/uploads/2/5/1/9/25198051/olacmoug2014-moore-3d2d.pdf>
- McCulloch, A. (2017). Cataloguing tabletop games: an introduction. Cataloguing the Universe.
<https://lissertations.net/post/481>
- Best Practices for Cataloging Objects Using RDA and MARC 21 (2020).
<https://cornerstone.lib.mnsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=olac-publications>
- Slobuski, T., Robson, D., & Bentley, P. (2017). Arranging the Pieces: A Survey of Library Practices Related to a Tabletop Game Collection. Evidence Based Library and Information Practice, 12(1), 2.
<https://journals.library.ualberta.ca/ebliip/index.php/EBLIP/article/view/27785/21220>
- Best Practices for Cataloging Video Games Using RDA and MARC21(April 2018).
<https://cornerstone.lib.mnsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1017&context=olac-publications>

Dlaczego katalogowanie gier planszowych może sprawiać problemy?

- Brak oficjalnych przepisów
- Mało informacji dot. katalogowania dokumentów tego typu
- Punkt widzenia katalogującego

Wprowadzenie

Tak jak przy dokumentach bibliotecznych innego typu, rekord bibliograficzny dla gry planszowej ułożony jest według kolejności pól formatu **MARC 21** i składa się z 4 części:

- etykiety rekordu
- pól z informacjami w postaci kodów
- pól opisu bibliograficznego
- pól służących do indeksowania informacji wynikających z opisu bibliograficznego

Etykieta rekordu LDR

LDR	Logical record length (0-4)	02059	Record status(5)	n - New	Type of record(6)	r - Three-dimensional artifact or r
	Bibliographic level(7)	m - Monograph/item	Type of control(8)	# - No specific type	Character coding scheme(9)	a - UCS/Unicode
	Indicator count(10)	2	Subfield code count(11)	2	Base address of data (12-16)	00565
	Encoding level(17)	# - Full level	Descriptive cataloging form(18)	i - ISBD punctuation included	Multipart resource record level(19)	# - Not specified or not applicable
	Length of the length-of-field portion(20)	4 - Number of characters in tl	Length of the starting-character-position portion (21)	5 - Number of characters in tl	Length of the implementation-defined portion (22)	0 - Number of characters in the ir
	Undefined Entry map character position(23)	0 - Undefined				

r – Three-dimensional artifact or naturally occurring object

Obiekt 3D (trójwymiarowy) lub naturalnie występujący obiekt

Zasady katalogowania - teoria

Źródła danych

Hierarchia ważności źródeł, z których czerpie się informacje niezbędne do stworzenia wyczerpującego opisu gry planszowej jest następująca:

- pudełko
- instrukcja dołączona do gry
- sama gra
- informacje spoza wyżej wymienionych źródeł (np. strona internetowa wydawcy)

Zasady katalogowania - teoria

Główne różnice

(w rekordzie bibliograficznym gry planszowej względem innych publikacji)
obejmują następujące pola:

- **300** – opis fizyczny
- **380** – ogólna forma dzieła
- **500** – uwaga ogólna
- **520** – uwaga o zawartości
- **521** – uwaga o odbiorcach docelowych

Opis fizyczny (Pole 300)

Wskaźniki – niezdefiniowane

Podpola

- **\$\$a** – podaje się liczbę gier, a w nawiasie określenie dotyczące ilości elementów gry
- **\$\$b** – podaje się z czego zrobione są elementy gry i plansza oraz zaznacza czy gra (ilustracje, plansza, figurki) jest kolorowa (minimum dwa różne kolory) czy czarno-biała, podpole poprzedza się odstępem i dwukropkiem

Opis fizyczny (Pole 300)

Podpola

- **\$\$c** – podaje się wymiary pudełka w centymetrach (w kolejności: długość x szerokość x wysokość), podpole poprzedza się odstępem i średnikiem
- **\$\$e** – dokument towarzyszący – podaje się informację o instrukcji lub innych dokumentach dołączonych do gry (np. długopis lub płyta CD), podpole poprzedza się „+”, a kończy kropką

Opis fizyczny (Pole 300)

Przykłady

	100 1	\$\$a Tuzovsky, Ivan \$\$e Autor
	245 1 0	\$\$a Aquatica / \$\$c autor gry: Ivan Tuzovsky ; ilustracje: Andrey Modestov, Artur Varenjev, Oleg Proshin, Irina Nordsol.
	260	\$\$a Knurów : \$\$b Portal Games Sp. z o.o., \$\$c © 2020.
	300	<u>\$\$a 1 gra (wiele elementów) : \$\$b plastik, tektura, kolorowa ; \$\$c w pudełku 30x30x7 cm + \$\$e instrukcja.</u>

	080	\$\$a 794
	245 0 0	\$\$a Eksplodujące kotki : \$\$b wersja oryginalna / \$\$c autorzy Matthew Inman, Shane Small i Elan Lee.
	260	\$\$a Gdańsk : \$\$b Rebel, \$\$c [2022].
	300	<u>\$\$a 1 gra karciana (wiele elementów) : \$\$b tektura, kolorowa ; \$\$c w pudełku 11x16x4 cm + \$\$e instrukcja.</u>

Opis fizyczny (Pole 300)

- W przypadku gier obcojęzycznych elementy opisu fizycznego podaje się w języku polskim

300 ~~\$\$a 1 board game (multiple elements) : \$\$b material, plastic, colorful ; \$\$c in a box 10x15x4 cm + \$\$e instructions.~~

Opis fizyczny (Pole 300)

Z czego mogą być wykonane elementy gry planszowej?

- Plastik
- Drewno
- Metal
- Tektura
- Inny materiał (np. płócienny woreczek na pionki)

Forma dzieła (Pole 380)

W polu **380** podaje się typ dzieła, w przypadku gier planszowych to zawsze:

380 __Gry i zabawki

Analogicznie, w polu **655** (ujęcie treści) występuje deskryptor:

655 __Gry planszowe

W polu **655** w zależności od rodzaju opisywanej gry, oprócz deskryptora **Gry planszowe** można zastosować między innymi deskryptory:

- Gry i zabawy umysłowe
- Gry edukacyjne
- Gry strategiczne
- Układanki

Gry w karty

Jeśli zawartość gry to wyłącznie karty (bez planszy) w polu **655** stosujemy deskryptor:

- Gry w karty

+

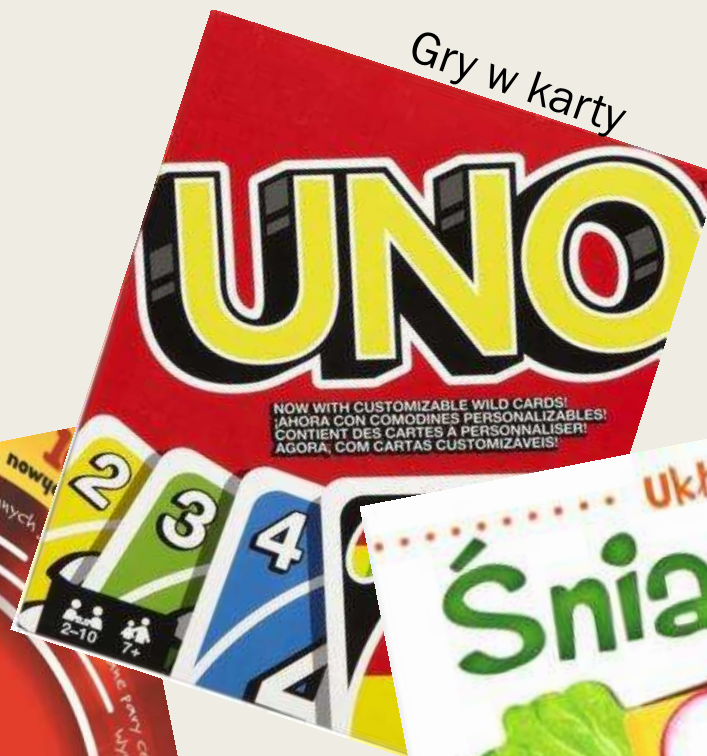
- Dodatkowy deskryptor pasujący do opisywanej gry (opcjonalnie)

Przykłady gier

Gry edukacyjne



Gry w karty



Układanki

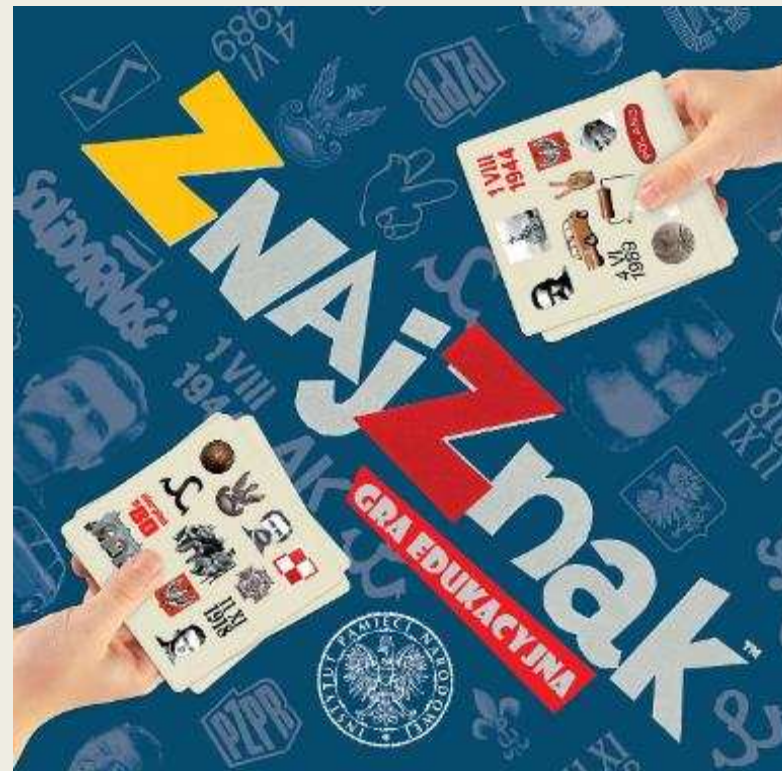
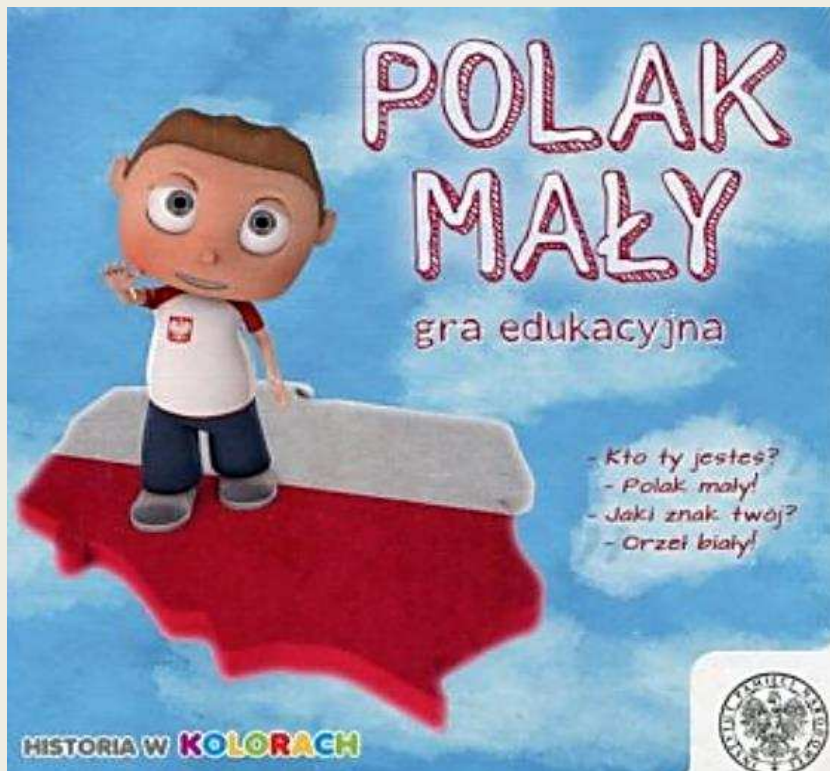


Gry i zabawy umysłowe



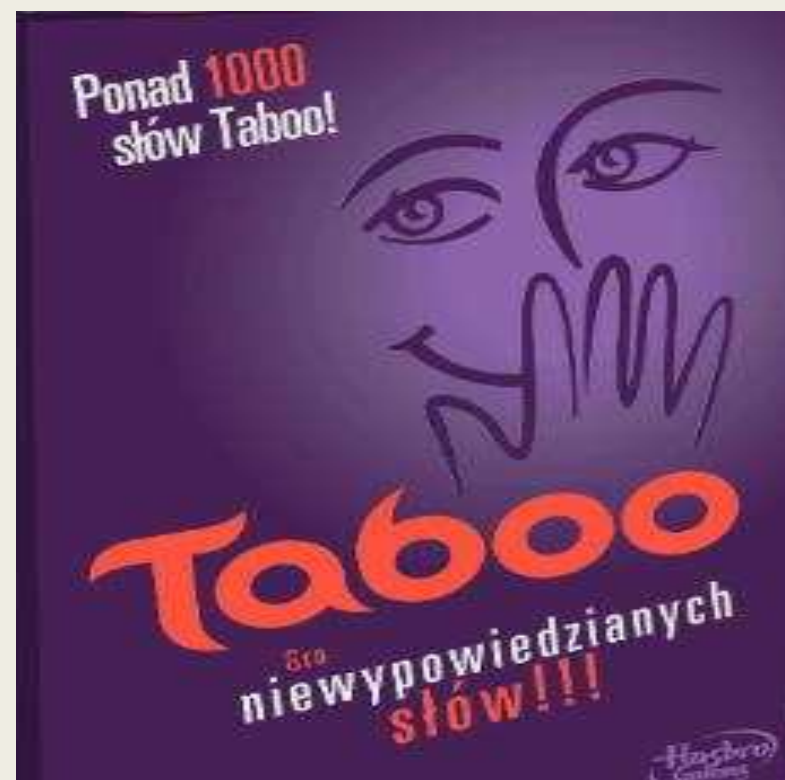
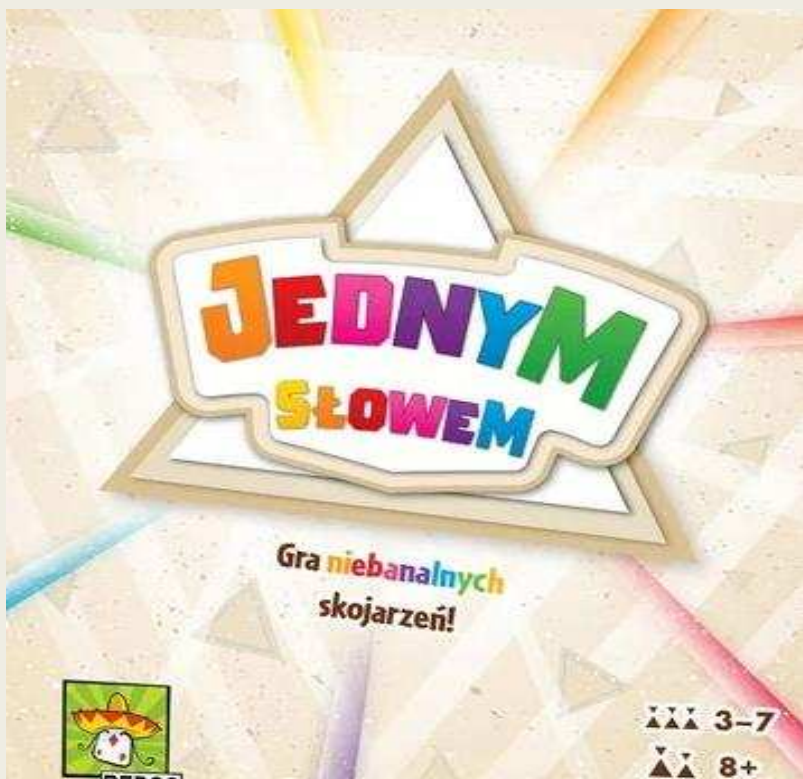
Gry edukacyjne

- gry, których zasady opracowano w taki sposób, że ich elementy służą poprawie umiejętności lub poszerzeniu zasobów wiedzy graczy, poza walorami czysto rozrywkowymi, gra stymuluje rozwój graczy w określonych kierunkach i obszarach



Gry i zabawy umysłowe

- gry nastawione na trening umysłu, ćwiczenie refleksu, często pytania/odpowiedzi związane ze światem popkultury, grupą odbiorców również dorośli, do gier umysłowych można zaliczyć też gry logiczne



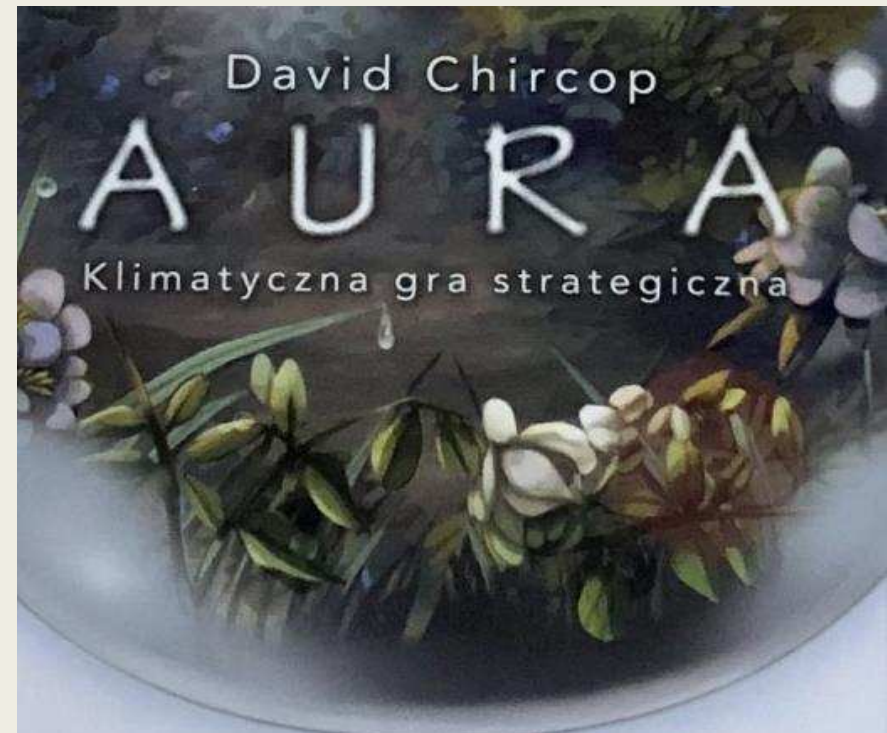
Układanki

- łamigłówki manualne, do których rozwiązania potrzebne jest odpowiednie manipulowanie ich elementami



Gry strategiczne

- gry wymagające umiejętności planowania i strategicznego myślenia, stawiają przed graczem wyzwania taktyczne, strategiczne i logiczne, a nawet dotyczące zdobywania nowych terenów



■ W ramach ciekawostki:

gatunki gier
stołowych/planszowych
zamieszczone na stronie
UNT Digital Library

Link:

<https://digital.library.unt.edu/ark:/67531/metadc826647/>



University Libraries
UNT Digital Library

HOME COLLECTIONS PARTNERS TITLES LOCATIONS TYPES DATES

About This Text

Overview

Who

What

When

Search Inside

Search Inside 

Read Now

Start Reading

Magnify First Page

Jump to...  

Show All Pages 9

All Formats 2

Genre Terms for Tabletop Games

Genre Terms for Tabletop Games
Developed by Diane Robson, Kevin Yanowski, and Catherine Sassen
University of North Texas Libraries
Revised March 30, 2020

Key:

- 155 = Authorized Heading
- 455 = See From Tracing (Use the Authorized Heading instead of this term)
- 555 = See Also From Tracing (See another Authorized Heading that relates to this term)
- 670 = Source Data Found (Where information about the heading was found)
- 680 = Public General Note (Definition of the heading, if needed)

155 Abstract games
455 Abstract strategy games
680 \$i Abstract games are often theme-less, built on simple design and mechanics, perfect information games, promote one player overtaking opponents, little to no elements of luck, change, or random occurrence.
boardgamegeek.com

670 boardgamegeek.com

155 Acting games
555 Party games

155 Adventure games
680 \$i Games often have themes of heroism, exploration, and puzzle-solving. The storyline behind such games often have fantastical elements, and involve the characters in some sort of quest.
<https://boardgamegeek.com/boardgamecategory/1022/adventure>

155 Area of control games
455 Area of influence games
555 Strategy games
680 \$i The Area Control mechanic typically awards control of an area to the player that has the majority of units or influence in that area.
boardgamegeek.com

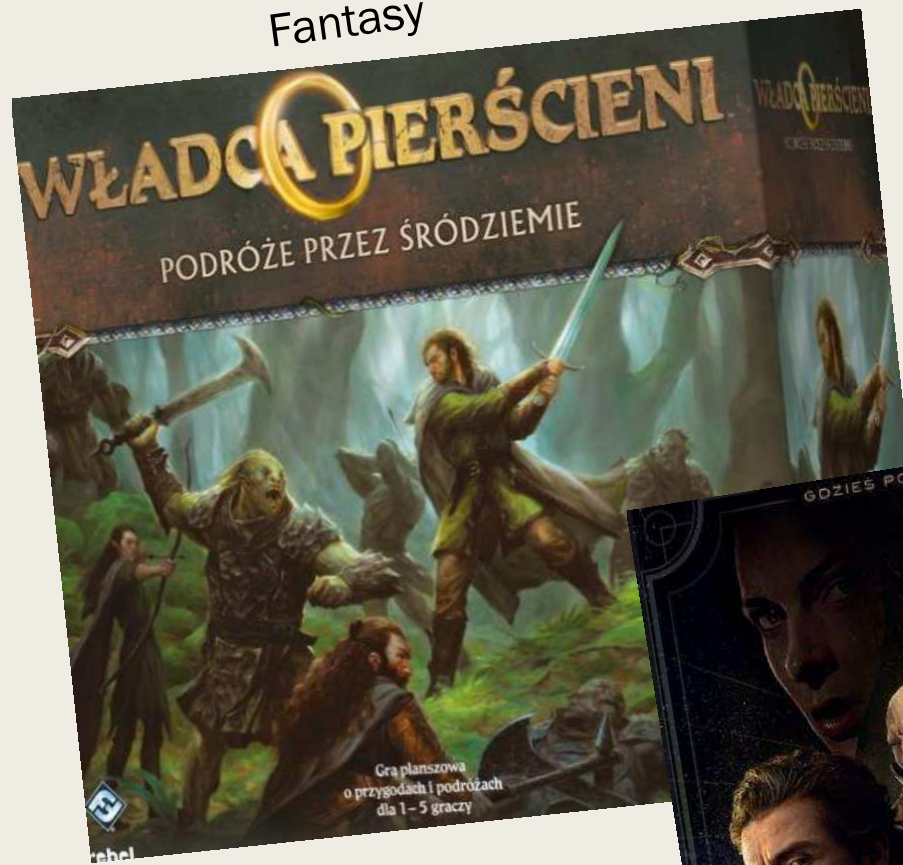
670 boardgamegeek.com

155 Asymmetrical games
680 \$i Asymmetrical games are games in which one player or faction of players plays the game differently from other players. An example would be Scotland Yard.

Oprócz wymienionych deskryptorów, w polu **655** można również zastosować deskryptor określający gatunek danej gry planszowej, np.

- Fantasy
- Science fiction
- Sensacja

Fantasy



Science fiction



Sensacja



W polu **655** nie stosujemy deskryptorów:

- Publikacje dla dzieci
- Gry i zabawy dziecięce

Jest to określone w polach **385** oraz **521**.

Uwaga ogólna (Pole 500)

Wskaźniki – niezdefiniowane

Podpole

\$\$a

- podaje się informację dotyczącą czasu gry (najczęściej podana na pudełku lub w instrukcji)
- dodatkowo w tym polu uwzględnić można nazwisko pomysłodawcy gry planszowej, jeśli nie jest on wymieniony w polu **245** i nie występuje w podstawowym źródle informacji, a z innych źródeł wiemy, że jest autorem koncepcji
- pole kończy się kropką

Uwaga ogólna (Pole 500)

Przykłady

500

\$\$a Czas gry: 60-120 min.

500

\$\$a Czas gry: zmienny.

500

\$\$a Czas gry: 3 h.

Uwaga ogólna (Pole 500)

Jeśli nie znajdziemy informacji dotyczącej czasu gry w podstawowym źródle informacji ani na stronie internetowej wydawcy:

500

\$\$a Czas gry: nieokreślony.

Uwaga o zawartości (Pole 520)

Wskaźniki

- **Pierwszy** – 8
- **Drugi** – niezdefiniowany

Podpole

- **\$\$a** – podaje się informacje o poszczególnych elementach gry

Pole kończy się kropką.

Uwaga o zawartości (Pole 520)

- Informację na temat dostępnej zawartości rozpoczynamy od:
„Zawiera:”
- Następnie po przecinku wymieniamy wszystkie elementy gry w takiej kolejności i formie w jakiej jest to zapisane na pudełku
- Pole kończy się kropką

Uwaga o zawartości (Pole 520)

Przykłady

520 8 \$\$a Zawiera: 60 drewnianych dinozaurów, 5 plansz, 5 miseczek, woreczek, kostka, instrukcja.

520 8 \$\$a Zawiera: pudełko z planszą gry, 16 jajek (po 4 w każdym z 4 kolorów),
20 dwustronnych kart zadań (w sumie 40 zadań), książeczka z instrukcją i rozwiązaniami.

520 8 \$\$a Zawiera: komponenty - gra podstawowa (20 kafli Obszarów, 4 plansze Gracza, 4 pomoce Gracza, 1 tor Rund, 38 kart Wydarzeń, 42 karty Akcji, 32 karty Celów, 8 kart Cudów, 50 żetonów Kultury, 60 żetonów Nastroju, 1 znacznik Rundy, 6 znacz. Jał. Ziemi, 1 znacz. 1. Gracza, 200+ kosteczek, 9 kości 12-ściennych, 4 znacz. Żywności, 4 znacz. Rudy, 4 znacz. Drewna, 4 znacz. Idei, 4 znacz. Złota, 38 figurek Osad, 20 figurek Świątyń, 20 figurek Fortec, 20 figurek Akademii, 20 figurek Portów, 8 figurek Cudów, 16 figurek Osadników, 84 figurki Piechoty, 16 figurek Statków, 1 instrukcja); komponenty - dodatek cywilizacje (5 kafli Obszarów, 14 plansz Cywilizacji, 20 figurek Obelisków, 20 figurek Targowisk, 20 figurek Obserwatoriów, 20 kart Wydarzeń, 6 kart Celów, 42 karty Przywódców, 20 figurek Słoni, 20 figurek Kawalerii, 4 fig. Przywódców, 4 fig. Czarnych Statków); komponenty - mini-dodatek Aztekowie (1 plansza Cywilizacji Azteków, 3 karty Przywódców Azteków).

Uwaga o zawartości (Pole 520)

Jeśli instrukcja jest wymieniona na pudełku jako element zawartości, uwzględniamy to w polu **520**, mimo faktu, że taka informacja jest już zamieszczona w polu **300** w podpolu **\$e**.

300 **\$a** 1 gra (wiele elementów) : **\$b** drewno, plastik, tektura, kolorowa ; **\$c** w pudełku 26x26x8 cm + **\$e** instrukcja.

520 8 **\$a** Zawiera: plansza, 8 figurek, 73 karty (48 kart ruchu, 20 kart bonusów, 4 karty drużyny, karta specjalna), instrukcja.

Uwaga o zawartości (Pole 520)

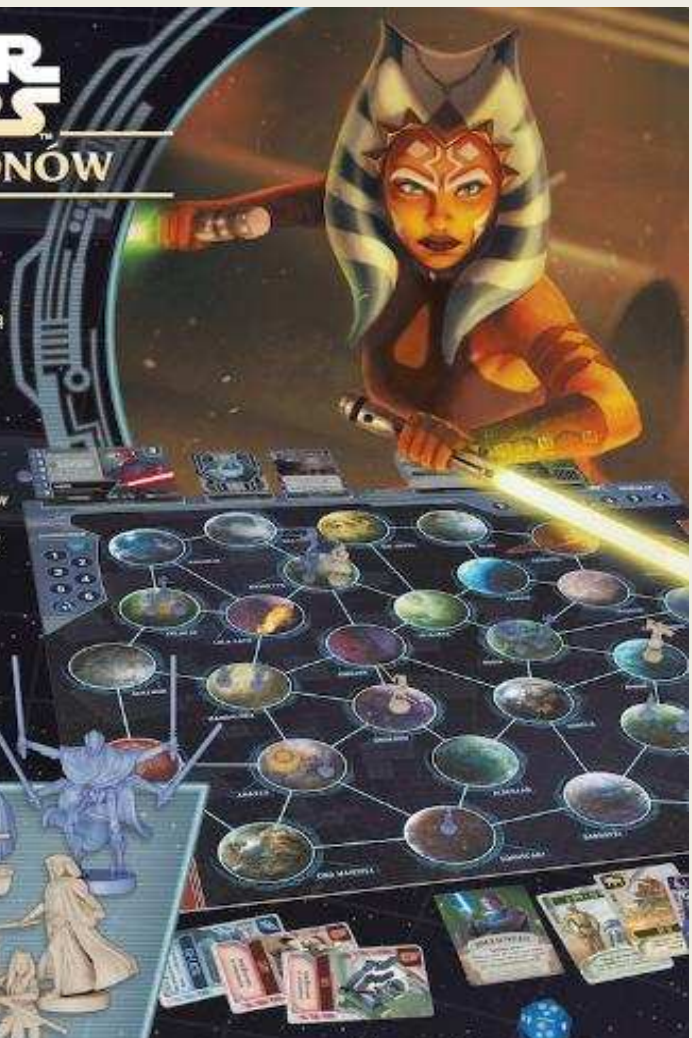
- Nie sugerujemy się zawartością gry podaną w instrukcji, która może być w niektórych przypadkach bardziej szczegółowa niż ta wymieniona na pudełku
- W pierwszej kolejności przepisujemy zawartość z pudełka, dopiero gdy nie ma takich informacji na pudełku – sięgamy do instrukcji

WOJNY KLONÓW

**W GALAKTYCE
ZAPANOWAŁ CHAOS!**

Wielka Armia Republiki toczy bohaterską walkę przeciwko przerażającej armii droidów dowodzonej przez hrabiego Dooku. Złowrogi lord Sithów i jego separatystyczna machina wojenna przyczyniają się do upadku kolejnych światów.

Odwroćcie bieg tego pustoszącego konfliktu w grze Star Wars: Wojny Klonów – bieżącej na Systemie Pandemic. Wielecie się w legendarnym Jedi, którzy wraz ze swoimi sojusznikami stawiają czoła legionom droidów bojowych i ich niekoczennym dowódcom. Macie do wyboru aż 4 ekscytyjące scenariusze. Wykorzystujcie swoje unikalne zdolności oraz Moc, by wspólnymi siłami wypełnić misję i raz na zawsze położyć kres Wojnom Klonów.



ZAWARTOŚĆ

50 figurek, plansza, kość, 138 kart, 4 arkusze,
6 znaczników, suwak

**WCIELCIE SIĘ W LEGENDARNYCH
JEDI I STOCZCIE BÓJ
Z PRZERAŻAJĄCYMI WROGAMI**

ZMAN
games
rebel

1907 West County Road 652
Shawnee MO 64751-1113
USA
800-456-7807
info@NewCase.com

[illegible]

Importers: Duszynska & Polak
Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 44
80-296, Gdańsk
www.duszynskipolak.pl

Disney



**BIOHAZARD
SYSTEM**



THOMAS
 M. COLE
 3000
 1000
 LIBRARY OF CONGRESS

Alexander Onlisch
Aditya Kamaori

Pudełko

ZAWARTOŚĆ

50 figurek, plansza, kość, 138 kart, 4 arkusze,
6 znaczników, suwak

STAR WARS™

WOJNY KLONÓW

Nadszedł czas wojny! Armia klonów Republiki toczy ciągłą walkę z niezliczonymi zastępami droidów bojowych. Kolejne planety dołączają do konfliktu, a zwycięstwo armii Separatystów hrabiego Dooku jest coraz pewniejsze.

W grze **Star Wars: Wojny klonów – bazującej na Systemie Pandemic** wcielicie się w legendarnych generałów Jedi i poprowadzicie oddziały klonów przeciwko droidom Separatystów. Wykorzystujcie unikalne zdolności bohaterów i walczących dla nich klonów, aby pokonać jednostki wroga i wspólnymi siłami ukończyć misje, które pozwolą odwrócić bieg tej wojny.

ZAWARTOŚĆ



7 figurek Jedi

4 figurki złoczyńców

3 blokady

36 droidów



plansza



kość



46 kart oddziałów



32 karty inwazji



7 kart Jedi



4 arkusze złoczyńców



24 karty złoczyńców



24 karty misji



2 znaczniki torów



2 znaczniki misji



znacznik przypominający



suwak



5 kart pomocy



znacznik solowego gracza

Instrukcja

ZAWARTOŚĆ



7 figurek Jedi



4 figurki złoczyńców



3 blokady



36 droidów



plansza



kość



46 kart oddziałów



32 karty inwazji



7 kart Jedi



4 arkusze złoczyńców



24 karty złoczyńców



24 karty misji



2 znaczniki torów



2 znaczniki misji



znacznik przypominający



suwak



5 kart pomocy



znacznik solowego gracza

Uwaga o zawartości (Pole 520)

- Jeśli zawartość nie jest podana ani na pudełku ani w instrukcji, sięgamy do innego źródła, np. strony internetowej wydawnictwa
- W tym przypadku zawartości spoza podstawowego źródła NIE podajemy w nawiasach kwadratowych

Uwaga o odbiorcach docelowych (Pole 521)

Wskaźniki

- **Pierwszy** – 8
- **Drugi** – niezdefiniowany

Podpole

- **\$\$a** – podaje się wiek i liczbę graczy w jednym wystąpieniu pola **521** (najczęściej informacja znajduje się na pudełku lub w instrukcji)

Pole kończy się kropką. Informację dot. wieku odbiorcy uwzględnia się również w polu 008/22 – **Target audience** jak i w polu **385** dot. grupy wiekowej

Uwaga o odbiorcach docelowych (Pole 521)

Przykłady

521 8 \$\$a Wiek graczy: 6+. Liczba graczy: 2-4.

385 \$\$m Grupa wiekowa \$\$a Dzieci

385 \$\$m Grupa wiekowa \$\$a 6-8 lat



008

Date entered on file (0-5)

210913

Type of date/Publication
status(6)

s - Single known date/probable date ▼

Date 1 (7-10)

2021

Date 2 (11-14)

####

Place of publication,
production, or execution (15-
17)

pl - Polska ▼

Running time for motion

pictures and videorecordings
(18-20)

||| - No attempt to code ▼

Undefined(21)

#

Target audience(22)

b - Primary ▼

Undefined (23-27)

#####

Government publication(28)

| - No attempt to code ▼

Form of item(29)

| - No attempt to code ▼

Undefined (30-32)

###

Type of visual material(33)

g - Game ▼

Technique(34)

| - No attempt to code ▼

Language (35-37)

pol - polski ▼

Modified record(38)

| - No attempt to code ▼

Cataloging source(39)

c - Cooperative cataloging program ▼

Uwaga o odbiorcach docelowych (Pole 521)

Przykłady

521 8 \$\$a Wiek graczy: od 12 lat. Liczba graczy: 2-4.

521 8 \$\$a Wiek graczy: 6-99 lat. Liczba graczy: 1+.

521 8 \$\$a Wiek graczy: 18+. Liczba graczy: 3-5.



W przypadku gdy gra przeznaczona jest dla
dorosłego odbiorcy

521 8

\$\$a Wiek graczy: 18+. Liczba graczy: 3-5.

008	Date entered on file (0-5)	230315	Type of date/Publication status(6)	s - Single known date/probable date ▼	Date 1 (7-10)	2022
	Date 2 (11-14)	####	Place of publication, production, or execution (15-17)	pl - Polska ▼	Running time for motion pictures and videorecordings (18-20)	- No attempt to code ▼
	Undefined(21)	#	Target audience(22)	e - Adult ▼	Undefined (23-27)	#####
	Government publication(28)	- No attempt to code ▼	Form of item(29)	- No attempt to code ▼	Undefined (30-32)	###
	Type of visual material(33)	g - Game ▼	Technique(34)	- No attempt to code ▼	Language (35-37)	pol - polski ▼
	Modified record(38)	- No attempt to code ▼	Cataloging source(39)	c - Cooperative cataloging program ▼		

Pola obowiązkowe 336, 337, 338

W przypadku pól obowiązkowych

- **336** (typ zawartości)
- **337** (typ mediów)
- **338** (typ nośnika)

przyjęto następujące zasady:

Pola obowiązkowe 336, 337, 338

Pole 336 (typ zawartości)

- **\$\$a Tekst \$\$b txt \$\$2 rdacontent** – pola nie stosuje się, jeśli gra planszowa nie ma rozbudowanej instrukcji (np. z zarysem historycznym)
- **\$\$a Obraz \$\$b sti \$\$2 rdacontent** - pole stosuje się
- **\$\$a Obiekt 3D \$\$b tdf \$\$2 rdacontent** – pole stosuje się

Pola obowiązkowe 336, 337, 338

Pole 337 (typ mediów)

- **\$\$a Bez urządzenia pośredniczącego \$\$b n \$\$2 rdamedia -
pole stosuje się**

Pola obowiązkowe 336, 337, 338

Pole 338 (typ nośnika)

- **\$\$a Obiekt \$\$b nr \$\$2 rdacARRIER** – pole stosuje się
- **\$\$a Wolumin \$\$b nc \$\$2 rdacARRIER** - tak jak z polem **336** (Tekst), również nie stosujemy jeśli gra planszowa nie ma rozbudowanej instrukcji

Pola obowiązkowe 336, 337, 338

Podsumowując:

jeśli gra planszowa posiada instrukcję wyjaśniającą wyłącznie zasady gry, przyjmujemy umowną zasadę, że:

- w polu **336** nie stosujemy

\$\$a Tekst \$\$b txt \$\$2 rdacontent

- a w polu **338** nie stosujemy

\$\$a Wolumin \$\$b nc \$\$2 rdacarrier

Pola obowiązkowe 336, 337, 338

W przypadku, gdy gra planszowa zawiera instrukcję uwzględniającą dodatkowe informacje (np. zarys historyczny, krótkie opowiadanie, indeks, Q&A) – uwzględniamy:

- w polu **336**

\$\$a Tekst \$\$b txt \$\$2 rdacontent

- a w polu **338**

\$\$a Wolumin \$\$b nc \$\$2 rdacarrier

Przykłady
instrukcji



GRZYBOBRANIE GRA PLANSZOWA

Zapowiada się piękny dzień!
Zapraszamy na grzybobranie z Rodziną Treflików.
Kto z Was okaże się sprytniejszy w wyścigu po grzybki?
Las w krainie Treflików jest naprawdę ogromny,
a grzybków jest niewiele. Kto zdobędzie ich najwięcej?
Czas rozpocząć Treflikowe grzybobranie!

Wymagania: Liczba graczy: 2-4 Wiek: 4+ Czas gry: 20-30 min.

Zawartość pudełka:

- plansza wraz z elementami przestrzennymi
- 4 koszyczki
- 21 grzybów jadalnych
- 5 czerwonych muchomorów
- kostka do gry
- instrukcja



Cel gry:

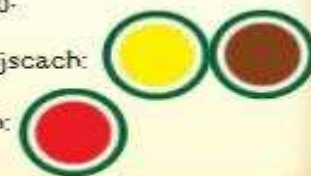
Zadaniem każdego z Was jest przebyć dowolnie wybraną trasę od startu do mety i nazbierać jak najwięcej jadalnych grzybów. Uważajcie, na leśnych duktach spotkać Was może ogrom niespodzianek! Wśród grzybów można też znaleźć MUCHOMORY, wystrzegajcie się ich!

Przygotowanie do rozgrywki:

Rozłóżcie planszę na stole tak jak na rysunku powyżej.

Umieśćcie jadalne grzybki   w oznaczonych miejscach:

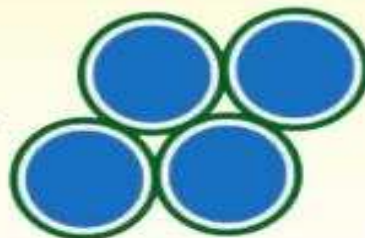
Umieśćcie muchomory  w oznaczonych miejscach:



Każdy z Was wybiera kolor koszyczka, którym będzie się poruszać.
Ustawcie swoje koszyczki na polu Start.

Rozgrzewka:

Rozpoczyna najmłodszy z Was. Rzuca kostką, następnie przesuwa swój koszyczek o taką liczbę pól, ile oczek wypadło na kostce. Później kolejka przechodzi na następnego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracze rzucają kostką i wykonują swoje ruchy.



Jeżeli gracz stanie na polu:



Z GRZYBKIEM

(jadalnym lub muchomorem), wkłada go do swojego koszyczka.



Pole specjalne 1: Na leśnej polanie spotykasz Mamę, która pokazuje Ci nowy taniec. Tanecznym krokiem przesuwasz się o 3 pola do przodu.



Pole specjalne 2: Spotykasz Gondusia, który radzi Ci porządnie zawiązać buty przed wejściem na wzniesienie. Tracisz jedną kolejkę.



Pole specjalne 3: Spotykasz sąsiada Treflików – Robobota, który daje Ci dobre rady w sprawie zbierania grzybów. Rzuć kostką jeszcze raz.



Pole specjalne 4: Ojej, Kura niechcący Cię potrąciła i wszystkie grzybki z Twojego koszyka wypadły. Policz, ile grzybków udało Ci się zebrać, i o tyle pól cofnij swój koszyczek.



Pole specjalne 5: Mały Wujcio pomaga Ci pokonać strome zejście do leśnej dolinki! W nagrodę za dobre wykonanie tego zadania masz dodatkowy rzut kostką.



Pole specjalne 6: Na leśnej polanie pojawia się kot. Korzystając z okazji, że wszyscy są zajęci zabawą z kotem, możesz zamienić miejscami swój koszyk z koszykiem dowolnego innego gracza.



Pole specjalne 7: Spotykasz Treflinkę, która zaprasza Cię do świetnej zabawy, ale musisz się w tym celu cofnąć. Rzucasz kostką raz jeszcze i zmykasz do tyłu, przesuając się o tyle pól, ile oczek wypadło na kostce.



Pole specjalne 8: Spotykasz Treflika, który chce opowiedzieć Ci fascynującą historię. Aby jej wysłuchać do końca, musisz poczekać jedną kolejkę.

Koniec gry:

Gdy pierwszy gracz przekroczy linię mety, przerywacie rozgrywkę. Odbywa się podsumowanie zbiorów. Każdy z graczy liczy, ile grzybków jadalnych udało mu się nazbierać oraz ile muchomorów przypadkowo wpadło mu do koszyka. Za każdy grzybek jadalny otrzymuje 1 punkt, a za każdego muchomora odejmuje sobie 2 punkty. Gracz, który zdobędzie najwięcej punktów, wygrywa grę!

Wariant:

Jeżeli grają nieco starsi gracze, mogą umówić się na inną punktację, np. 2 punkty za prawdziwka (brązowy kapelusz), 1 punkt za maślaka (żółty kapelusz) oraz -3 punkty za muchomora (czerwony kapelusz).



Miłej zabawy!

Koncepcja i opracowanie:
Monika Rutowska,
Jacek Zdybel,
Grzegorz Traczykowski

Opracowanie techniczne:
Grzegorz Traczykowski

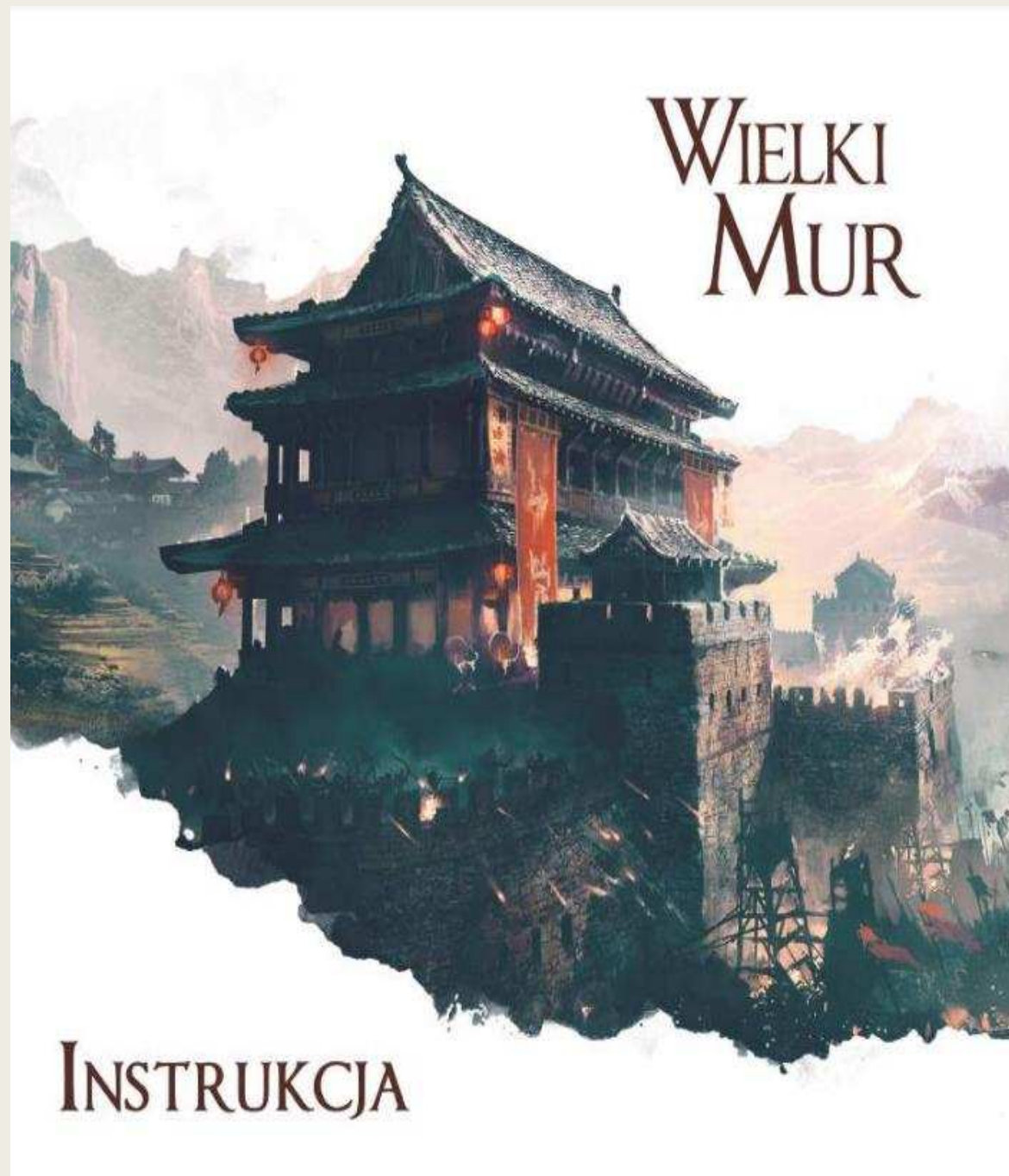
Opracowanie graficzne:
Kamila Mrozek, Adam Strzelecki



Instrukcja jest krótka,
ma zaledwie kilka stron,
więc pola obowiązkowe
wyglądają następująco:

245	0	0	\$\$a Grzybobranie / \$\$c [koncepcja i opracowanie Monika Rutowska, Jacek Zdybel, Grzegorz Traczykowski ; opracowanie graficzne Kamila Mrozek, Adam Strzelecki].
260			\$\$a Gdynia : \$\$b Trefl, \$\$c [2020].
300			\$\$a 1 gra (wiele elementów) : \$\$b plastik, tektura, kolorowa ; \$\$c w pudełku 26x26x8 cm + \$\$e instrukcja.
336			\$\$a Obraz \$\$b sti \$\$2 rdacontent
336			\$\$a Obiekt 3D \$\$b tdf \$\$2 rdacontent
337			\$\$a Bez urządzenia pośredniczącego \$\$b n \$\$2 rdamedia
338			\$\$a Obiekt \$\$b nr \$\$2 rdacarrier

Przykłady
instrukcji





Twórcy:

Autorzy: Kamil „Suner” Cieśla, Robert Plesowicz, Łukasz Włodarczyk

Dyrektor artystyczny: Marcin Świerkot

Główny projektant gry: Ernest Kiedrowicz

Testy i opracowanie: Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Michał Lach, Paweł Sambojski, Jan Truchanowicz

Instrukcja: Hervé Daubert, Łukasz Krawiec

Teksty: Andrzej Biesiewicz

Tłumaczenie: Klaudia Stadnik

Proofreading: Piotr Jagielski, Hervé Daubert, Jonathan Bobal oraz nieoceniony wkład naszej społeczności.

Korekta: Kinga Zebrzyk, Łukasz Potoczny

Koordinacja tłumaczenia: Jakub Molendowicz

Projekt graficzny: Jędrzej Cieślak, Rafał Janiszewski, Adrian Radziun, Jan Truchanowicz

Skład wersji polskiej: Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Maria Piukowska-Porzycka

Ilustracje: Jakub Dziukowski, Piotr Fokiszewski, Patryk Jeduszek, Ewa Labak, Anna Myrcha, Piotr Orleński, Michał Pełech, Krzysztof Pudek, Pamela Łuciwiecka

Modele 3D: Jędrzej Chomiczki, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Jakub Ziolkowski

Produkcja: Michał Marboz, Dawid Przybyła, Jacek Szczepiński, Adrianna Kocięcka

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA:

Jimmy Darden, Michał Fienko, Małgorzata Mitura, Siergij Pawlik, Alister Pawlik, Jakub Pez, Marcin Sacerzany, Jacek Thejstet

Wszystkim osobom, które wsparły nas na Kickstartcie, dzięki którym ta gra ujrzała światło dzienne.

Wszystkim osobom, które poświęciły swój czas oraz wysiłek na testowanie i tworzenie gry.

WSTĘP

Wielki Mur to gra planowana fantasy inspirowana historią Wielkiego Muru Chińskiego, Dynastii Song oraz podbojami Cziyngis-chana. Wiekosie powstała, wydarzeń i uwarunkowań wojennych jest zgodna z historią, ale niektóre z nich zostały nieznacznie umodfikowane, aby lepiej pasowały do tematyki gry.

Wielki Mur stał tu już za czasów dynastii Zhou, wiele lat przed zgiełkiem obecnej batalii.

W tamtych czasach była to prosta konstrukcja, składająca się z murów i fortów, która chroniła krainę przed najazdami koczowniczych plemion.

Przezwała wiele wojen i bitew, była rozbudowywana, przebudowywana i naprawiana niezliczoną ilość razy...

Znacznie później, w XI-XII wieku, Północna Dynastia Song wybudowała pierwszy fragment Wielkiego Muru na terenach dzisiejszych prowincji Shanxi i Hebei, aby bronić się przed najazdami Dżurgenów.

Pomimo wielu starań Mur nie spełnił swojej roli, zmuszając Północną Dynastię Song do wycofania się na południe; początkowe fortyfikacje należały teraz do wroga.

Sto lat później.

Dynastia Jin, dzięki Wielkiemu Murowi wniesionemu przez swoich poprzedników, przez dłuższy czas skutecznie odparła mongolską inwazję z północy, dopóki Dynastia Song, znana teraz jako Południowa Song, nie sprzymierzyła się z armią Mongołów. Uraza, którą żyłli do Jin, była zbyt duża, aby nie dokorzystać z okazji na wspólny atak wymierzony w znikądzonego sąsiada. Połączone siły Południowej Song oraz Mongołów z łatwością pokonały wroga armie. Jednakże

Songowie nie przewidzieli, że kładąc krew ich „sprzymierzeńców” trudno jest zaspokoić, i teraz sami muszą stawić czoła mongolskiej hordzie.

I tu zaczyna się nasza historia...

Przebieg gry

W Wielkim Murze gracze wcielają się w role Generałów broniących Muru przed mongolską hordą.

Gra toczy się przez serię rund zwanych Latami, a każda z nich podzielona jest na 4 części, czyli Pory Roku.

Podczas Wiosny nowe barbarzyńskie hordy wkraczają na ziemię przed Wielkim Murem i przygotowują się do rozpoczęcia Szurmu.

Lato to czas, kiedy Generałowie przygotowują się na Szurm i mobilizują swoje siły.

Podczas Jesieni gracze wykonują swoje tury, zagrywają karty Rozkazów, rozpatrują ich efekty i Aktywują Lokacje, aby uzyskać różne korzyści.

W Zimie aktywowana jest ostatnia warstwa Obrony, a następnie hordy mongolskie próbują sforsować Mury.

Na koniec gry gracz z największą liczbą punktów Honoru wygrywa.

WAŻNE!

Zasady przedstawione na kolejnych stronach dotyczą gry dla 3 lub 4 graczy. Zmiany w grze dla 2 graczy i w trybie solo są dokładnie opisane na końcu instrukcji (jednak przed przejściem do tych modyfikacji należy zapoznać się z zasadami podstawowymi).

PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRY

1. Umieść planszę na środku obszaru gry odpowiednią stroną do góry, w zależności od liczby graczy (2.3).

2. Przygotuj pułk żetonów Hałby – za każdego gracza w grze dodaj do niej 10 żetonów Hałby. Pozostałe żetony Hałby schowaj do pudełka; nie będą już używane podczas tej rozgrywki. Następnie utwórz osobne pułki dla wszystkich Surowców: żetonów i znaczników (Drewno, Kamień, Złoto, Chi, Rany, żetony Hałby i uniwersalne żetony Honoru) i umieść je obok obszaru gry. Połóż wszystkie kondygnacje Muru w pobliżu ułożonych Surowców.

3. Umieść żeton Czasu pustą stroną do góry na odpowiednim polu na torze Czasu (2), w zależności od liczby graczy (2.3).



4. Potasuj wszystkie karty Artefaktów, a następnie umieść losowo 3 odkryte karty na polach Artefaktów w lewym górnym rogu planszy (18). Pozostałe karty oddaj do pudełka; nie będą używane w tej rozgrywce.

5. Każdy gracz wybiera Klan oraz dobiera wszystkie panujące kolorystycznie komponenty (6 kart Rozkazów, 8 Urządników, 16 Żołnierzy, 10 Włóczęgów, 4 Łuczników, 2 Kawalerzystów, 1 Zastępcę gracza, 1 znacznik Honoru i 1 znacznik Herbarzy).

6. Potasuj wszystkie karty Hordy, aby stworzyć talię Hordy, i umieść ją zakrytą na górze planszy (19).

7. Umieść po 1 odkrytej karcie Hordy na każdym polu pierwszego rzędu (3.1.1). Jeżeli w rozgrywce uczestniczą 4 osoby, umieść 1 dodatkową kartę Hordy zgodnie ze wskazaniem ławacji na odwrocie kolejnej karty Hordy.

Karty Hordy zostały szczegółowo opisane na stronie 6. Więcej informacji na temat rozmieszczania kart Hordy znajdziesz w rozdziale „Inwazja i Podbój” na stronie 9.

8. Umieść 9 Barykad, po 1 Barykadzie na każdym polu Barykad, na wszystkich Sekcjach Muru (3.2).

9. Potasuj wszystkie karty Taktyk i stwórz zakrytą talię Taktyk, a następnie połóż ją na odpowiednim polu na planszy (13.1).

10. Potasuj wszystkie karty Generałów i rozdaj losowo po 2 zakryte każdemu z graczy.

11. Potasuj wszystkie karty Doradców i rozdaj losowo po 2 zakryte każdemu z graczy.

12. Wszyscy gracze sprawdzają otrzymane karty Generałów, po czym, jednocześnie, wybierają jedną z nich. Drugą kartę odrzucają, a swojego wybranego Generała umieszczają przed sobą. Następnie gracze wybierają jednego ze swoich Doradców, który staje się ich Aktywnym Doradcą,

oraz umieszczają go odkrytego po prawej stronie swojego Generała. Drugi zostaje Wspierającym Doradcą i jest umieszczany pod kartą Generała w taki sposób, aby ikona znajdująca się na odwrocie karty była dobrze widoczna. Wszystkie pozostałe karty Generałów należy oddać do pudełka z grą; nie będą używane w tej rozgrywce.

Karty Generałów i Doradców zostały szczegółowo opisane w odpowiednich podrozdziałach na stronie 5.

13. Pozostałe karty Doradców tworzą talię Doradców, którą należy połokaty zakrytą obok toru Doradców. Dobierz z niej 4 karty i umieść je odkryte po jednej w każdym z 4 miejsc na torze Doradców (15.2).

14. Wszyscy gracze umieszczają na planszy 3 swoich Urzędników w Izbie Urzędników (15.1).

15. Na dole każdej karty Generała znajdują się jego początkowe Surowce, karty Taktyk oraz wartość Herbarzy. Każdy gracz dobiera wskazaną liczbę Surowców (Drewno, Kamień, Złoto i Chi) i umieszcza ją za swoją Zastępcą gracza. Następnie każdy z graczy dobiera na rękę wskazaną liczbę kart Taktyk.

Surowce, talie i karty na ręce to jedyne elementy gry, które są trzymane w tajemnicy przed innymi graczami. Wszystkie pozostałe elementy są jawne.

16. Wszyscy gracze umieszczają swój znacznik Honoru na torze Honoru (1), na polu o wartości 0.

17. Wszyscy gracze układają jeden na drugim swoje znaczniki Herbarzy na polu toru Herbarzy, zgodnie z początkową wartością Herbarzy wydrukowaną na dole ich karty Generała. Znaczniki są układane w kolejności numerycznej. Gracz z najwyższą wartością Herbarzy układa swój znacznik na górze stosu, a gracz z najniższą wartością – na dole.

18. Wszystko jest już gotowe, możecie rozpoczynać grę. Pierwszy Rok gry rozpoczyna się od Jesieni (należy pominąć Wiosnę i Lato).

ELEMENTY GRY KARTY GENERAŁÓW



1. **Początkowe Surowce i karty Taktyk.** Te informacje są potrzebne tylko podczas przygotowywania rozgrywki. Symbole określają rodzaj, a cyfry liczbę Surowców (Drewno, Kamień, Złoto i Chi), które otrzymujesz na początku gry, a także startową liczbę kart Taktyk znajdujących do twojej ręki.

2. **Początkowa wartość Herbarzy.** To liczba okiełsa początkową kolejność układania znaczników Herbarzy. Znaczniki są układane w kolejności numerycznej (znacznik gracza z najwyższą wartością Herbarzy układa na górze stosu, z najniższą – na dole).

3. **Zdolność specjalna.** To właśnie ona sprawia, że twój Generał jest wyjątkowy. Siła tej zdolności jest określana poprzez liczbę Wspierających Doradców umieszczonych rewersem pod kartą twojego Generała.

KARTY DORADCÓW



Doradcy są prawą ręką dobrego Generała. To oni mogą przewidywać szalę zwycięstwa.

Za każdym razem, gdy otrzymujesz Doradcę, musisz zdecydować, czy ma on być Aktywny, czy Wspierający. Wybór ten jest nieodwracalny i nie może być zmieniony do końca gry.

• **Aktywny Doradca:** Umieść odkrytą kartę Doradcy po prawej stronie swojej karty Generała. Może ona też używać zdolności opisanej na karcie tego Doradcy.



• **Wspierający Doradca:** Umieść kartę Doradcy pod swoim Generałem w taki sposób, aby ikona na jej odwrocie była spod niego wysunięta i widoczna. Jeśli masz kilku Wspierających Doradców, wszystkie ich ikony powinny być widoczne. Liczba ikon określa siłę zdolności twojego Generała.

Przykład: Zdolność specjalna Song Cibierni. Za każdym razem, gdy Ulepszasz [ikonę], otrzymujesz 2 [ikonę]. Oznacza to, że za każdym razem, gdy gracz Ulepsza krótkość z Nadzorców, otrzymuje 2 punkty Honoru za każdego ze swoich Wspierających Doradców. Mając 3 Wspierających Doradców, gracz otrzymalby 6 punktów Honoru.

KARTY ROZKAZÓW



Karty Rozkazów są używane przez graczy do wydawania rozkazów swoim Urzędnikom i Żołnierzom; zagrywa się je i rozpatruje podczas Jesieni.

Każda karta Rozkazu posiada zestaw efektów, które są rozpatrywane od góry do dołu podczas fazy Rozkazów. Niektóre efekty są rozpatrywane tylko przez Aktywnego gracza (1, 3), podczas gdy inne są rozpatrywane tylko przez każdego z pozostałych graczy, którzy nie są Aktywni (2). „Przeniesi maksymalnie 26” do 2 różnych Lokacji” to najczęściej występujący efekt, który znajduje się na kartach Rozkazów, i dotyczy Urzędników. Tych 2 Urzędników **nie można zatem Przenieść do tej samej Lokacji**, można jednak Przenieść ich do Lokacji zawierających już innych Urzędników (w tym swoich). Karty Rozkazów umieszcza się na torze Rozkazów. Pole z symbolem 5 jest używane tylko w grze 5-osobowej.

KARTY TAKTYK



Aby użyć karty Taktyki, zagraj ją bezpośrednio z ręki w momencie, który jest dokładnie określony na karcie. Limit kart Taktyk na ręce wynosi 3. Za każdym razem, gdy przekroczyć limit na ręce, musisz natychmiast odrzucić wszystkie nadmiarowe karty. Jeżeli w jakimś momencie gry dobierasz kartę na rękę, a stos kart Taktyk jest pusty (poza) karty odrzucone i uformuj z nich nowy stos (patrz: „Zagrywanie kart Taktyk”, str. 9).

KARTY HORDY



- Siła Natury.** Ta liczba wskazuje siłę karty Hordy, na podstawie której określa się, czy w danej Sekcji Muru doszło do Przelamania.
- Nagroda.** Na koniec gry General, który posiada kartę Hordy, otrzymuje wskazaną na niej liczbę punktów Honoru.
- Zdolność specjalna.** Pamiętaj, aby zawsze sprawdzać zdolności specjalne kart Hordy, gdyż mogą one znacząco wpłynąć na przebieg Strumia!
- Punkty Witalne Hordy.** Aby pokonać kartę Hordy, każdy taki punkt musi być zakryty Żołnierzami i/lub znacznikami Ran.
- Pola na żetony Hanby.** Kiedy otrzymujesz kartę Hordy, połóż ją przed sobą rewersem do góry. Każde z 2 pól widocznych na karcie może pomieścić żeton Hanby. Jeżeli gracz ma na swojej karcie Hordy przynajmniej 1 żeton Hanby, nie otrzymuje za nią żadnych punktów Honoru na koniec gry.
- Wskaźnik Inwazji.** Na rewersach kart Hordy znajduje się informacja o tym, w jaki sposób należy umieścić te karty na planszy. Kartę Hordy układa się na Sekcji Muru zgodnie z pozycją ikony na odwrocie wierzchniej karty z talii Hordy.

KARTY ARTEFAKTÓW

Artefakty nie wpływają w żaden sposób na przebieg gry. Zamiast tego zapewniają graczom dodatkowe punkty Honoru na jej koniec.

ŻETONY HANBY

Żetony Hanby reprezentują twoje niechlubne zachowanie w ośrodku Cesarza. Istnieją 2 sposoby na zdobycie żetonu Hanby:

- Jeśli karta Hordy Przelamie Sekcję Muru, a ty nie masz na niej żadnych Żołnierzów (figurek lub pionków stojących na polach Punktów Witalnych), otrzymujesz 1 żeton Hanby.
- Kiedy Lokacja z ikoną zostaje Aktywowana, a ty jesteś jedynym graczem, który umieścił tam swoich Urzędników, otrzymujesz 1 żeton Hanby (niezależnie od liczby Urzędników, których tam masz). Jeżeli w takiej Lokacji stoją Urzędnicy w co najmniej 2 różnych kolorach, nikt nie otrzymuje żetonu Hanby.

Żetony Hanby, jak sama nazwa wskazuje, nie zwiastują niczego dobrego. Na koniec gry tracisz 5 punktów Honoru za każdy żeton Hanby, który znajduje się pod twoimi Żołnierzami. Dodatkowo żetony Hanby ograniczają twoje dostępne siły.

EFEKTY DZIAŁANIA ŻETONU HANBY

Kiedy otrzymujesz żeton Hanby, musisz natychmiast umieścić go w jednym z poniższych miejsc:

- Pod dowolnym dostępnym Żołnierzem z twojej puli, który nie ma żetonu Hanby. Żołnierza z żetonem Hanby nie wolno używać w żaden sposób, a dodatkowo przynosi on ujemne punkty Honoru na koniec gry.
- Na dowolnym niezajętym polu na żetony Hanby na karcie Hordy. Nie przynosi to żadnego natychmiastowego efektu, ale karty Hordy z żetonami Hanby nie zapewniają uciegody w postaci punktów Honoru na koniec gry. Żetony Hanby na kartach Hordy nie powodują utraty Honoru na koniec gry.

Podczas Lata, po fazie Dochodu (który otrzymujesz od Nadzorczy), możesz odrzucić 1 żeton Hanby, płacąc 2 Chi.

Na koniec gry tracisz 5 punktów Honoru za każdy żeton Hanby (z wyjątkiem tych na kartach Hordy).

Jeśli w jakimś momencie gry powinieneś otrzymać żeton Hanby, ale:

- pula żetonów Hanby jest pusta, natychmiast tracisz 5 punktów Honoru;
- nie masz już wolnego miejsca (ani pod żadnym z Żołnierzów, ani na posiadanych kartach Hordy), natychmiast tracisz 5 punktów Honoru, a żeton jest usuwany z gry.

TOR CZASU

Na torze Czasu można znaleźć 3 informacje: aktualny Rok gry (1), Zabójczość (2) oraz liczbę nowych kart Hordy umieszczonych w trakcie Inwazji podczas Wiosny (3).



ZABÓJCZOŚĆ

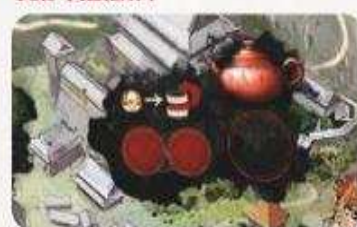
Zabójczość określa liczbę Żołnierzów Zabitych podczas walki z kartą Hordy. Ma zastosowanie w poniższych sytuacjach:

- Kiedy karta Hordy zostaje Pokonana.
- Kiedy Sekcja Muru zostaje Przelamana.

W obu przypadkach wartość Zabójczości danej karty Hordy wskazuje liczbę Żołnierzów każdego z graczy umieszczonych na tej karcie, którzy zostają Zabici. Wszyscy Zabici Żołnierze wracają do odpowiednich puli graczy. Żołnierze, którzy zostali Uratowani, są Przenieszeni do odpowiedniej Strefy Odpoczynku (patrz: „Ratowanie Żołnierzów”, str. 9).

Podczas Przelamania Żołnierze, którzy nie zostali Zabici, pozostają na swoich kartach Hordy.

TOR HERBATY



Tor Herbaty reprezentuje status twojego Klanu i działa jako wskaźnik inicjatywy, używany w różnych sytuacjach.

Na początku rozgrywki gracze układają swoje znaczniki Herbaty jeden na drugim w kolejności malejącej, zgodnie z ich początkowymi wartościami Herbaty. Znaczniki gracza z najwyższą wartością powinni znajdować się na szczycie stosu (patrz: „Przygotowanie obszaru gry”, punkt 17, str. 5). Ten stos nazywany jest kolejnością Herbaty.

Podczas gry kolejność tę można zmienić, wysyłając Urzędników do specjalnej Lokacji zwanej Herbacianią (patrz: „Herbaciania”, str. 8).

Wiele akcji rozstrzyga się zgodnie z kolejnością Herbaty, zaczynając od gracza na szczycie stosu.

Podczas rozstrzygania efektów gry, w których bierze udział więcej niż 1 gracz, zawsze sprawdzaj tor Herbaty, aby ustalić, który z graczy będzie wykonywał swoją akcję jako pierwszy, szczególnie w przypadku efektów, które są rozstrzygane w „kolejności Herbaty”. Tor Herbaty jest również używany do rozstrzygania remisów pomiędzy graczami. Ten, kto jest wyżej na torze Herbaty, zyskuje pierwszeństwo.

Poniżej znajduje się lista najczęstszych sytuacji, w których kolejność Herbaty jest czynnikiem decydującym:

- Umieszczanie kart Rozkazów na torze Rozkazów.
- Przeniesienie Urzędników/Żołnierzów zgodnie z efektem „Pozostali gracze” na kartach Rozkazów.
- Rozpatrywanie efektów Lokacji, w której znajdują się Urzędnicy z różnych Klanów.
- Rozstrzygnięcie, do kogo ma trafić karta Pokonanej Hordy w przypadku remisu.
- Rozstrzygnięcie wszelkich innych sytuacji, w których kolejność graczy może być istotna.

ZASŁONKI GRACZY

Wszystkie twoje zasoby są przechowywane za twoją Zasłonką i pozostają ukryte przed innymi graczami. Zasłonka pełni również funkcję pomocniczą, zawiera informacje o ciężkości zasad i pojęć.

PODSTAWOWE ZASADY

URZĘDNIICY

Urzędnicy są przedstawicielami Generala. Przekazują i wykonują rozkazy w różnych Lokacjach. Są podstawowym budulcem każdej silnej gospodarki. Kluczem do każdej skutecznej obrony jest opanowanie umiejętności wykorzystania ich pełnego potencjału.

PULA URZĘDNIKÓW ORAZ PRZENOSZENIE URZĘDNIKÓW

Każdy General rozpoczyna grę z 5 Urzędnikami w swojej puli. Nowi Urzędnicy mogą zostać zatrudnieni poprzez Aktywację Cesarskiej Ambasady, zwiększając tę liczbę do 8. Urzędnicy są Przenoszeni za pomocą efektów kart Rozkazów. Można ich Przenieść do Zwykłych Lokacji z wolnymi polami dla Urzędników lub do Lokacji Specjalnych (patrz: podrozdział „Lokacje” poniżej).

Kiedy gracz otrzymuje polecenie Przeniesienia Urzędnika, wówczas bierze go ze swojej puli i umieszcza w dowolnej dostępnej Lokacji na planszy. Gracz może zamiast tego zdecydować się na Przeniesienie Urzędnika, który już znajduje się na planszy, **ale nie może Przenieść Urzędnika ze Zwykłej Lokacji, w której wszystkie pola są zajęte.**

LOKACJE

Lokacje to miejsca, do których Generalowie wysyłają swoich Urzędników, aby zbierali Surowce, rekrutowali armie i robili inne przydatne rzeczy. Istnieją 2 rodzaje Lokacji: Zwykłe Lokacje (z czerwonymi polami) i Lokacje Specjalne (z zielonymi polami).

Zwykłe Lokacje mają określoną liczbę pól na Urzędników, które muszą zostać zajęte, aby Aktywować ich efekt podczas fazy Aktywacji. Liczba Urzędników w Zwykłych Lokacjach nigdy nie może przekroczyć liczby dostępnych pól. Efekty Lokacji Specjalnych są Aktywowane, jeśli znajduje się na nich co najmniej 1 Urzędnik. Na Lokacji Specjalnej można umieścić dowolną liczbę Urzędników.

Lokacje są Aktywowane podczas fazy Aktywacji (po rozstrzygnięciu wszystkich efektów karty Rozkazu Aktywnego gracza) w kolejności wybranej przez Aktywnego gracza. Kiedy Lokacja jest Aktywowana, każdy z graczy w kolejności Herbaty rozpatruje jej efekt. Oznacza to, że każdy gracz rozpatruje efekt WSZYSTKICH swoich Urzędników (w tym samym czasie) w danej Lokacji, zanim będzie mógł to zrobić gracz, który jest następny w kolejności Herbaty. Następnie wszyscy Urzędnicy wracają do odpowiednich puli graczy.

Wyjątkiem od tej reguły jest Lokacja „Cesarska Ambasada” – w tej Lokacji każdy Urzędnik rozpatrywany jest indywidualnie.

Podczas rozpatrywania efektów swoich Urzędników gracze mogą zrezygnować z efektu Lokacji (na przykład gdy nie stać ich na opłaceniu kosztu).

IKONA ŻETONU HANBY

Niektóre Lokacje zawierają ikonę . Jeżeli w takiej Lokacji znajdują się Urzędnicy należący tylko do jednego gracza, ten gracz otrzymuje żeton Hanby zaraz przed Aktywacją Lokacji (gracz umieszcza żeton zgodnie z opisem na stronie 6).

Jeśli 2 lub więcej graczy umieściło swoich Urzędników w Aktywowanej Lokacji, żaden z nich nie otrzymuje żetonu Hanby.

SPECJALNA AKTYWACJA

Specjalna Aktywacja to efekt, który może zostać wywołany przez niektóre karty Rozkazów, Donatorów lub inne efekty gry.

Specjalna Aktywacja przebiega zgodnie z większością zasad Zwykłej Aktywacji, z dwoma wyjątkami:

- Jeśli gracz posiadający jako jedynego Urzędników w Lokacji z ikoną wykona Specjalną Aktywację, nie otrzymuje żetonu Hanby.
- Specjalna Aktywacja może być przeprowadzona w Lokacji (zarówno Zwykłej, jak i Specjalnej), która nie ma zajętych wszystkich pól na Urzędników.

LOKACJE PRODUKCYJNE I NADZORCZY

W grze znajdują się 4 różne Lokacje Produkcyjne, a każda z nich oferuje inny typ Surowców:

- Tartak (Drewno),
- Kamieniołom (Kamień),
- Kopalnia Żłota (Żłoto),
- Świątynia (Chi).

Kiedy Lokacja Produkcyjna zostaje Aktywowana, każdy z poniższych kroków jest rozpatrywany jeden po drugim, zgodnie z kolejnością Herbaty. Każdy krok musi być w pełni rozpatrzony przez **wszystkich** graczy, zanim przejdzie się do następnego.

- Zbierz Surowce (zastanów się o Urzędników, jak i Nadzorców).
- Ulepsz Nadzorcę (opcjonalnie).
- Przekaz Darek w postaci 1 Surowca (opcjonalnie).
- Zwróć Urzędników do ich puli.

ZBIERZ SUROWCE

Gracz pobiera 1 Surowiec ze stosu Surowców za każdego swojego Urzędnika umieszczonego w Aktywowanej Lokacji Produkcyjnej. Ten dochód może zwiększyć obecność Nadzorczy. Jeśli gracz otrzymuje co najmniej 1 Surowiec od swoich Urzędników i posiada Nadzorcę w tej Lokacji, otrzymuje dodatkowo liczbę Surowców równą poziomowi swojego Nadzorczy.

ZASADY KLANU TRZCINY

- Klan Trzcinny zdobywa punktów Honoru, żetonów Hanby ani Surowców, nie Ratuje swoich Żołnierzy przed śmiercią i zawsze odrzuca zdobyte karty Hordy.
- Żołnierze Klanu Trzcinny nigdy nie są umieszczani w Strefach Odpoczynku. Jeśli miałby tam trafić, zamiast tego zwolci ich do puli Klanu Trzcinny.
- Jeśli Urzędnik Klanu Trzcinny jest **jedynym Urzędnikiem na Lokacji Specjalnej**, Lokacja ta nie zostaje Aktywowana.
- Klan Trzcinny rozpoczyna rozgrywkę z 3 Urzędnikami na planzynie (umieszczonymi podczas przygotowania obszaru gry), a liczba ta pozostaje niezmienna do końca rozgrywki. W Lokacji nie może znajdować się jednocześnie więcej niż 1 Urzędnik Klanu Trzcinny. Po tym, jak Lokacja, na której umieszczony jest Urzędnik Klanu Trzcinny, zostanie Aktywowana, gracze zabierają swoich Urzędników w standardowy sposób. Urzędnik Klanu Trzcinny nie jest usuwany i pozostaje w Lokacji.
- Klan Trzcinny posiada tylko 1 kartę Rozkazu i zryga ją co Roku podczas Jesieni. Gdy na torze Herbaty znacznik Herbaty Klanu Trzcinny znajduje się wyżej niż znaczniki innych graczy, Klan Trzcinny zawsze umieszcza swoją kartę Rozkazu na pierwszym wolnym miejscu na torze Rozkazów.
- Akcje Klanu Trzcinny są wykonywane przez Aktywnego gracza, zwanego dalej Wódcem. Kiedy to Klan Trzcinny jest Aktywnym graczem (ponieważ jego karta Rozkazu została Aktywowana podczas fazy Rozkazów), gracz, który jest najwyżej na torze Herbaty, zostaje Wódcem.
- Urzędnicy Klanu Trzcinny mogą być Przeniesieni w standardowy sposób, zgodnie z kolejnością Herbaty. Gracz, który jest obecnie Wódcem, wybiera, dokąd Urzędnicy Klanu Trzcinny zostaną Przeniesieni (zgodnie z limitem 1 Urzędnika Klanu Trzcinny na Lokacji).

KLAN TRZCINY A AKTYWACJA LOKACJI

Kiedy Lokacja jest Aktywowana, Wódcę rozpatruje Urzędnika Klanu Trzcinny, który się w niej znajduje:

1. Tartak, Kamieniołom i Kopalnia Żelaza

Klan Trzcinny Przekazuje do Magazynu 1 Surowiec, który właśnie zdobył.

2. Świątynia

Aktywny gracz odrzuca swój 1 żeton Hanby (jeśli Wódcę nie ma żetonów Hanby lub jeśli Klan Trzcinny jest Aktywnym graczem, nie się nie dzieje).

3. Cesarzaska Ambasada

Wódcę odrzuca 1 dowolnego Doradcę z toru Doradców. Przesuń pozostałe karty w lewo i uzupełnij pola jak w standardowej rozgrywce.

4. Oboz Budowniczych

Klan Trzcinny buduje 1 Barykadę bez ponoszenia kosztu. Wódcę umieszcza ją na dowolnym niezajętym polu Barykady.

5. Koszary

Klan Trzcinny rekrutuje 1 Włóczęgę. Wódcę wybiera dowolny pusty Punkt Witalny oraz wykonuje Atak właśnie zrekrutowanego Włóczęgi. Jeśli na karcie Hordy nie ma już pustych Punktów Witalnych, wówczas Włóczęga wraca do puli Klanu Trzcinny, bez żadnego efektu.

6. Akademia Wojskowa i Centrum Logistyczne

Bez efektu.

7. Herbaciarnia

Ta Lokacja działa zgodnie z zasadami standardowymi.

TRYB SOLO

WSTĘP

Ważne: Przed rozpoczęciem gry w trybie solo należy zapoznać się z zasadami gry dla 2 graczy, ponieważ w trybie solo także korzysta się z Klanu Trzcinny.

Tryb solo wprowadza do gry nowego Generała sterowanego przez SI, Qin Jiushao.

Tryb solo może zostać wykorzystany jedynie w standardowej rozgrywce.

PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRY

Wykonaj przygotowanie zgodnie z normalnymi zasadami, uwzględniając poniższe zmiany:

- Umieść planzę na środku obszaru gry stroną przeciwną dla 2-3 graczy do góry.
- Umieść po 1 Barykadę na każdym polu kart Hordy na Sekcji Muru po lewej stronie. Ta Sekcja nie będzie używana w grze w trybie solo. Te Barykady nie są odrzucane na koniec Zimy.
- Przygotuj pulę żetonów Hanby składającą się z 10 żetonów.
- Wybierz Klan i dołóż wszystkie pasujące kolorystycznie komponenty w normalny sposób. Przydziel Klanowi Trzcinny komponenty z jednego niewykorzystanego w rozgrywce Klanu, tak jak opisano to w grze dla 2 osób. Qin Jiushao również nie ma własnych komponentów, dlatego należy przydzielić mu komponenty innego niewykorzystanego w tej rozgrywce Klanu: 8 Urzędników, wszystkich Żołnierzy, znacznik Herbaty, znacznik Honoru oraz 6 kart Rozkazów do trybu solo.
- Potasz karty Rozkazów Solo, aby stworzyć talie Rozkazów do trybu solo, i umieść ją obok komponentów Qin Jiushao.
- Wet. 2 Kawalerzystów i 2 Włóczęgów z puli Qin Jiushao i umieść ich jako Nadzorców poziomu 1 w każdej Lokacji Produkcijnej.

6. Usuń z gry wszystkie karty Hordy, które na odwrocie mają zaznaczoną lewą Sekcję Muru. Użyj pozostałych kart, aby stworzyć talie Hordy.

7. Dołóż po 1 karcie Hordy dla każdej z 2 dostępnych Sekcji Muru.

8. Umieść 6 Barykad, po 1 na każdym polu Barykad na 2 dostępnych Sekcjach Muru.

10. Potasuj wszystkie karty Generałów i wylosuj 2:

- Umieść kartę Qin Jiushao (Generał trybu solo) obok jego komponentów.
- Wet. po 1 rodzaju każdego Surowca i 1 znacznik Rany. Umieść je losowo na polach toru Lokacji na karcie Qin Jiushao – po 1 znaczniku na pole.

11. Potasuj wszystkie karty Doradców i wylosuj 2:

- Umieść 2 losowe karty Doradców pod kartą Qin Jiushao – są to pierwsi Wspierający Doradcy Qin Jiushao.

14. Umieść 3 swoich Urzędników w łbie Urzędników na planzynie. Dodatkowo umieść po 1 Urzędniku Klanu Trzcinny w każdej z 3 następujących Lokacji: Tartak, Kamieniołom i Kopalnia Żelaza.

15. Umieść znacznik Honoru Qin Jiushao na polu „0” toru Honoru, zaraz obok swojego.

17. Twój znacznik Herbaty jest zawsze na wierzchu. Drugim graczem jest zawsze Qin Jiushao, a Klan Trzcinny jest ostrzeżony.

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie największej liczby punktów Honoru i pokonanie przeciwnika SI, tak jak w standardowej rozgrywce.

KOMPONENTY QIN JIUSHAO

KARTA QIN JIUSHAO

Qin Jiushao nie gromadzi żadnych Surowców. Zamiast tego korzysta się z toru Lokacji na karcie Generała Qin Jiushao, który wskazuje poziom każdego z Surowców Qin Jiushao (pierwsze pole od lewej wskazuje najwyższy możliwy poziom). Każdy Surowiec na torze symbolizuje Lokację produkującą ten Surowiec: Qin Jiushao zawsze stara się zbierać Surowce znajdujące się w Lokacji o najniższym poziomie na torze Lokacji (pierwsze pole od prawej), więc to tam będzie wysłał swoich Urzędników (jeśli to możliwe). Znacznik Rany symbolizuje Koszary. Kiedy znacznik Rany znajduje się na najbliższym polu toru, Qin Jiushao wysła swoich Urzędników do Koszar.

Kiedy Lokacja zawierająca 1 lub więcej Urzędników Qin Jiushao zostaje Aktywowana, przesun odpowiedni znacznik na najwyższe pole toru Lokacji. Pozostałe znaczniki przesun o jedno miejsce w prawo. Każde pole na torze Lokacji może zawierać maksymalnie 1 znacznik.

TRYB KOOPERACJI

CEL GRY

Celem gry jest wykonanie określonej liczby Dekretów Cesarza, w zależności od liczby graczy:

- 6 Dekretów dla 2 graczy;
- 7 Dekretów dla 3 graczy;
- 9 Dekretów dla 4 graczy;
- 9 Dekretów dla 5 graczy.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU

Przygotuj obszar gry tak jak zwykle, z uwzględnieniem poniższych zmian:

3. Pokład żetonu Czasu stroną „+1” do góry.

4. Karty Artefaktów nie są używane, pozostaw je w pudełku. Potasuj karty Dekretów Cesarza, utwórz z nich talie i umieść je zakryte obok planzyny. Dołóż z niej 3 karty i umieść po 1 na każdym z pól Artefaktów.

6. Standardowe karty Hordy nie są używane, pozostaw je w pudełku. Potasuj karty Hordy do trybu kooperacji, utwórz z nich talie Hordy i umieść je u góry planzyny.

7. Dołóż z talii Hordy liczbę kart równą liczbie graczy + 1 i umieść je na Sekcjach Muru tak jak w standardowej rozgrywce.

9. Potasuj karty Taktyki do trybu kooperacji wraz z pozostałymi kartami Taktyki, aby utworzyć talie Taktyki. Następnie umieść je zakryte na polu talii Taktyki na planzynie.

10. Potasuj karty Generałów do trybu kooperacji wraz z pozostałymi kartami Generałów. Następnie rozdaj po 2 karty każdemu z graczy, tak jak w standardowej rozgrywce.

13. Potasuj wszystkie karty Wydarzeń do trybu kooperacji, aby utworzyć talie Wydarzeń, a następnie umieść je zakryte obok planzyny.

FAZA SPEŁNIANIA DEKRETÓW

Aby wygrać grę w trybie kooperacji, gracze muszą wypełnić cele, które znajdują się na kartach Dekretów Cesarza. Aktywne karty Dekretów Cesarza umieszcza się odkryte na polach Artefaktów na planzynie.

Uwaga: W żadnym momencie rozgrywki nie jest możliwe posiadanie więcej niż 3 aktywnych kart Dekretów.

Każdego roku, tuż przed sprawdzeniem, czy zostały spełnione warunki końca gry, gracze mogą spełnić cel Dekretu. Na przykład jeśli karta Dekretu wymaga poświęcenia Żołnierzy lub odrzucenia Surowców, możesz to zrobić tylko w tym momencie. Jeśli Dekret wymaga poświęcenia czegoś przez wszystkich graczy, wtedy wszyscy gracze muszą to zrobić w tym samym czasie, przy czym każdy z nich musi spełnić wymagania samodzielnie (nie możesz dzielić się Surowcami ani

Zabić swojego Żołnierza za drugiego gracza). Kiedy spełnione wszystkie wymagania karty Dekretu Cesarza, możesz ją wtedy odrzucić. Różnego rodzaju zapłaty nie mogą być odkładane na później ani przenoszone na kolejne Lata: wymagania muszą być w pełni opłacone za jednym razem.

POŚWIĘCENIE

Poświęcenie jest unikalną akcją, mającą zastosowanie przy wypełnianiu Dekretów Cesarza. Poświęcić oznacza usunąć z gry. Poświęcone komponenty nie biorą już udziału w grze.

FAZA DEKRETÓW

Faza Dekretów odbywa się na samym końcu każdego Roku, podczas Zimy, tuż przed odkryciem nowej karty Wydarzenia.

Każdy gracz otrzymuje 1 żeton Hanby za każdy Dekret Cesarza wciąż znajdujący się na planzynie, a następnie umieszcza się nowe karty Dekretów Cesarza na wszystkich pustych polach Artefaktów.

Niepełnione Dekrety Cesarza pozostają na planzynie, dopóki nie zostaną wykonane lub gra się nie skończy.

WYDARZENIA

Karty Wydarzeń wywołują losowe efekty, które zmieniają przebieg gry. Zawsze po fazie Dekretów na koniec każdego Roku, podczas Zimy, odkryj nowe Wydarzenie i rozpatrz jego efekty. Wydarzenia mogą mieć efekty jednorazowe i pasywne.

Efekty pasywne na kartach Wydarzeń nigdy nie są odrzucane, działają do końca gry.

FAZA WYDARZEŃ

Każdego Roku, na koniec Zimy (po fazie Dekretów), odkryj 1 kartę Wydarzenia.

- Jeśli karta Wydarzenia ma efekt natychmiastowy, rozpatrz go teraz.
- Efekt pasywny karty Wydarzenia trwa przez całą grę. Karty Wydarzeń nie są odrzucane. Umieść je obok siebie, aby ich efekty były zawsze widoczne.

ZASADY SPECJALNE

KARTY ROZKAZÓW

Podobnie jak w standardowej rozgrywce, karty Rozkazów są wybierane w tajemnicy i ujawniane w tym samym momencie. Jednak po ich ujawnieniu gracze mogą wspólnie omówić strategię i swobodnie dyskutować o kolejności kart na torze Rozkazów.

TOR HERBATY

Akcje Urzędników nie są już determinowane przez tor Herbaty. Gracze wspólnie decydują o ich kolejności. Jednak kolejność Herbaty nadal obowiązuje, kiedy Honda zostaje Pokonana: jeśli 2 lub więcej graczy zakryło taką samą liczbę Punktów Witalnych, kartę Hordy przejmują gracze znajdujący się wyżej na torze Herbaty.

ŻETONY HANBY

W trybie kooperacji gracze nie mogą wydawać Chi, aby podczas Lata odrzucać żetony Hanby. Zamiast tego gracze mogą zdecydować się na strata 10 punktów Honoru, aby odrzucić 1 żeton Hanby. Można to zrobić:

- natychmiast po otrzymaniu żetonu Hanby;
- podczas Lata, tak jak zwykle.

BRAK MOŻLIWOŚCI ODZYSKIWANIA KART

Krok „Odeślij kartę Rozkazów” w Lesie nie jest już obecny: gracze mogą Odzyskać swoje karty Rozkazów tylko podczas budowania Murów.

BUDOWANIE MURU

Kiedy gracz buduje część Muru, może Odzyskać 1 ze swoich kart Rozkazów ze stosu kart odrzuconych.

DODATKOWE KARTY HORDY

Podczas Wiosny, kiedy umieszczasz karty Hordy, umieść o 1 kartę więcej niż liczba podana na torze Czasu. Strona „+1” żetonu Czasu działa jako przypomnienie tej zasady.

PRZEBIEG GRY W TRYBIE KOOPERACJI

ZIMA

- Ostrzał
- Faza Sznurmu
- Faza Spełniania Dekretów
- Sprawdzanie warunków końca gry
- Faza Dekretów
- Faza Wydarzeń

Podczas Wiosny, Lata oraz Jesieni nie zachodzą żadne zmiany w przebiegu gry.

KONIEC GRY

Aby wygrać grę, trzeba spełnić określoną liczbę Dekretów Cesarza, która jest zależna od liczby graczy. Jeśli ten warunek zostanie spełniony podczas sprawdzania warunków końca gry, gracze wygrywają. Warunek zakończenia gry związany z budową Murów nie dotyczy trybu kooperacji. Gdy w jakimś momencie gry gracz powinien otrzymać żeton Hanby, a w puli nie ma już żadnego, wszyscy gracze NATYCHMIAST przegrywają. Dodatkowo gracze przegrywają również wtedy, gdy żeton Czasu dotrze do ostatniego pola na torze Czasu.



Instrukcja jest wielostronicowa, zawiera indeks i wiele rozpisanych trybów gry, więc pola obowiązkowe wyglądają następująco:

245 0 0 \$\$a Wielki Mur / \$\$c autorzy Kamil Cieśla, Robert Plesowicz, Łukasz Włodarczyk.

260 \$\$a Wrocław : \$\$b Realms Distribution sp. z o.o., \$\$c 2021.

300 \$\$a 1 gra (wiele elementów) : \$\$b drewno, plastik, tektura, kolorowa ; \$\$c w pudełku 31x31x8 cm + \$\$e instrukcja.

336 \$\$a Tekst \$\$b txt \$\$2 rdacontent

336 \$\$a Obraz \$\$b sti \$\$2 rdacontent

336 \$\$a Obiekt 3D \$\$b tdf \$\$2 rdacontent

337 \$\$a Bez urządzenia pośredniczącego \$\$b n \$\$2 rdamedia

338 \$\$a Obiekt \$\$b nr \$\$2 rdacarrier

338 \$\$a Wolumin \$\$b nc \$\$2 rdacarrier

Pola obowiązkowe 336, 337, 338

Dołączony do gry materiał towarzyszący (np. płyta CD, płyta AUDIO)

Płyta CD (do odtworzenia wymagany jest komputer i dysk):

- Pole 336

\$\$a Obraz ruchomy 2D \$\$b tdi \$\$2 rdacontent

- Pole 337

\$\$a Komputer \$\$b c \$\$2 rdamedia

- Pole 338

\$\$a Dysk komputerowy \$\$b cd \$\$2 rdacarrier

Pola obowiązkowe 336, 337, 338

Pole 336

Dane przejmowane z listy RDACONTENT

<http://www.loc.gov/standards/valuelist/rdacontent.html>

Pola obowiązkowe 336, 337, 338

Pole 336

TERMIN POLSKI	TERMIN ORYGINALNY	KOD
dotykowy obiekt 3D	tactile three-dimensional form	tcf
dotykowy zapis ruchu	tactile notated movement	tcn
dźwięki	sounds	snd
kartograficzna animacja 2D	cartographic moving image	crm
kartograficzny zbiór danych	cartographic dataset	crd
komputerowy zbiór danych	computer dataset	cod
mapa 2D	cartographic image	cri
mapa 3D	cartographic three-dimensional form	crf
mapa dotykowa 2D	cartographic tactile image	crt
mapa dotykowa 3D	cartographic tactile three-dimensional form	crn
muzyka	performed music	prm
nuty	notated music	ntm
nuty dotykowe	tactile notated music	tcm
obiekt 3D	three-dimensional form	tdf
obraz	still image	sti
obraz dotykowy	tactile image	tci
obraz ruchomy 2D	two-dimensional moving image	tdi
obraz ruchomy 3D	three-dimensional moving image	tdm
program komputerowy	computer program	cop
tekst	text	txt
tekst dotykowy	tactile text	tct
słowo mówione	spoken word	spw
zapis ruchu	notated movement	ntv
inny	other	xxx
nieokreślony	unspecified	zzz

Pola obowiązkowe 336, 337, 338

Pole 337

Dane przejmowane z listy RDAMEDIA

<http://www.loc.gov/standards/valuelist/rdamedia.html>

Pola obowiązkowe 336, 337, 338

Pole 337

TERMIN POLSKI	TERMIN ORYGINALNY	KOD
audio	audio	s
bez urządzenia pośredniczącego	unmediated	n
komputer	computer	c
mikroforma	microform	h
mikroskop	microscopic	p
stereoskop	stereographic	e
wideo	video	v
projekcja optyczna	projected	g
inny	other	x
nieokreślony	unspecified	z

Pola obowiązkowe 336, 337, 338

Pole 338

Dane przejmowane z listy RDACARRIER

<http://www.loc.gov/standards/valuelist/rdacarrier.html>

Pola obowiązkowe 336, 337, 338

Pole 338

NOŚNIKI AUDIO - AUDIO CARRIERS		
płyta audio	audio disc	sd

NOŚNIKI KOMPUTEROWE - COMPUTER CARRIERS		
dysk komputerowy	computer disc	cd

Pola obowiązkowe 336, 337, 338

Pole 338

NOŚNIKI NIE WYMAGAJĄCE URZĄDZEŃ POŚREDNICZĄCYCH - UNMEDIATED CARRIERS		
TERMIN POLSKI	TERMIN ORYGINALNY	KOD
arkusz	sheet	nb
flipchart	flipchart	nn
karta	card	no
obiekt	object	nr
wolumin	volume	nc
zwój	roll	na
inny	other	nz

NOŚNIKI VIDEO - VIDEO CARRIERS		
TERMIN ORYGINALNY	TERMIN POLSKI	KOD
kartidż wideo	video cartridge	vc
kaseta wideo	videocassette	vf
plyta wideo	videodisc	vd
taśma wideo	videotape reel	vr
inny	other	vz

Podsumowanie

Główne różnice w opisie gry planszowej względem innych materiałów bibliotecznych znajdziemy w polach:

- | | | |
|-------|------|-------|
| ▪ 300 | | |
| ▪ 380 | | ▪ 336 |
| ▪ 500 | oraz | ▪ 337 |
| ▪ 520 | | ▪ 338 |
| ▪ 521 | | |

Pole 008

Pozycje znakowe, które należy uzupełnić:

- **33** – Typ dokumentu wizualnego – **g** – Game

- **6** – Typ daty

np. **s** – pojedyncza znana data/data prawdopodobna

- **15-17** – Miejsce wydania/produkcji gry planszowej

np. **pl** – Polska

Pole 008

Pozycje znakowe, które należy uzupełnić:

- **22** – Docelowy odbiorca
- **7-10** – Data wydania/produkcji gry odnotowana w polu **260** w podpolu \$\$c
- **35-37** – Kod języka określający język planszy, kart (nie instrukcji)

Pole 008

008	Date entered on file (0-5)	171113	Type of date/Publication status(6)	s - Single known date/probable date ▼	Date 1 (7-10)	2015
	Date 2 (11-14)	####	Place of publication, production, or execution (15-17)	pl - Polska ▼	Running time for motion pictures and videorecordings (18-20)	- No attempt to code ▼
	Undefined(21)	#	Target audience(22)	c - Pre-adolescent ▼	Undefined (23-27)	#####
	Government publication(28)	- No attempt to code ▼	Form of item(29)	- No attempt to code ▼	Undefined (30-32)	###
	Type of visual material(33)	g - Game ▼	Technique(34)	- No attempt to code ▼	Language (35-37)	pol - polski ▼
	Modified record(38)	- No attempt to code ▼	Cataloging source(39)	c - Cooperative cataloging program ▼		

Pole 008

No attempt to code (pola bez zamiaru kodowania)

- Government publication (28) – druk urzędowy
- Modified record (38) – modyfikacja formy zapisu
- Form of item (29) – forma dokumentu
- Technique (34) - technika
- Running time for motion pictures and videorecordings (18-20) – czas odtwarzania filmu kinowego i nagrań wideo

Pole 008

Kod języka

- Kod języka (35-37) w polu **008** nie dotyczy języka, w którym wydana jest instrukcja. Jeżeli język instrukcji jest inny niż język elementów gry (plansza, karty do gry) podajemy tę informację w polu **041** (podpole **\$\$g**)
- Jeżeli gra w ogóle nie posiada tekstu podajemy kod **zxx** (zawartość nietekstowa)

Pole 041 (Kod języka)

Wskaźniki

■ Pierwszy

0 – jeśli gra jest w oryginalnej wersji językowej

1 – jeśli gra jest w innej wersji językowej niż oryginał

■ Drugi – niezdefiniowany

Podpola

■ \$\$a – kod języka gry planszowej

■ \$\$g – kod języka instrukcji

■ \$\$h – kod języka oryginalnej gry

Pole 041 (Kod języka)

- Jeżeli język gry i język instrukcji jest taki sam – podpole **\$\$g** nie stosuje się
- Jeżeli tekst instrukcji jest w innym języku niż język elementów gry, to kod języka instrukcji podaje się w podpolu **\$\$g**
- W przypadku równoległych wersji językowych gry, wskaźnik pierwszy ma wartość **0**, a kody językowe wszystkich równoległych wersji podaje się w podpolu **\$\$a**, powtarzając to podpole dla każdego kodu

Pole 041 (Kod języka)

Przykłady

Kody języków podaje się w kolejności alfabetycznej

041 0 \$\$a pol \$\$g cze \$\$g eng \$\$g ger

Jeśli w żaden sposób nie można ustalić języka oryginału,
w podpolu \$\$h stosuje się zapis **und** (undetermined)

041 1 \$\$a pol \$\$h und

Pole 041 (Kod języka)

Częstym widokiem jest symbol graficzny (tj. flaga danego państwa) wyrażający język instrukcji. W takiej sytuacji jeśli nie znamy danej flagi, musimy zrobić „research”, aby wpisać właściwy kod języka w polu 041



Pole 080 (Symbol UKD)

W przypadku gier planszowych:

794

**Gry stołowe i planszowe. Warcaby. Domino. Układanki.
Puzzle**

Pole 100 (Hasło główne – nazwa osobowa)

- W polu **100** podajemy nazwę głównego twórcy gry planszowej
- Nie podajemy nazw ilustratorów, grafików, opracowujących grę, itp.
- W przypadku, gdy nazwisko twórcy nie występuje na podstawowym źródle, z którego czerpiemy informację, ale powszechnie znany jest jego wkład w powstanie gry, wypełniamy pole **100**

Pole 100 (Hasło główne – nazwa osobowa)

 100 1 \$\$a Tuzovsky, Ivan \$\$e Autor

245 1 0 \$\$a Aquatica / \$\$c autor gry: Ivan Tuzovsky ; ilustracje: Andrey Modestov, Artur Varenjev, Oleg Proshin, Irina Nordsol, Marat Zakirov.

 100 1 \$\$a Almes, Scott \$\$e Autor

245 1 0 \$\$a Małe epickie podziemia / \$\$c projektant: Scott Almes ; ilustracje: Ian Rosenthaler, Nikoletta Vaszi ; opracowanie graficzne: Benjamin Shulman ; producenci: Michael Coe, Sam Aho ; projektant 3D: Chad Hoverter ; redakcja: David Ladyman, Dylan Phillips.

Autor = projektant?

- Stosujemy pole 100 w przypadku autora koncepcji/pomysłodawcy gry

100 **\$\$\$e Autor**

- Musimy zweryfikować czy projektant jest projektantem gry (określenie używane często zamiennie jako synonim określenia autor gry) czy projektantem: figurek, pionków, elementów układanki

700 **\$\$\$e Projektant**

Pole 245 (Tytuł i oznaczenie odpowiedzialności)

- Pole obowiązkowe
- Podstawowym źródłem informacji jest pudełko, w następnej kolejności sama gra, potem instrukcja
- Podaje się wszystkie tytuły, które występują na pudełku wraz z dodatkami do tytułów oraz oznaczeniem odpowiedzialności (autorzy, ilustratorzy, projektanci, graficy, itd.)

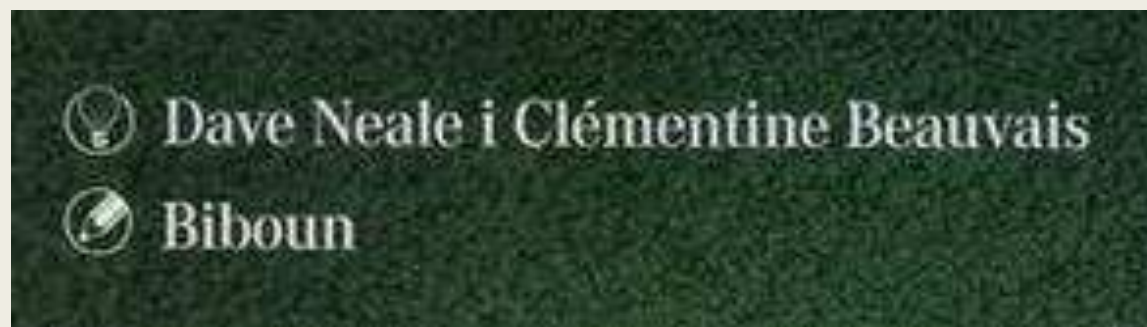
Pole 245 (Tytuł i oznaczenie odpowiedzialności)

- Przy określaniu tytułu, tak jak przy opracowywaniu literatury stosujemy regułę: „bierz, co widzisz”, czyli przejmujemy tytuł w takiej postaci w jakiej widnieje na pudełku, nawet z błędami
- W polu **245** nie stosuje się podpola **\$\$h** (pomoc dydaktyczna)
\$\$h (gra)
- Pole kończy się kropką

Pole 245 (Tytuł i oznaczenie odpowiedzialności)

Przykłady

245 0 0 \$\$a Zwierzęta z Baker Street / \$\$c [twórcy:] Dave Neale i Clémentine Beauvais ; [ilustracje:] Biboun.



Pole 245 (Tytuł i oznaczenie odpowiedzialności)

Autor gry jest znany

Wskaźniki

- **Pierwszy** – 1 (w rekordzie jest pole 100)
- **Drugi** – 0

Pole 245 (Tytuł i oznaczenie odpowiedzialności)

Autor gry nie jest znany

Wskaźniki

- **Pierwszy** – 0 (w rekordzie nie ma pola 100)
- **Drugi** - 0

Pole 245 (Tytuł i oznaczenie odpowiedzialności)

Gry bez autora wydane w jednym pudełku bez wspólnego jednego tytułu

Podajemy wszystkie tytuły z dodatkami/podtytułami oddzielając je znakami umownymi

245 00 \$\$a Tytuł 1. \$\$b Tytuł 2. Tytuł 3.

245 00 \$\$a Tytuł 1. \$\$b Tytuł 2 : dodatek (do drugiego tytułu lub do całości).

245 00 \$\$a Tytuł 1. \$\$b Tytuł 2 : dodatek. Tytuł 3.

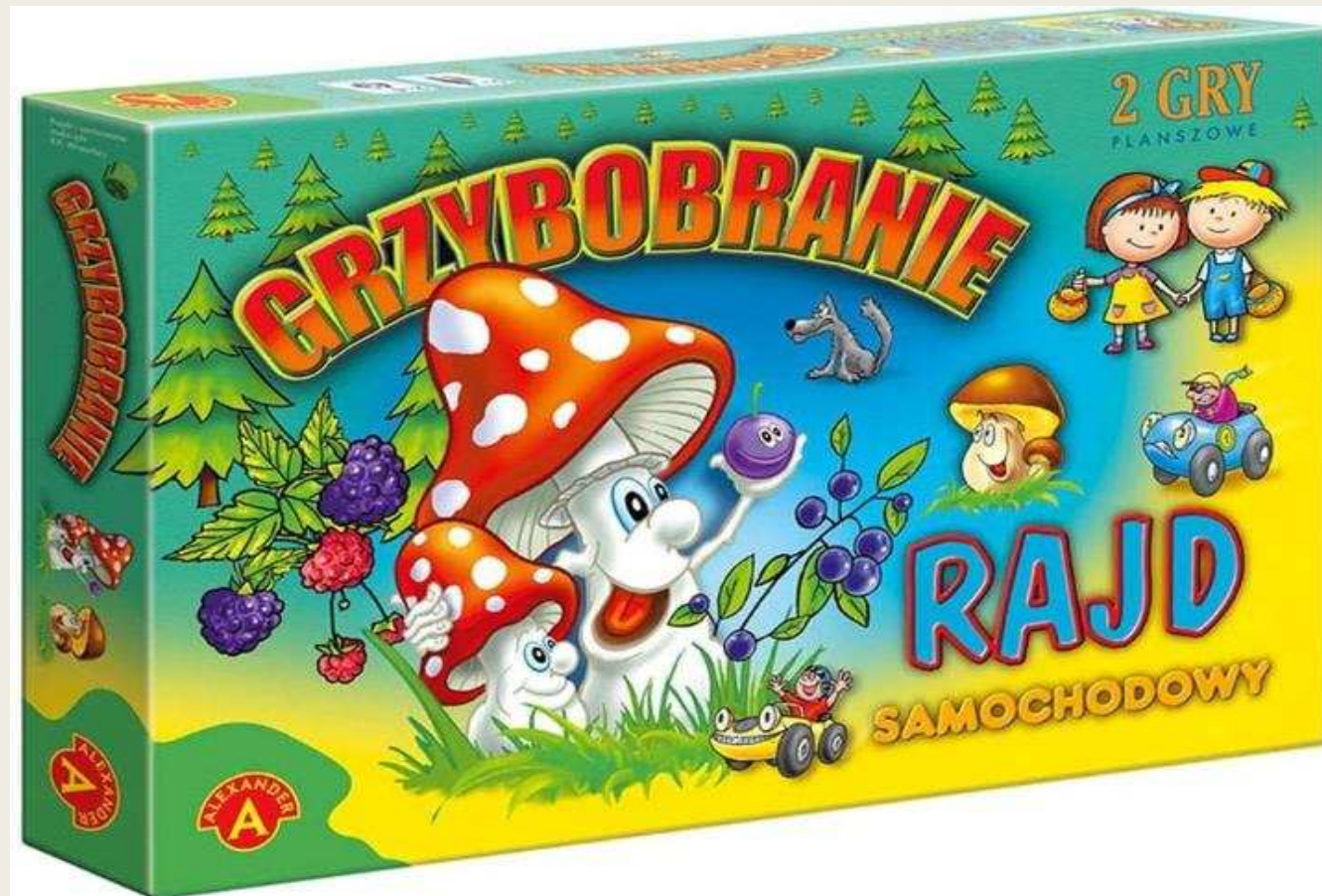
Pole 245 (Tytuł i oznaczenie odpowiedzialności)

245 0 0 \$\$a Chińczyk. \$\$b Warcaby : gry planszowe w 16 wariantach.



Pole 245 (Tytuł i oznaczenie odpowiedzialności)

245 0 0 \$\$a Grzybobranie. \$\$b Rajd samochodowy : 2 gry planszowe.



Pole 245 (Tytuł i oznaczenie odpowiedzialności)

Gry tego samego autora wydane w jednym pudełku

245 10 \$\$a Tytuł 1 ; **\$\$b** Tytuł 2 ; Tytuł 3 / **\$\$c** nazwa autora.

245 10 \$\$a Tytuł 1 ; **\$\$b** Tytuł 2 : dodatek (do drugiego tytułu lub do całości) / **\$\$c** nazwa autora.

245 10 \$\$a Tytuł 1 ; **\$\$b** Tytuł 2 : dodatek do tytułu ; Tytuł 3 / **\$\$c** nazwa autora.

245 10 \$\$a Tytuł 1 : **\$\$b** dodatek do tytułu ; Tytuł 2 : dodatek do tytułu : dalsze dodatki / **\$\$c** nazwa autora.

Pole 246 (Wariant tytułu)

Wskaźniki

Pierwszy – 3

Drugi - _

Podpola

\$\$i – określenie wprowadzające

\$\$a – tytuł

Pole 246 (Wariant tytułu)

- Pole opcjonalne

Stosujemy w przypadkach gdy:

- w polu **245** w podpolu **\$\$b** wymienione są tytuły współwydanych gier w jednym pudełku
- tytuł podany w polu **245** zawiera cyfry – wtedy w polu **246** piszemy tytuł w postaci słownej
- w podstawowym źródle informacji podany jest oryginalny tytuł gry

Pole 246 (Wariant tytułu)

Przykłady

245 0 0 \$\$a Chińczyk. \$\$b Warcaby : gry planszowe w 16 wariantach.

246 3 \$\$a Warcaby

245 0 0 \$\$a 303 : \$\$b gra planszowa / \$\$c autorzy gry Tomasz Ginter, Karol Madaj ; współpraca Paweł Rokicki.

246 3 \$\$a Trzysta trzy

Pole 250 (Oznaczenie wydania)

- Informację na temat wydania przejmuje się z podstawowego źródła informacji w takiej formie w jakiej jest to zapisane na pudełku/w instrukcji
- Jeśli informacja jest spoza podstawowego źródła wydania podaje się ją w nawiasach kwadratowych
- Jeśli nie możemy znaleźć informacji na temat wydania, pola nie stosuje się

Pole 250 (Oznaczenie wydania)

Przykłady

250 \$\$a Wyd. II.

250 \$\$a Wydanie 11.

Pole 260 (Strefa adresu wydawniczego)

Wskaźniki – niezdefiniowane

Podpola

- **\$\$a** – miejsce wydania
- **\$\$b** – nazwa wydawcy
- **\$\$c** – rok wydania

Pole obowiązkowe.

Pole kończy się kropką.

Pole 260 (Strefa adresu wydawniczego)

- W podpolu **\$\$b (nazwa wydawcy)** podaje się informację o importerze/wydawcy gry planszowej na terenie Polski, bez uwzględniania zagranicznego/oryginalnego wydawcy



Polski wydawca



Zagraniczny wydawca



Pole 260 (Strefa adresu wydawniczego)

W przypadku gdy w podstawowym źródle informacji nie ma podanego miejsca wydania:

- miejsce wydania ustala się na podstawie innych źródeł (np. strona internetowa wydawcy)
- używa się określenia „miejsce nieznane”, jeżeli nie jest możliwe ustalenie choćby przypuszczalnego miejsca wydania

Pole 260 (Strefa adresu wydawniczego)

Przykłady

245 0 0 \$\$a Jajko Kolumba : \$\$b łamigłówka / \$\$c [autorzy Timo Jokitalo, Vesa Timonen ; tłumaczenie Marcin Szrama].

260 \$\$a Gdańsk : \$\$b Rebel, \$\$c 2022.

245 1 0 \$\$a Pędzące żółwie : \$\$b wyścig do sałaty / \$\$c autor: Reiner Knizia ; ilustracje: Rolf Arvi Vogt.

260 \$\$a Warszawa : \$\$b Egmont, \$\$c © 2020.

Pole 586 (Uwaga o nagrodach)

- Pole opcjonalne
- Podaje się informacje o zdobytych nagrodach związanych z opisywaną grą planszową
- Jeżeli gra zdobyła kilka nagród, wymieniamy je w kolejnych wystąpieniach pola **586**
- Musimy zweryfikować czy jest to na pewno zdobyta nagroda czy tylko nominacja, wymieniamy tylko jeśli gra zdobyła 1. miejsce w jakimś konkursie/plebiscycie

Pole 586 (Uwaga o nagrodach)

Wskaźniki

- **Pierwszy** – 8
- **Drugi** – niezdefiniowany

586	8	\$\$a	Spiel Des Jahres Niemcy, 1995
586	8	\$\$a	Deutscher Spielepreis 1. miejsce Niemcy, 1995
586	8	\$\$a	Gra stulecia 1. miejsce Niemcy, 2000
586	8	\$\$a	Gra roku Polska, 2005

Pole nie kończy się kropką.

Pole 586 (Uwaga o nagrodach)

586 8

\$\$a Spiel Des Jahres Niemcy, 1995

Stawiamy przecinek przed datą przyznania nagrody

Pole 600 (hasło osobowe)

Deskryptory osobowe, wyrażające postacie fikcyjne, są zapisywane w szyku naturalnym, dopowiedzenia dookreślają typ postaci:

 600 0 7 \$\$a Harry Potter \$\$c (postać fikcyjna) \$\$2 DBN

 600 0 7 \$\$a Rycerze Jedi \$\$c (postacie fikcyjne) \$\$2 DBN

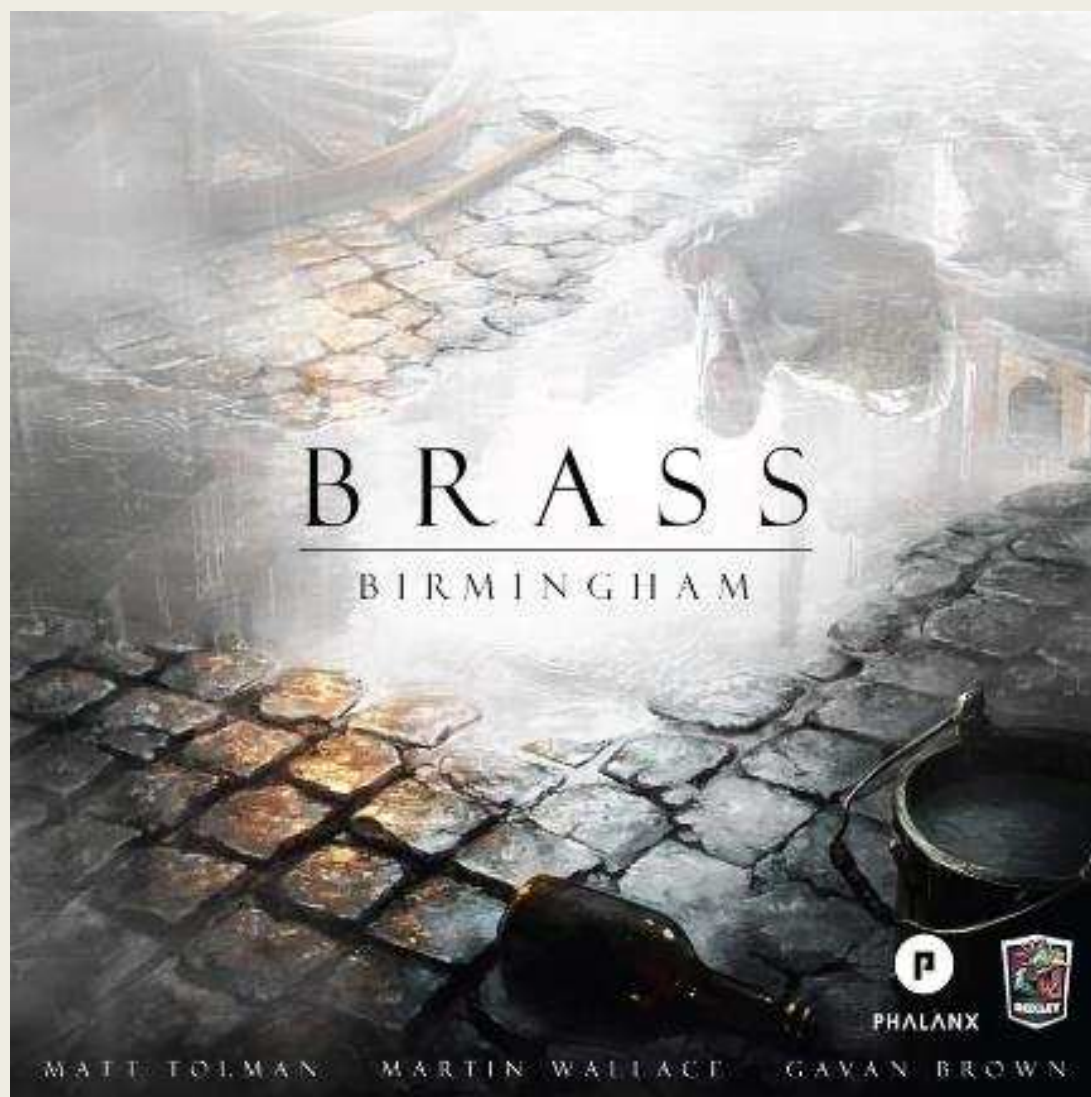
Pola 650, 651, 658

W rekordzie bibliograficznym gry planszowej można zastosować deskryptory BN takie jak:

- deskryptor przedmiotowy
- deskryptor geograficzny
- deskryptor ujęciowy

*jeśli takie informacje da się ustalić na podstawie elementów gry i instrukcji

Pola 650 i 651



	650	7	\$\$a Browar \$\$2 DBN
	650	7	\$\$a Kopalnie węgla brunatnego \$\$2 DBN
	650	7	\$\$a Manufaktura \$\$2 DBN
	650	7	\$\$a Przedsiębiorcy \$\$2 DBN
	650	7	\$\$a Przedsiębiorstwo \$\$2 DBN
	650	7	\$\$a Rewolucja przemysłowa \$\$2 DBN
	651	7	\$\$a Birmingham (Wielka Brytania) \$\$2 DBN

Pole 658 (deskryptor ujęciowy)

- W polu **658** nie stosujemy deskryptora **Hobby i czas wolny** przy wszystkich katalogowanych grach
- Odnosimy się do tematu/treści danej gry planszowej
- Wyjątkiem są gry typu DIY (zrób to sam), wówczas takie ujęcie treści jest zasadne i można zastosować deskryptor **Hobby i czas wolny**

Pole 658 (deskryptor ujęciowy)



	650	7	\$\$a Cywilizacja \$\$2 DBN
	650	7	\$\$a Miasta \$\$2 DBN
	650	7	\$\$a Wojsko \$\$2 DBN
	655	7	\$\$a Gry planszowe \$\$2 DBN
	655	7	\$\$a Gry strategiczne \$\$2 DBN
	658		\$\$a Gospodarka, ekonomia, finanse
	658		\$\$a Historia

Pole 658 (deskryptor ujęciowy)

	650	7	\$\$a Wynalazcy i odkrywcy \$\$2 DBN
	651	7	\$\$a Polska \$\$2 DBN
	655	7	\$\$a Gry edukacyjne \$\$2 DBN
	655	7	\$\$a Gry planszowe \$\$2 DBN
	658		\$\$a Edukacja i pedagogika
	658		\$\$a Historia
	658		\$\$a Nauka i badania



Pole 700 (hasło dodatkowe – nazwa osobowa)

- W polu podajemy kolejnych autorów gry, ilustratorów, projektantów graficznych, projektantów figurek, autorów opracowania, tłumaczy itd.
- Pole objęte kartoteką wzorcową, przejmujemy odpowiedni deskryptor osobowy z kartoteki DBN

Pole 710 (hasło dodatkowe – nazwa ciała zbiorowego)

- Podajemy wydawcę/instytucję sprawczą odpowiedzialną za grę planszową



Rozszerzenie/dodatek do gry planszowej

- Dla rozszerzeń tworzymy nowy rekord bibliograficzny
- Jeśli opracowywana gra planszowa jest rozszerzeniem/dodatkiem do podstawowej wersji i nie może być samodzielną grą, należy odnotować to w strefie uwag w polu 500:

500

\$\$a Rozszerzenie gry. Do rozgrywki wymagana jest podstawowa wersja gry Tsukuyumi: Full Moon down.

Rozszerzenie/dodatek do gry planszowej

Podstawowa wersja gry



Rozszerzenie



Deskryptor osobowy

Strony internetowe przydatne podczas tworzenia rekordów wzorcowych autorów
gier planszowych

Board Game Geek

<https://boardgamegeek.com/>

Art Station

<https://www.artstation.com/>

RPGG

<https://rpggeek.com/>

LinkedIn

<https://pl.linkedin.com/>

Deskryptor osobowy

Modestov, Andrey		
Authority (9812000573105606)		Rekordy bibliograficzne(2)
043		\$\$c RU
100	1	\$\$a Modestov, Andrey
370		\$\$c Rosja
370		\$\$f Moskwa (Rosja)
372		\$\$a Gry planszowe
372		<u>\$\$a Ilustracje</u>
374		\$\$a Ilustratorzy
375		\$\$a 1 \$\$2 iso5218
377		\$\$a rus
400	1	\$\$a Modestov, Andrej
400	1	\$\$a Modestov, Andrew
667		\$\$a osobowe
667		\$\$a Rosyjski ilustrator i artysta conceptualny.
670		\$\$a Aquatica / autor gry: Ivan Tuzovsky. - Knurów, © 2020. \$\$b Ilustracje
670		<u>\$\$a ArtStation - Andrew Modestov.</u> \$\$u https://www.artstation.com/enterry
670		\$\$a instagram. \$\$u https://www.instagram.com/andrey_modestov/
910		\$\$a p 2021066327
999		\$\$a WBPK \$\$b pc \$\$c BNdbn/aw

Serwisy internetowe poświęcone grom planszowym

Zagraniczne:

- Board Game Geek
- Fantasy Flight Games
- Tabletop Gaming News
- Board Game Quest
- Stonemaier Games

Polskie:

- Encyklopedia Gier Planszowych
- Games Fanatic
- Board Time
- ZnadPlanszy
- Gramy w Planszówki

Serwisy internetowe

- Elon University - Carol Grotnes Belk Library
<https://www.elon.edu/u/library/>
- Appalachian State University - University Libraries
<https://library.appstate.edu/>
- Western North Carolina Library Network
<https://wncln.wncln.org/>

Przykłady



Catan : gra planszowa / Klaus Teuber ; ilustracje: Michael Menzel. (9910892032605606)



Rekord

MARC21 Bib

01

69

041 1

\$\$a pol \$\$h ger

046

\$\$k 1995

080

\$\$a 794



100 1

\$\$a Teuber, Klaus \$\$d (1952-2023) \$\$e Autor

245 1 0

\$\$a Catan : \$\$b gra planszowa / \$\$c Klaus Teuber ; ilustracje: Michael Menzel.

260

\$\$a Kraków : \$\$b Galakta, \$\$c © 2015.

300

\$\$a 1 gra (wiele elementów) : \$\$b plastik, tektura, kolorowa ; \$\$c w pudełku 30x30x7 cm + \$\$e instrukcja.

336

\$\$a Obiekt 3D \$\$b tdf \$\$2 rdacontent

336

\$\$a Obraz \$\$b sti \$\$2 rdacontent

337

\$\$a Bez urządzenia pośredniczącego \$\$b n \$\$2 rdamedia

338

\$\$a Obiekt \$\$b nr \$\$2 rdacarrier

380

\$\$a Gry i zabawki

385

\$\$m Grupa wiekowa \$\$a Dzieci

385

\$\$m Grupa wiekowa \$\$a 9-13 lat

388 1

\$\$a 1901-2000

388 1

\$\$a 1989-2000

500

\$\$a Czas gry: 75 min.

Przykłady



Catan : gra planszowa / Klaus Teuber ; ilustracje: Michael Menzel. (9910892032605606)



Rekord

01

69

MARC21 Bib

520 8 \$\$a Zawiera: 19 pól terenu, 6 części ramowych, 18 żetonów z liczbami, 95 kart surowców, 25 kart rozwoju, 6 kart pomocy, 96 pionków, 1 złodziej, 2 podstawki na karty, 2 kości, 1 instrukcja.

521 8 \$\$a Wiek graczy: 10+. Liczba graczy: 3-4.

586 8 \$\$a Spiel Des Jahres Niemcy, 1995

586 8 \$\$a Deutscher Spielepreis 1. miejsce Niemcy, 1995

586 8 \$\$a Gra stulecia 1. miejsce Niemcy, 2000

586 8 \$\$a Gra roku Polska, 2005

650 7 \$\$a Handel \$\$2 DBN

650 7 \$\$a Osadnictwo \$\$2 DBN

655 7 \$\$a Gry planszowe \$\$2 DBN

655 7 \$\$a Gry strategiczne \$\$2 DBN

700 1 \$\$a Menzel, Michael \$\$d (1974-) \$\$e Ilustracje

710 2 \$\$a Galakta \$\$e Wydawca \$\$4 pbl

902 \$\$e 4

916 \$\$a Teuber, Klaus (1952-2023)

Przykłady



La Cosa Nostra / autor gry i ilustracji Johannes Sich ; grafiki Daniel Goll.

(9913196438905606)



Rekord

01

69

MARC21 Bib

041 1 \$\$a pol \$\$h ger

080 \$\$a 794



100 1 \$\$a Sich, Johannes \$\$e Autor \$\$e Ilustracje

245 1 0 \$\$a La Cosa Nostra / \$\$c autor gry i ilustracji Johannes Sich ; grafiki Daniel Goll.

260 \$\$a Gdańsk : \$\$b Baldar, \$\$c copyright 2022.

300 \$\$a 1 gra (wiele elementów) : \$\$b plastik, tektura, kolorowa ; \$\$c w pudełku 28x19x6 cm + \$\$e instrukcja.

336 \$\$a Obraz \$\$b sti \$\$2 rdacontent

336 \$\$a Obiekt 3D \$\$b tdf \$\$2 rdacontent

337 \$\$a Bez urządzenia pośredniczącego \$\$b n \$\$2 rdamedia

338 \$\$a Obiekt \$\$b nr \$\$2 rdacarrier

380 \$\$a Gry i zabawki

385 \$\$m Grupa wiekowa \$\$a Dorośli

385 \$\$m Grupa wiekowa \$\$a 18+

388 1 \$\$a 2001-

500 \$\$a Czas gry: 90 min.

520 8 \$\$a Zawiera: 196 kart, 25 żetonów, 100 banknotów, 2 plansze, 4 kostki, 1 instrukcja.

521 8 \$\$a Wiek graczy: 18+. Liczba graczy: 3-5.

Przykłady



La Cosa Nostra / autor gry i ilustracji Johannes Sich ; grafiki Daniel Goll. (9913196438905606)



Rekord

01

69

MARC21 Bib

	650	7	\$\$a Przemoc \$\$2 DBN
	650	7	\$\$a Przestępczość zorganizowana \$\$2 DBN
	650	7	\$\$a Rodzina \$\$2 DBN
	651	7	\$\$a Nowy Jork (Stany Zjednoczone) \$\$2 DBN
	655	7	\$\$a Gry planszowe \$\$2 DBN
	655	7	\$\$a Sensacja (rodzaj/gatunek) \$\$2 DBN
	700	1	\$\$a Goll, Daniel \$\$e Projekt graficzny
	710	2	\$\$a Baldar \$\$e Wydawca \$\$4 pbl
	902		\$\$e 4
	916		\$\$a Sich, Johannes
	918	1	\$\$a Goll, Daniel
	921	2	\$\$a Baldar
	923		\$\$a Baldar
	931		\$\$a 794

Przykłady



Niepodległa / [projekt gry: Jan Madejski ; opracowanie historyczne i biogramy: dr Wojciech Markert ; projekt graficzny i ilustracje: Roman Kucharski].



Rekord



01



75

MARC21 Bib

045 1 \$\$b d1910 \$\$b d1920

046 \$\$k 2019

080 \$\$a 794



100 1 \$\$a Madejski, Jan \$\$c (informatyk) \$\$e Autor

245 1 0 \$\$a Niepodległa / \$\$c [projekt gry: Jan Madejski ; opracowanie historyczne i biogramy: dr Wojciech Markert ; projekt graficzny i ilustracje: Roman Kucharski].

250 \$\$a Wyd. II.

260 \$\$a Warszawa: \$\$b Instytut Pamięci Narodowej - Komisja Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu, \$\$c © 2019.

300 \$\$a 1 gra (wiele elementów) : \$\$b drewno, tektura, kolorowa ; \$\$c w pudełku 25x37x8 cm + \$\$e instrukcja.

336 \$\$a Tekst \$\$b txt \$\$2 rdacontent

336 \$\$a Obraz \$\$b sti \$\$2 rdacontent

336 \$\$a Obiekt 3D \$\$b tdf \$\$2 rdacontent

337 \$\$a Bez urządzenia pośredniczącego \$\$b n \$\$2 rdamedia

338 \$\$a Obiekt \$\$b nr \$\$2 rdacarrier

338 \$\$a Wolumin \$\$b nc \$\$2 rdacarrier

380 \$\$a Gry i zabawki

385 \$\$m Grupa wiekowa \$\$a Młodzież

385 \$\$m Grupa wiekowa \$\$a 9-13 lat

385 \$\$m Grupa wiekowa \$\$a 14-17 lat

Przykłady



Niepodległa / [projekt gry: Jan Madejski ; opracowanie historyczne i biogramy: dr Wojciech Markert ; projekt graficzny i ilustracje: Roman Kucharski].



Rekord

01

75

MARC21 Bib

388 1 \$\$a 2001-

500 \$\$a Czas gry: 30/90 min.

520 8 \$\$a Zawiera: dwustronna plansza, 50 elementów drewnianych (w tym 19 specjalnych kostek), 110 dużych kart do gry i 24 małe, 88 elementów kartonowych oraz 2 instrukcje i broszurę z opracowaniem historycznym.

521 8 \$\$a Wiek graczy: 12+. Liczba graczy: 2-4.

 648 7 \$\$a 1901-2000 \$\$2 DBN

 648 7 \$\$a 1914-1918 \$\$2 DBN

 648 7 \$\$a 1918-1939 \$\$2 DBN

 650 7 \$\$a Odzyskanie niepodległości przez Polskę (1918) \$\$2 DBN

 650 7 \$\$a Suwerenność państwa \$\$2 DBN

 655 7 \$\$a Gry edukacyjne \$\$2 DBN

 655 7 \$\$a Gry planszowe \$\$2 DBN

658 \$\$a Edukacja i pedagogika

658 \$\$a Historia

 700 1 \$\$a Markert, Wojciech \$\$d (1977-) \$\$e Opracowanie

 700 1 \$\$a Kucharski, Roman \$\$e Projekt graficzny \$\$e Ilustracje

 710 2 \$\$a Instytut Pamięci Narodowej \$\$e Wydawca \$\$4 pbl

902 \$\$e 4

Przykłady

Bitwa warszawska = Battle of Warsaw : gra wojenna dla dwóch graczy / [projekt gry: Jan Madejski ; tłumaczenie na j. angielski: Anna Skudlarska, Russ Williams]. (9911713518105606)



Rekord

MARC21 Bib

01

63

040 \$\$a WA N \$\$c WA N \$\$d WA N \$\$d KIEL W

041 1 \$\$a pol \$\$a eng \$\$h pol

045 0 \$\$b d1920

046 \$\$k 2020



100 1 \$\$a Madejski, Jan \$\$c (informatyk) \$\$e Autor

245 1 0 \$\$a Bitwa warszawska = \$\$b Battle of Warsaw : gra wojenna dla dwóch graczy / \$\$c [projekt gry: Jan Madejski ; tłumaczenie na j. angielski: Anna Skudlarska, Russ Williams].

246 3 1 \$\$a Battle of Warsaw : \$\$b gra wojenna dla dwóch graczy

260 \$\$a Warszawa : \$\$b Instytut Pamięci Narodowej - Komisja Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu, \$\$c © 2020.

300 \$\$a 1 pudełko (2 instrukcje, [2] karty tablic, karty do gry, kości) : \$\$b ilustracje ; \$\$c 20x20x6 cm.

336 \$\$a Tekst \$\$b txt \$\$2 rdacontent

336 \$\$a Obraz \$\$b sti \$\$2 rdacontent

337 \$\$a Bez urządzenia pośredniczącego \$\$b n \$\$2 rdamedia

338 \$\$a Wolumin \$\$b nc \$\$2 rdacarrier

380 \$\$a Książki

380 \$\$a Gry i zabawki

385 \$\$m Grupa wiekowa \$\$a Dzieci

385 \$\$m Grupa wiekowa \$\$a Młodzież

385 \$\$m Grupa wiekowa \$\$a 9-13 lat

Przykłady

Bitwa warszawska = Battle of Warsaw : gra wojenna dla dwóch graczy / [projekt gry: Jan Madejski ; tłumaczenie na j. angielski: Anna Skudlarska, Russ Williams]. (9911713518105606)



Rekord

MARC21 Bib

01

63

388 1 \$\$a 2001-

500 \$\$a Czas gry: 30 minut.

521 8 \$\$a Wiek graczy: 12+. Liczba graczy: 2.

546 \$\$a Tekst równoległe w języku polskim w przekładzie angielskim.

648 7 \$\$a 1901-2000 \$\$2 DBN

648 7 \$\$a 1918-1939 \$\$2 DBN

650 7 \$\$a Bitwa warszawska (1920) \$\$2 DBN

651 7 \$\$a Warszawa (woj. mazowieckie) \$\$2 DBN

655 7 \$\$a Gry planszowe \$\$2 DBN

655 7 \$\$a Gry strategiczne \$\$2 DBN

658 \$\$a Historia

658 \$\$a Hobby i czas wolny

700 1 \$\$a Skudlarska, Anna \$\$e Tłumaczenie

700 1 \$\$a Williams, Russell \$\$e Tłumaczenie

710 2 \$\$a Instytut Pamięci Narodowej \$\$e Wydawca \$\$4 pbl

Warsztaty

Bierzemy pod uwagę pola:

046

100

520

655

658

700



Co z polem 046?



Informacje znalezione na stronie internetowej opisywanej gry

UPDATE 2018: This year we updated the product. It now includes a wooden stand and separate challenge cards, because they are more durable than the paper stand (still visible on the image below).

- Produkt został uaktualniony w 2018 roku
- Nasza gra to ta nowsza wersja



Pole 046

046

SSk 2018

UPDATE 2018: This year we updated the product. It now includes a wooden stand and separate challenge cards, because they are more durable than the paper stand (still visible on the image below).

Uaktualnienie 2018: W tym roku uaktualniliśmy produkt. Teraz zawiera drewnianą podstawę i oddzielne karty, ponieważ są bardziej wytrzymałe niż papierowy stojak (występujący w poprzedniej wersji).

Oznaczenie odpowiedzialności

Pole 100 czy 700?



Raf Peeters *toy & puzzle designer*

[SmartGames](#) [About Me](#) [Awards](#) [Other Projects](#) [Links](#) [Contact](#)

I am a product manager and toy designer at Smart, a Belgian toy company. Most of my work involves the development and preproduction of quality toys, brain games and logic puzzles for kids and adults. Finding the right form and material for a concept, designing logos and boxes etc for a product and communicating with factories and printers is all part of what I do. My work's only finished when the final product is on the market.

Toy collections I've worked on so far are:



SmartFrames (1998 -2004)

This is a collection of classic wooden toys with metal wires and beads. I didn't invent the concept, but I designed and developed more than 30 different models for this collection, made by Smart.

Raf Peeters to projektant figurek/zabawek, a nie projektant/autor koncepcji całej gry

Oznaczenie odpowiedzialności



Raf Peeters to projektant figurek/zabawek, a nie projektant/autor koncepcji całej gry

Autorem koncepcji: firma/wydawnictwo SMART GAMES



©2002 - 2008 Concept, game design & artwork:
SMART - Belgium. All rights reserved.

Designer: Raf Peeters.

Original product name:

Fantasy Blocks

Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium

Fax +32 15 45 10 60 info@smart.be

www.SmartGames.eu



Pole 520 (Uwaga o zawartości)

Na pudełku nie ma informacji o zawartości, więc bierzemy dane ze strony internetowej wydawcy IUVI Games



Zawartość pudełka:

- drewniana podstawa
- 10 kolorowych drewnianych klocków
- książeczka z 48 zadaniami i ich rozwiązaniami



Pole 520 (Uwaga o zawartości)

Pole 520 wygląda następująco:

520 8 \$\$a Zawiera: drewniana podstawa, 10 kolorowych drewnianych klocków, książeczka z 48 zadaniami i ich rozwiązaniami.

Pola 655 i 658



 655 7 \$\$a Gry edukacyjne \$\$2 DBN

 655 7 \$\$a Układanki \$\$2 DBN

658 \$\$a Edukacja i pedagogika

Warsztaty

Bierzemy pod uwagę pola:

655

700





Jednoduchá pravidla, náročná hrateľnosť!
Jednoduché pravidlá, náročná hrateľnosť!
Proste zasady, wielkie wyzwanie!
Kevés szabály, rengeteg stratégia!

Hráči začínajú hru s dvoma dílkami. Tyto dílky použijí k dokončení skládaček, získání vítězných bodů a nových dílků, které jim pomohou splnit komplikovanější skládačky.

Hráči začínajú hru s dvomi dielikmi. Tieto dieliky použijú na dokončenie skladačiek, získanie víťazných bodov a nových dielikov, ktoré im pomôžu splniť komplikovanejšie skladačky.

Rozpoczynacie rozgrywkę z dwoma elementami. Użyjcie ich i ukończcie układankę, aby zdobyć punkty i kolejne elementy, które umożliwią Wam wypełnianie coraz trudniejszych układanek.

Csupán két alkatrészsel kezditek a játékot, amelyekkel kirakós feladványokat oldotok meg, hogy győzelmi pontokat és további alkatrészeket kaphassatok, amelyekkel nehezebb feladványokat is megoldhattok.



1 VEZMÉTE SI DÍLEK VEZMITE SI DIELIK WEZ UKŁADANKĘ WEGYÉL EGY FELADVÁNYT!

2 UMÍSTĚTE DÍLEK NA SKLÁDAČKU UMIEŚCIE DIELIK NA SKŁADAČKU POŁÓŻ ELEMENT NA UKŁADANKĘ TEGYÉL EGY ALKATRÉSzt A FELADVÁNYRA!

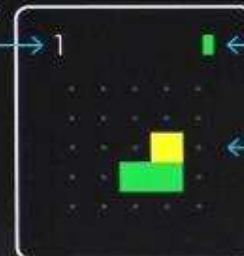
3 DOKONČETE SKLÁDAČKU DOKONČITE SKŁADAČKU UKOŃCZ UKŁADANKĘ OLDÓ MEG A FELADVÁNYT!

4 VEZMÉTE SI ZPĚT SVÉ DÍLKY, SCHOVĚJTE SI BODY A VEZMITE SI DÍLKY ZA ODMĚNU! VEZMITE SI SPÁT SVOJE DIELIKY, SCHOVAJTE SI BODY A VEZMITE SI DIELIKY ZA ODMĚNU! ZBIERZ SVOJE ELEMENTY Z POWROTEM, ZDOBĄDZ PUNKTY I NOWE ELEMENTY! PONTOKAT ÉS ÚJ ALKATRÉSzt KAPSZ JUTALMUL, ÉS VISSZAKAPOD AZ ALKATRÉSZEIDET!



Body za dokončení skládačky
Body za dokončenie skladačky
Punkty za ukończenie układanki
A megoldásért járó pontok

Dílek za odměnu
Dielek za odmenu
Element, który dostaniesz w nagrodę.
A megoldásért járó jutalom



Dílky vrátě po dokončení skládačky zpět do své zásoby
Dielek vrátě po dokončení skladačky späť do svojej zásoby
Zbierz swoje elementy, gdy ukończysz układankę.
Vedd vissza az alkatrészeidet a megoldott feladványról!

OBSAH BALENÍ / OBSAH BALENIA / ZAWARTOŚĆ / TARTOZÉKOK:

90 dílků, 52 skládaček, 4 desky hráčů, vícejazyčná pravidla / 90 dielikov, 52 skladačiek, 4 desky hráčov, viacjazyčné pravidlá / 90 elementów, 52 układanki,

4 karty pomocy, instrukcja / 90 alkatrész, 52 feladvány, 4 játékos tábla, játékszabály.

4 karty pomocy, instrukcja / 90 alkatrész, 52 feladvány, 4 játékos tábla, játékszabály.



boardcubator

©2020 Boardcubator s.r.o. All rights reserved.

BCUPRL01ML3 / 2021-1



Distributor v ČR / Distributor v SR:
ADC Boardcubator Entertainment, s.r.o.
Novosmetska 4149/1, 198 00 Praha 9
ČESKÁ REPUBLIKA
www.boardcubator.cz - www.hraj.cz

Wydawca w Polsce:
Rebel So. z o.o.
ul. Budowlanych 64k
80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl

Megyei elosztó / Megyei elosztó:
Gamerium Klub Kft. 1143 Budapest
Szt. István ut. 45. www.gamerium.hu
info@gamerium.hu
Modelszám: 084518

CZ - UPOZORNĚNÍ
(SK - UPOZORNENIE)
(OSTRZEŻENIE)
(FIGYELEM)



Obal není hračka. Používejte obal odhodte do koše.

Obal nie je hračka. Používať obal odhodte do koše.

Obal nie jest zabawka. Produkt zawiera drobne elementy odpowiedzialne za bezpieczeństwo. Nie należy używać do celów innych niż te, do których jest przeznaczony.

Obal nie jest zabawka. Produkt zawiera drobne elementy odpowiedzialne za bezpieczeństwo. Nie należy używać do celów innych niż te, do których jest przeznaczony.

Obal nie jest zabawka. Produkt zawiera drobne elementy odpowiedzialne za bezpieczeństwo. Nie należy używać do celów innych niż te, do których jest przeznaczony.

Obal nie jest zabawka. Produkt zawiera drobne elementy odpowiedzialne za bezpieczeństwo. Nie należy używać do celów innych niż te, do których jest przeznaczony.



Co z polem 655?

Karty, w których układa się konkretne „klocki” możemy potraktować jako małe plansze, stąd



	655	7	\$\$a Gry i zabawy umysłowe \$\$2 DBN
	655	7	\$\$a Gry planszowe \$\$2 DBN
	655	7	\$\$a Układanki \$\$2 DBN

Co z polem 700?



boardcubator

©2022 Boardcubator s.r.o. All rights reserved.

Game Concept: Adam Španěl · Game Design: Jan Soukal, Michal Mikeš, Adam Španěl - Art Direction: Marek Loskot

Co z polem 700?

rights reserved.
Game Design: Jan Soukal, Michal Mikeš, Adam Španěl - Art Direction: Marek Loskot



Game design czyli Projekt graficzny gry

700 1	\$\$a Soukal, Jan \$\$e Projekt graficzny
700 1	\$\$a Mikeš, Michal \$\$e Projekt graficzny
700 1	\$\$a Loskot, Marek \$\$e Projekt graficzny

Warsztaty

Bierzemy pod uwagę pola:

336

337

338



Pola obowiązkowe 336, 337, 338



Instrukcja zawiera krótkie opowiadanie:

Nos Toby'ego zawsze doskonale się sprawdzał w tropieniu przestępców. Pies ten miał najlepszy węch w Londynie, a prawdopodobnie nawet w całej Anglii. Dlatego też przez wiele lat Sherlock Holmes korzystał z jego pomocy przy rozwiązywaniu najdziwniejszych spraw, jakie tylko można sobie wyobrazić. Dla psa policyjnego możliwość współpracy z Najlepszym Detektywem na Świecie była, rzecz jasna, spełnieniem marzeń, dlatego Toby z rozrzwinięciem wspomina dni pogoni za kryminalistami przez mgliste uliczki Londynu.

Kiedy poprzedni właściciel był zmuszony zrezygnować z opieki nad Tobym, Sherlock zaproponował, że przygarnie psa. Węch Toby'ego nie był już wówczas tak czuły jak dawniej, lecz Sherlockowi bardziej zależało na towarzystwie (w szczególności po tym, jak doktor Watson miał chęć wyprowadzić się z Baker Street, by zamieszkać z żoną).

Toby'emu spodobało się życie na Baker Street i już wkrótce – będąc psem nad wyraz przyjaznym – zaskarbił sobie sympatię wielu zwierząt z okolicy: sowy Mylusa, kłaczki Barouche i wiewióra Rossettiego, żeby wymienić tylko kilka. Jednakże najwięcej czasu spędzał z czwórką innych przyjaciół: z żabą Clayem, ptakiem Briarem, myszą Cherrywood i tarantulą Calabash (która zjawiła się pewnego dnia w kiści bananów). Wszyscy oni uwielbiali słuchać opowieści Toby'ego o prowadzeniu śledztw u boku Sherlocka Holmesa.

Podsunęło to Toby'emu pewną myśl. Choć sam był już dość stary i nie nadawał się do tropienia tajemnic, może mógłby nauczyć sztuki śledztwa czterech przyjaciół?

W tym miejscu pojawiacie się wy. Wcielcie się w Claya, Briara, Cherrywood oraz Calabash i spróbujecie rozwiązać największe zagadki, jakie Baker Street ma do zaoferowania! Najpierw jednak Toby przygotował dla nowych detektywów ostatni sprawdzian, by się przekonać, czy są gotowi...



Pola obowiązkowe 336, 337, 338



336 336 Tekst 336 txt 336 rdacontent

336 336 Obraz 336 sti 336 rdacontent

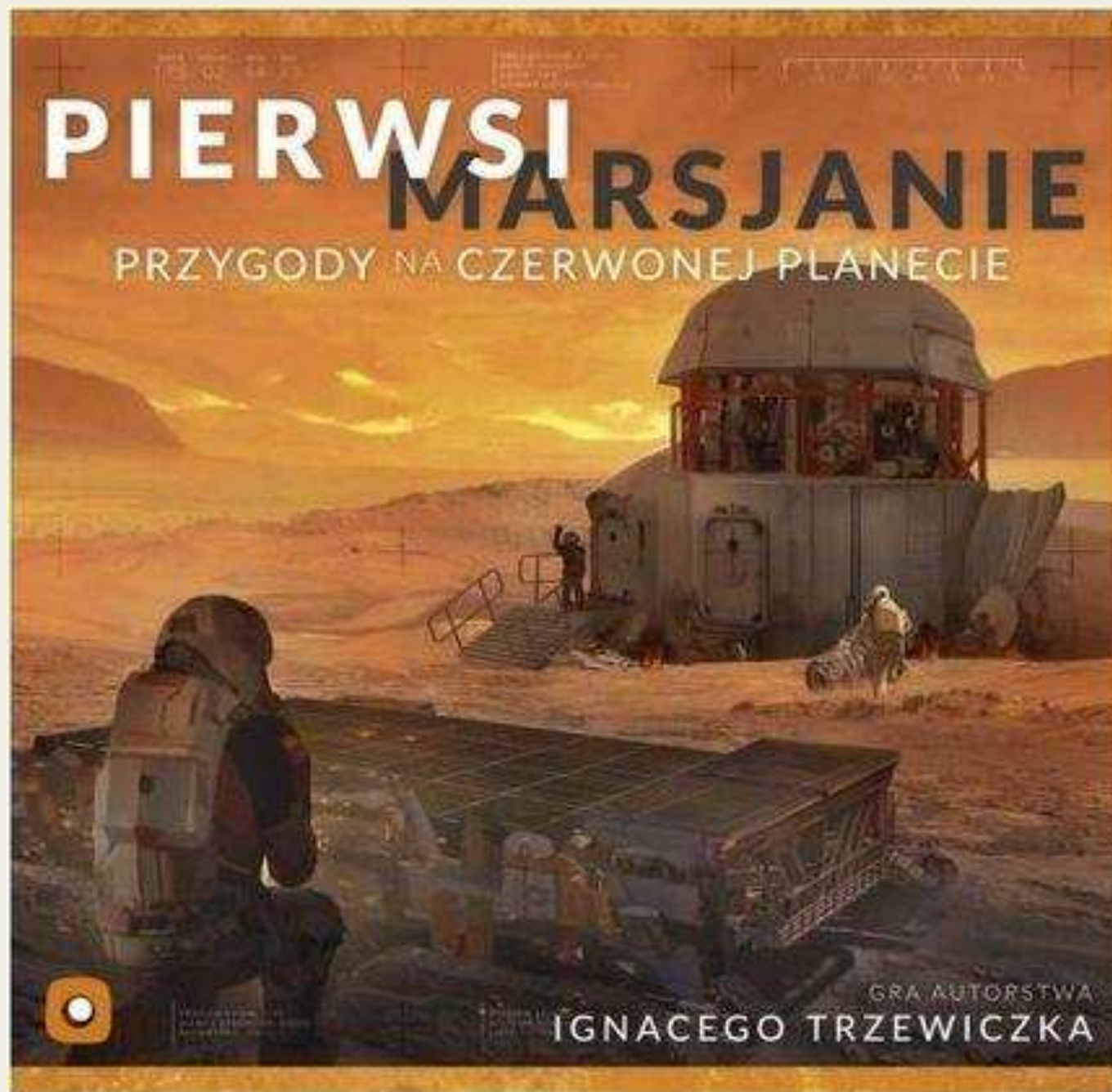
336 336 Obiekt 3D 336 tdf 336 rdacontent

337 337 Bez urządzenia pośredniczącego 336 n 336 rdamedia

338 338 Obiekt 336 nr 336 rdacarrier

338 338 338 Wolumin 336 nc 336 rdacarrier

Warsztaty



PIERWSI MARSJANIE

PRZYGODY NA CZERWONEJ PLANECIE

3... 2... 1... Start! Postaw stopę na Marsie i daj się porwać jego niezwykłej historii. Pierwsi Marsjanie: Przygody na Czerwonej Planecie to wciągająca opowieść o ludziach walczących o przetrwanie poza krawędcią zamieszkałego dotąd świata.

Ciąg misji składa się na 2 odrębne kampanie. Podejmij znaczące decyzje i zmierz się z ich konsekwencjami! Krok po kroku odkrywaj zwroty fabuły. Ponadto w pudełku znajdziesz 6 misji pojedynczych. Dobierz poziom trudności i tryb rozgrywki. Kim chcesz dzisiaj być? Naukowcem, odkrywcą, inżynierem? Gra zapewni ogromną regrywalność, a przedstawiona w niej historia jest zawsze spójna i zgodna z podjętymi przez graczy decyzjami. Jest to możliwe dzięki darmowej aplikacji, która towarzyszy graczom i wzbogaca ich doznania. Zawiera ona ponad 500 wydarzeń i przygód, a jej algorytm zawsze dobiera je w taki sposób, aby stworzyć spójną opowieść, dopasować grę do twoich potrzeb i umożliwić ci zagłębienie się w fabułę.



WYLĄDOWAŁEŚ NA MARSIE! TERAZ MUSISZ...

ODKRYĆ NOWY ŚWIAT

UTRZYMAĆ SWOJĄ BAZĘ

ZBADAĆ MARSJAŃSKIE PRÓBKİ

PRZETRWAĆ!

BURZE PIASKOWE CHOROBY WYBUCHY
STRES GŁÓD BRAK ZASOBÓW WYCIĘTLENIE
WYPADKI DESPERACJĘ IZOLACJĘ
USZKODZENIA

komponenty: 3 plastikowe modele (RUB, Froggy i Skorpion); 15 specjalnych kości; 12 pionów co najmniej 125 plastikowych znaczników; 150 kart 55x88mm, w tym: karty Badań, karty Charakterystyk, karty AMP, karty Namiarów, karty Obiektów, karty Ulepszeń, karty Uszkodzeń i karty Zdolności; 4 planche gracza; 19 karti Odczuwań; 13 karti Obiektów; 8 karti Przystoję; 8 karti Ulepszeń; 155 żetonów, w tym: Żetony Celów, Żetony Cojczy, Żetony Zapisanych, Żetony Modyfikatorów, Żetony Morale, Żetony PCK, Żetony Statusu i Żetony Wielkości; 3 dwustronne arkusze misji; 2 kolegielne kampanie; 5 ikonki; 1 znaczek Pierwszego Gracza; 1 planche; 1 instrukcja

2 KAMPANIE

Połącz misje w historię wiodącą do wielkiego finału
Kształtuj bieg przyszłych wydarzeń
Rozwijaj swoje postacie

6 MISJI

3 poziomy trudności
i 3 różne tryby
(Eksploracja, Budowa,
Badania)

BEZPŁATNA APLIKACJA

Setki wydarzeń i przygód
Dopasuj grę do swoich potrzeb
Zapisuj stan gry, by móc później kontynuować rozgrywkę

W którym polu zamieścimy informację o aplikacji?

**BEZPŁATNA
APLIKACJA**

- Setki wydarzeń
- Dopasuj grę do swoich potrzeb
- Zapisuj stan gry, by móc później kontynuować rozgrywkę

Informacja dot. aplikacji zawarta w instrukcji

Aplikacja

Towarzyszącą grze aplikację możecie pobrać za darmo. Obsługuje ona komputery PC, urządzenia pod kontrolą systemu Android oraz urządzenia firmy Apple. Pobierz swoją wersję ze strony www.portalgames.pl, ze sklepu Google Play lub z App Store.

W aplikacji znajdziecie informacje na temat korzystania z niej, a na naszej stronie możecie zarówno pobrać instrukcję w wersji PDF, jak i obejrzeć wideo przedstawiające sposób korzystania z tej aplikacji.

Informację możemy zamieścić w strefie uwag w polu **500**:

500 Grze towarzyszy bezpłatna aplikacja.

500 Do gry dołączona bezpłatna aplikacja.

Gry zręcznościowe

Co z polem 655?



Gry zręcznościowe

- Drewniana plansza

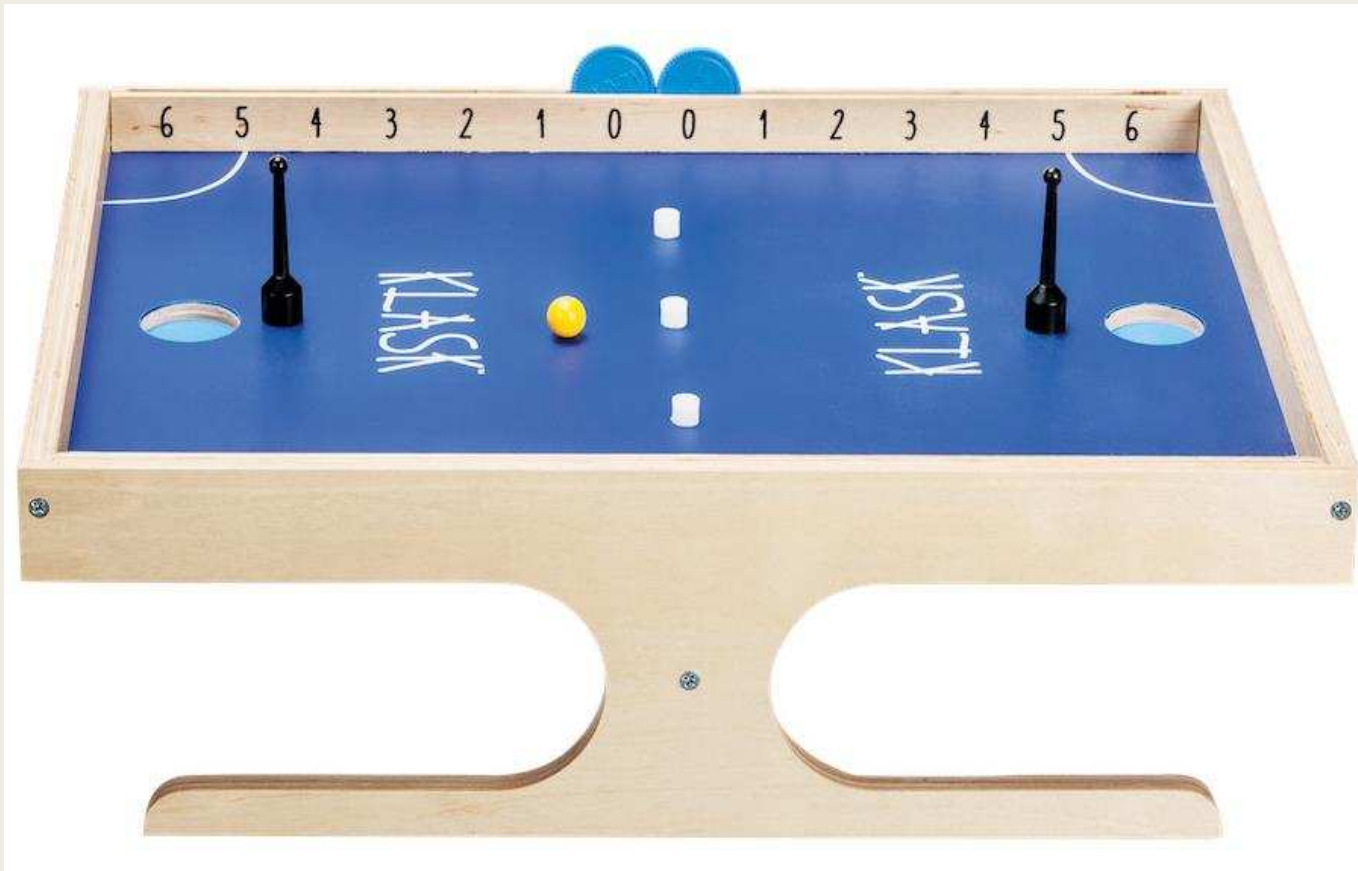


 655 7 \$\$a Gry planszowe \$\$2 DBN

- Służy poprawie umiejętności:
refleks, zręczność



655 7 \$\$a Gry edukacyjne \$\$2 DBN



Gry zręcznościowe

Co z polem 655?



LATAJĄCE BURRITO

GRA W ZBIJAKA TYPÓW OD EKSPLODUJĄCYCH KOTKÓW

Masz w ręku grę imprezową, jakiej jeszcze świat nie widział! To kombinacja gry karcianej i gry w zbijaka, która polega na dobieraniu kart, zbieraniu punktów i rzucaniu w innych graczy burrito.



Gra dla całej rodziny



Gra dla dorosłych

**GRA
IMPREZOWA**

**WIEK
7+**

**2-6
GRACZY**



@gameofkittens explodingkittens

Zawartość: 120 kart, instrukcja, 2 plastikowe burrito, 7 znaczników.

JAK TO DZIAŁA?

Położ oba burrito na stole i rozdaj wszystkim karty.

Burrito wykonane są z naprawdę mięciutkiej placki.



Zbieraj punkty za zestawy 3 jednakowych kart.

Bądź szybszy niż pozostali.



Zagrywaj karty bitew i walcz ze znajomymi na burrito.

Jeśli trafisz w przeciwnika, traci punkty.



Rozwiązuj remisy, wyzywając innych na pojedynek.

Poczuj się jak prawdziwy rewolwerowiec – stąpając do przeciwnika, zrób 3 kroki i STRZELAJ!

**ZAGRYWAJ
KARTY
I RZUCAJ BURRITO
W INNYCH
GRACZY!**



655

7

\$\$a

Gry w karty \$\$2 DBN

EKTTB01PL



3 558380 074649

OSTRZEŻENIE!
Niebezpieczeństwo zadławienia się. Produkt zawiera drobne elementy nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 roku życia. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.



Producent: Asmodee Group, 18 rue Jacquemine Aarhof, Quarter Villany - BP 40119 - 78011 Guyancourt - FRANCE
www.asmodee.com

rebel

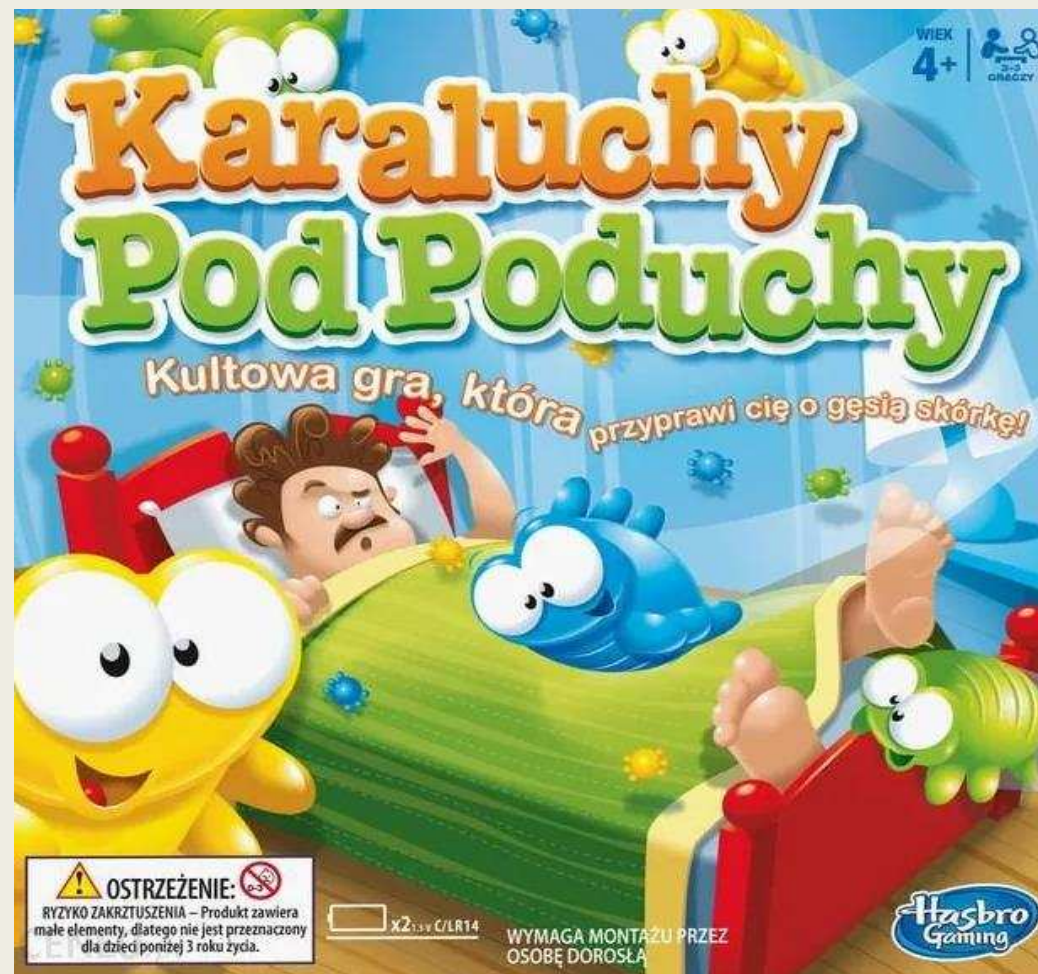
Import/dystrybucja w Polsce: **Rebel Sp. z o.o.**
ul. Budowlanych 64c, 80-208 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictwo@rebel.pl

© Exploding Kittens 2020. Los Angeles, California.

support@explodingkittens.com

www.explodingkittens.com

Gry z wymaganą baterią



Gry z wymaganą baterią



- **500** \$a Wymagane 2 baterie alkaliczne 1,5V C/LR14 (brak w zestawie).
- **500** \$a Wymaga montażu przez osobę dorosłą.

Gry z wymaganą baterią

W zależności jakiego typu bateria jest wymagana strefa uwag może wyglądać następująco:

- **500** \$a Do gry wymagana jedna bateria AG 13/L R44 1.5 V. (w zestawie).
- **500** \$a Do gry wymagane 3 baterie AA (brak w zestawie).

Itd...



W którym polu umieścimy:

RED

BLUE

WHITE

Edition?



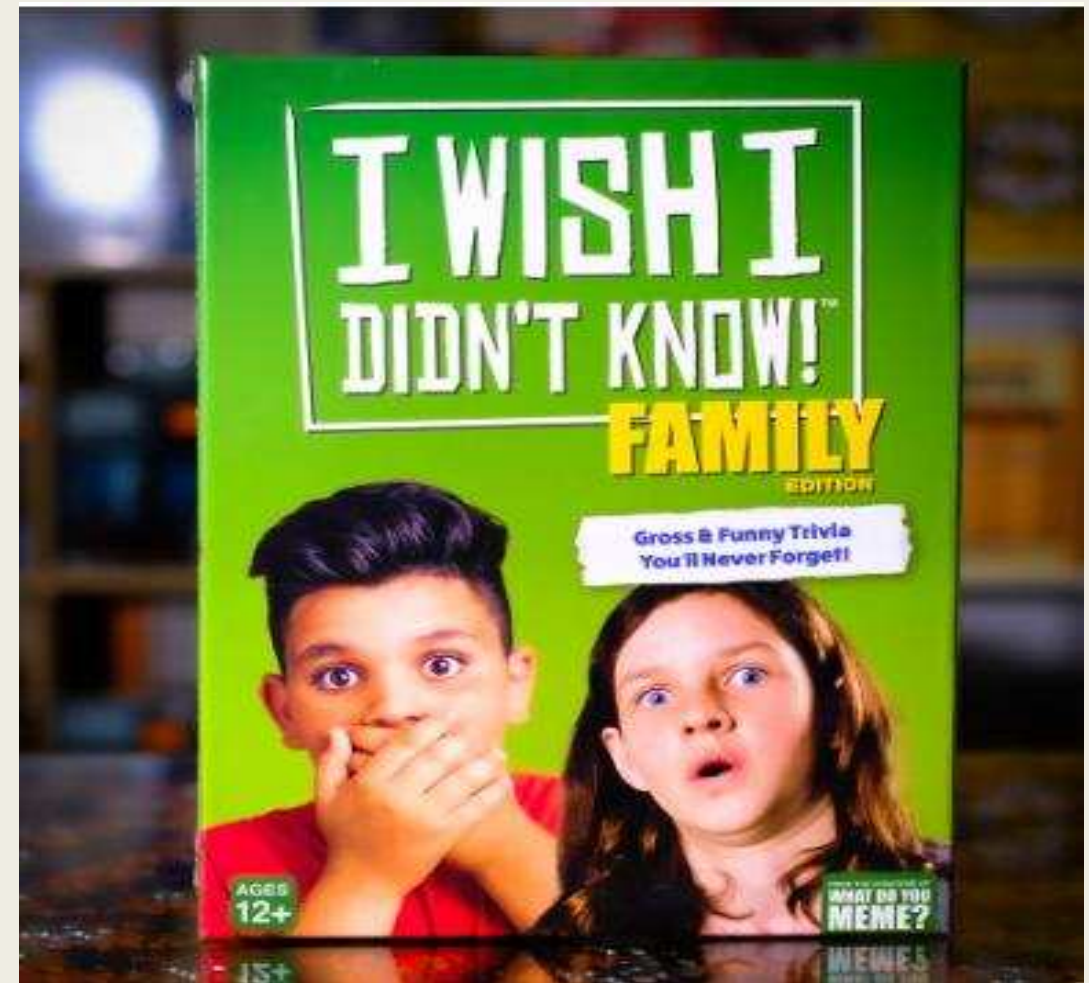
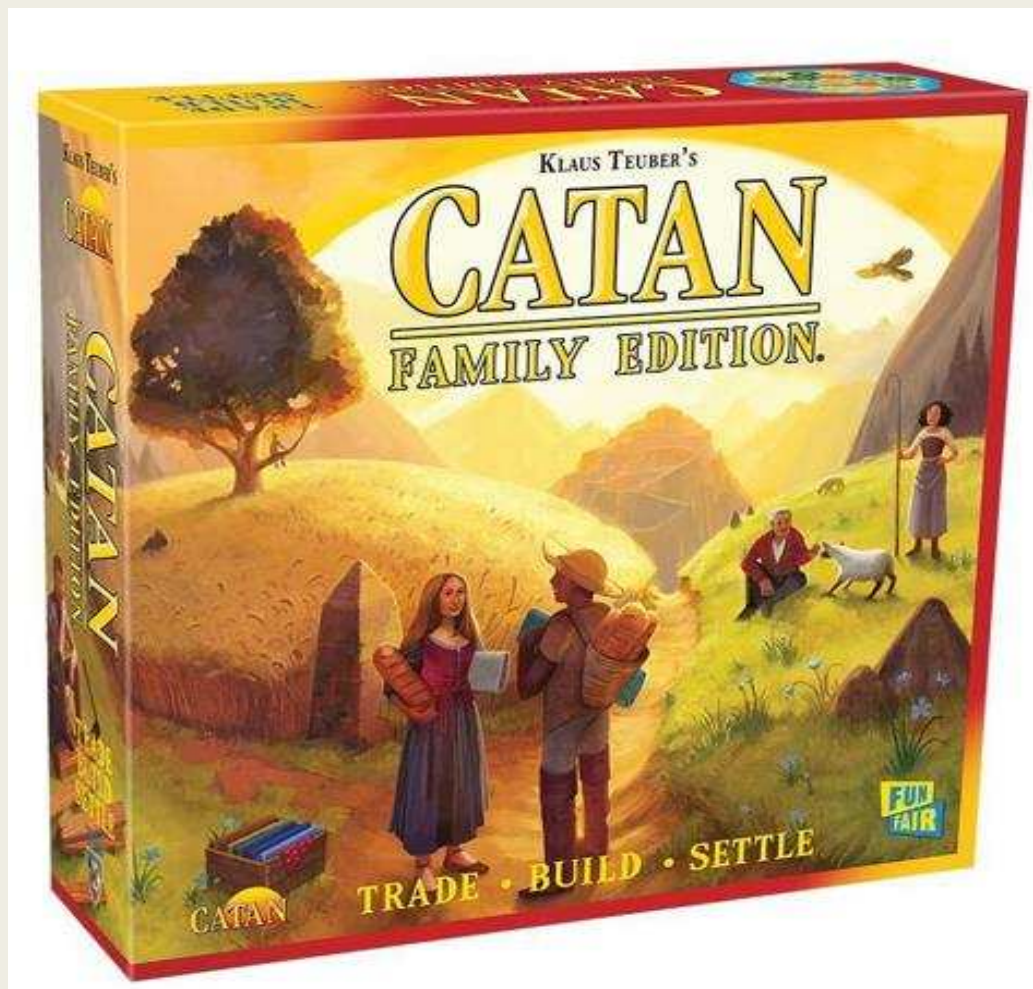
RED Edition

WHITE Edition



BLUE Edition

- **250** \$\$a Red edition.
- **250** \$\$a White edition.
- **250** \$\$a Blue edition.



- 250 \$\$a Family edition.





- 245 00 \$\$a Pandemic Legacy. \$\$n Season 2
- 245 00 \$\$a Pandemic Legacy. \$\$n Season 1



**Wojewódzka Biblioteka Publiczna im. Witolda Gombrowicza
w Kielcach**

e-mail: opracowanie@wbp.kielce.pl

Tel: +48 41 361-53-51 w. 123