

dambland

Gra planszowa stworzona przez uczestników zajęć oraz trenerów Ośrodka DAMB z okazji Jubileuszu 30-lecia.

Odwiedzaj niesamowite miejsca, zajrzyj do DAMBlandu i użyj swoich niezwykłych mocy, aby zdobyć jak najwięcej Żetonów Sukcesu. Zaczynamy!

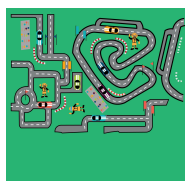
1. Informacje ogólne

- Liczba graczy: 2–6 • Wiek: 8+ • Czas gry: 30–40 min
- Cel gry: Zdobyć jak najwięcej Żetonów Sukcesu przed końcem gry.

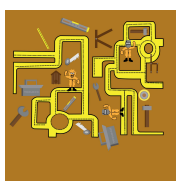
2. Zawartość pudełka

- 6 dwustronnych plansz z Polami Miejs:

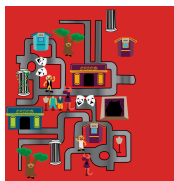
- Tor Wyścigowy



- Warsztat



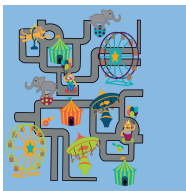
- Teatr



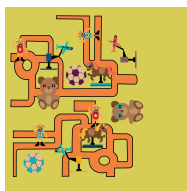
- Plac Budowy



- Cyrk



- Przedszkole



- DAMBland



- 1 z 6 plansz ma po dwóch stronach pole Bazarek DAMBusi

- 100 Żetonów Sukcesu



- 10 zestawów Żetonów Postaci (po 10 w każdym zestawie)



- Żetony Super Mocy - 6 specjalnych umiejętności



3. Przygotowanie gry

Dobór plansz

- 2–4 graczy: użyj 4 dowolnych plansz w tym jedną z polem Bazarek DAMBusia
- 5–6 graczy: użyj 6 plansz

Plansze układamy na stole w dowolnym układzie, tak by stykały się ze sobą co najmniej jednym bokiem. Przy pierwszej grze proponujemy ułożyć kwadrat lub prostokąt.

Żetony Postaci

Każdy gracz losuje 1 Żeton Postaci i kładzie odkryty przed sobą oraz bierze 9 pozostałych Żetonów swojej Postaci.

Rozstawienie postaci

- Każdy gracz wybiera 3 Pola Miejsc na brzegu planszy
- Na każdym z tych pól kładzie 2 swoje Żetony Postaci (łącznie 6 żetonów na start)

Bazarek DAMBusia

Gracze kładą na tym polu 6 zakrytych Żetonów Super Mocy.

Żetony Sukcesu

Gracze układają Żetony Sukcesu obok planszy do gry

4. Przebieg gry

Gra składa się z:

- 12 rund jeśli gracie w wersję podstawową,
- 8 rund jeśli gracie w wersję skróconą,
- lub tylu rund, na ile wystarczy Żetonów Sukcesu.

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy.

Każda runda składa się z trzech faz:

Faza 1 – Podbój

- Gracz wybiera Pole Miejsca sąsiednie do swojego pola, które chce podbić.
- Jeśli pole jest puste – kładzie na nim 2 swoje Żetony Postaci lub 3 jeśli jest to Pole DAMBland
- Jeżeli gracz podbija Pole Miejsca zajęte przez innego gracza, musi położyć +1 Żeton Postaci więcej niż liczba Żetonów Postaci właściciela pola.
- Natomiast gdy podbija Pole DAMBlandu musi położyć +2 Żetony Postaci więcej.
- Gracz, któremu odebrano pole odkłada do pudełka jeden ze swoich Żetonów Postaci, który leżał na podbitym polu, a pozostałe kładzie przed sobą.

Faza 2 – Przegrupowanie

Gracz może przesunąć dowolną liczbę swoich Żetonów Postaci pomiędzy polami, na których leżą już Jego Żetony Postaci, w celu osiągnięcia lepszych efektów gry.

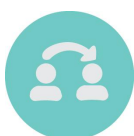
Faza 3 – Rozliczanie

- Za każde pole miejsca, które gracz kontroluje otrzymuje 1 Żeton Sukcesu.
- Za każde Pole DAMBlandia gracz otrzymuje 2 Żetony Sukcesu.

5. Bazarek DAMBusia

- Raz na 4 rundy gracz może zamiast podboju wybrać się na Bazarek.
- Koszt: 2 Żetony Sukcesu, które wracają do puli
- Gracz losuje 1 żeton Super Mocy, który ogląda i zachowuje zakryty do wykorzystania w dowolnym momencie gry.

Super Moce:



Zamiana postaci z innym graczem



Dowolny obrót jednej części planszy



Odzyskanie 1 utraconego Żetonu Postaci



Przejęcie 3 Żetonów Sukcesu wybranego gracza



Wylosowanie nowego Żetonu Postaci i ewentualna wymiana Przejęcie



Pola DAMBland bez użycia swoich Żetonów Postaci (żetony wracają do gracza). Gracz może tylko przejąć pole usuwając Żetony innego gracza albo zdecydować, że oznakuje to pole jednym swoim Żetonem Postaci.

6. Postacie i ich podstawowe umiejętności w całej grze



Nie traci żetonu przy utracie pola



Teleportacja: podbój wolnego Pola Warsztat i Plac, które nie musi stykać się z jego polami, do 5 razy w ciągu gry z użyciem tylko jednego żetonu.



+1 żeton Sukcesu za każde nowe pole zdobyte w rundzie



Wybiera jednego gracza, który nie może jej atakować (nie wybieramy tej postaci przy 2 graczach)



Raz w grze wskazuje jedno pole, którego nie można podbić do końca gry



W momencie utraty pola może wybrać dowolne wolne pole i przekłada tam pozostałe żetony postaci z utraconego pola.



Może ją wykorzystać do dwóch razy w ciągu gry.



+2 żetony Sukcesu przy rozliczeniu za pole DAMBland +1 żeton Sukcesu za każde 3 podbite pola (łącznie)



Przy podboju wolnego Pola DAMBland zamiast 3 Żetonów Postaci, kładzie 2 Żetony Postaci



2 razy na grę może wymusić wymianę jednego pola z innym graczem, musi być to pole tej samej kategorii, gracze przekładają żetony swoich postaci.

7. Koniec gry

- Minie 12 rund jeśli gracie w wersję podstawową lub
- Minie 8 rund jeśli gracie w wersję skróconą lub
- Skończą się żetony Sukcesu.

Wygrywa gracz z największą liczbą żetonów Sukcesu

Autorzy gry: Mila Wawrzyn, Gabriela Woźniak, Eryk Potrykus, Jeremi Załuski

Pod redakcją: Dorota Hazuka Furgalska, Andrzej Nowak

Grafika: Kacper Okrój, Klaudia Kotłowska, Kinga Nowak