

# Praczo



mark6 

Mateusz "Jaskier" Pitulski

# Pnącza

## Wstęp

„Pnącza” to logiczno-strategiczna gra planszowa dla dwóch osób. Gracze wcielają się w role kompletnie znudzonych ogrodników, eksperymentujących z „małym chemikiem” w zapomnianym przez wszystkich ogrodzie. Zabawa chemikaliami szybko przeradza się w rywalizację - kto wyhoduje bardziej zmutowane pnącze i tym samym pognębi rywala.

Tylko jeden z nich może wygrać. Czy będziesz to ty?

## Cel gry

Zadaniem graczy jest osiągnięcie określonego pułapu punktów poprzez rozbudowę własnego pnącza i blokowanie przeciwnika. Punkty zdobywa się układając żetony na punktowanych polach lub wykonując określone czynności na planszy.

## Zawartość

- #1 plansza ogrodu z torem punktacji
- #2 zestawy po 70 żetonów pnączy, każdy zestaw zawiera:
  - #14 prostych
  - #36 zakrętów
  - #4 podniesienia
  - #8 przebieć
  - #4 podwójne rozwidlenia
  - #4 potrójne rozwidlenia
- #6 kamieni (po 3 dla każdego gracza)
- #niniejsza instrukcja

# Elementy gry

## Plansza ogrodu

Plansza ogrodu podzielona jest na 144 (12x12) kwadraty. Każdy z nich reprezentuje osobne pole gry. Zajmując odpowiednie pola na planszy, poprzez wykładanie żetonów pnączy zdobywa się (lub traci) punkty (patrz: Tor punktacji).



## Tor punktacji



Tor służy do zaznaczania zdobytych przez graczy punktów. Za każdym razem gdy gracz zdobywa lub traci punkty, należy odnotować tę zmianę poprzez przesunięcie kamienia. Tor punktacji przyjmuje wartości od 0 do 50.

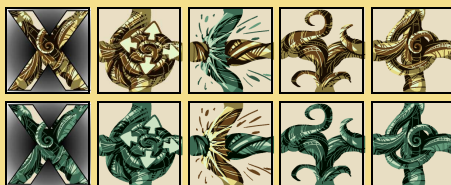
## Żetony pnączy

Za ich pomocą gracze rozbudowują pnącza na planszy. Żetony dzielimy na dwa rodzaje:

Żetony podstawowe (na rewersie kółko):  
proste oraz zakręty.



Żetony rozszerzone (na rewersie krzyżyk):  
podniesienia, przebicia oraz podwójne i potrójne rozwidlenia.



## Kamienie

Pozwalają graczom „rezerwować” pola planszy oraz służą do zaznaczania ilości punktów.



# Przygotowanie do gry

## Plansza i żetony

Planszę należy rozłożyć w taki sposób, aby obaj gracze mieli do niej swobodny dostęp. Następnie każdy bierze jeden zestaw żetonów i wyciąga z niego jedno potrójne rozwidlenie. Wybrany zestaw dzielimy na dwa stosy (podstawowy i rozszerzony), po czym rozkładamy je rewersami do góry (obrazkami żetonów w dół). Żetony w stosach powinny być rozmieszczone losowo. Gracze kładą wyciągnięte wcześniej rozstrojenie przed sobą.

## Pułap punktów

Gracze umieszczają swoje kamienie na polu 0, na torze punktacji. Przed grą należy zdecydować, jaki pułap gwarantuje wygraną. Zalecany przedział mieści się pomiędzy 30 (gra krótsza i mniej agresywna) a 40 (gra dłuższa i bardziej agresywna). Pułap 50 będzie najlepszy dla zaawansowanych graczy, którzy dobrze znają zasady i wiele razy grali w Pnacza. W pierwszej rozgrywce najlepiej ustalić iż wygrywa osoba, która zdobędzie 30 punktów.

## Grządki

Przed rozpoczęciem gry gracze muszą przygotować „grządki”. Są to zestawy złożone z czterech żetonów pnący – gracze muszą ułożyć trzy takie grządki:



- grządka pierwsza: 3 żetony podstawowe pierwszego gracza (2 awersem do góry, 1 rewersem do góry) oraz 1 żeton rozszerzony pierwszego gracza (rewersem do góry)



- grządka druga: 3 żetony podstawowe drugiego gracza (2 awersem do góry, 1 rewersem do góry) oraz 1 żeton rozszerzony drugiego gracza (rewersem do góry)



- grządka trzecia: 2 żetony podstawowe pierwszego gracza oraz drugiego gracza (wszystkie awersem do góry)



## Rozpoczęcie gry

Grę rozpoczyna gracz, który w rzeczywistości ma ogródek. Jeżeli obaj mają ogródki, rozpoczyna ten z bardziej zaniedbanym. Gdy zaś żaden z nich nie ma ogródka lub oba ogródki są tak samo zaniedbane, rozpoczęcie gry należy ustalić losowo.

Gracz rozpoczynający grę wybiera jedną z grządek: ze swoimi żetonami lub mieszaną. Wszystkie żetony z tej grządki kładzie awersami do góry przed sobą (razem z wybranym na początku gry potrójnym rozwidleniem gracz ma teraz pięć żetonów).

Pierwszy gracz może zacząć rozbudowę swojego pnącza począwszy od przypisanego mu miejsca startowego oraz podjęć dodatkowe czynności (patrz: **Czynności w turze gracza**).

Po zakończeniu tury gracze uzupełniają grządki, aby odpowiadały one początkowemu ustawieniu.

Następnie swoją turę rozpoczyna drugi gracz powtarzając dokładnie ten sam schemat.

## Przebieg gry

Od tego momentu każda tura wygląda tak samo. Gracz wybiera grządkę ze swoimi żetonami lub mieszaną i bierze żetony dla siebie. Następnie rozbudowuje pnącze i wykonuje dodatkowe czynności. Na koniec każdej tury gracze uzupełniają grządki.

## Czynności w turze gracza

Gracz w trakcie swojej tury ma do dyspozycji 3 akcje, które może wykorzystać w następujący sposób:

- rozbudować pnącze przez wyłożenie żetonu (1 akcja)
- rozbudować pnącze przeciwnika przez wyłożenie jego żetonu (1 akcja, ten manewr można wykonać tylko dwa razy w turze) – pnącze rywala musi jednak przynajmniej raz od początku gry być rozwidlone
- postawić lub przesunąć swój kamień na planszy (1 akcja)
- zdjąć z planszy kamień przeciwnika (2 akcje)

## Bonus i wyjątek

Jeżeli gracz poświęci 3 akcje na wyłożenie żetonów pnączy (obojętnie, swoich lub kombinacji swoich i przeciwnika), może gratisowo wyłożyć czwarty żeton.

Gracz rozpoczynający grę ma wyjątkowo do wykorzystania jedynie 2 akcje. Jeżeli zużyje je na wyłożenie żetonów pnączy, trzeci żeton może wyłożyć gratis.

# Pozostałe zasady gry

## Kamienie

Gdy gracz wstawi kamień na jakieś pole planszy, wówczas zostaje ono dla niego zarezerwowane – nie może pojawić się na nim żeton pnącza przeciwnika (nawet jeżeli chce go wyłożyć rezerwujący gracz). Kamień nie może być postawiony bezpośrednio przed rozbudowywanym pnączem przeciwnika.

## Obowiązkowe rozwidlenie

Jeżeli gracz dotychczas nie rozwidlił swojego pnącza, a któryś z kamieni punktacji dotrze do pola „8!” na torze punktacji, w kolejnej turze będą musieli to uczynić. Jeżeli gracz rozwidli pnącze przed osiągnięciem punktu „8!” – otrzyma 3 dodatkowe punkty (patrz: **Punktacja**).

## Przebijanie

Jeżeli żetony przeciwnika leżą na drodze i nie pozwalają na dalszą rozbudowę pnączy, można zaradzić temu przy pomocy żetonów przebijających. Jeżeli koniec pnącza styka się z żetonem pnącza przeciwnika, żeton ten można zastąpić żetonem przebijającym, o ile po takiej zamianie pnącza obu graczy nie będą bezpośrednio połączone. Zastąpiony żeton przeciwnika zostaje odrzucony (nie będzie już brał udziału w grze). Jeżeli wszystkie warunki są spełnione, przebijanie można zastosować także na drugim poziomie (patrz: **Podniesienie**). Przeciwnik nie może użyć żetonu podniesienia na żetonie przebijającym. Nie można także użyć przebicia na innym żetonie przebicia lub na własnym pnączu.

## Przykład przebijania

Gracz „jasny” w swoim ruchu zbliżył się do ułożonego prostopadle pnącza przeciwnika. W następnym ruchu zamierza przebić je z pomocą żetonu przebicia by zdobyć dodatkowe punkty.



Gracz odrzuca fragment pnącza przeciwnika (nie będzie on już brał udziału w grze). W to miejsce wstawia swój żeton przebicia.



## Podniesienie (drugi poziom)

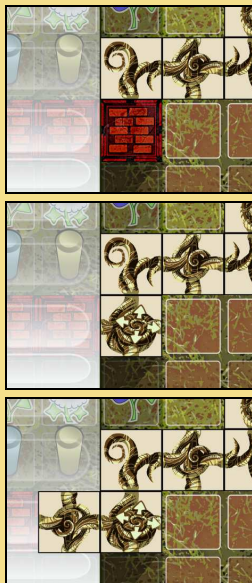
Pnącza w grze mogą rosnąć nie tylko na jednym poziomie. Jeżeli tylko jest oparcie, mogą one wejść na drugi poziom i tam się rozprzestrzeniać. Umożliwia to żeton podniesienia z zestawu rozszerzonego, który należy położyć bezpośrednio przed rozbudowywanym pnączem - pod warunkiem, że pod spodem jest jakieś oparcie (murek lub inne pnącze). Od żetonu podniesienia można rozbudowywać pnącze w każdą stronę. Jeżeli żeton pnącza nie ma niczego pod sobą, automatycznie spada na pierwszy poziom - nie potrzeba do tego żetonu podniesienia. Poziom drugi to maksimum, nie można wspiąć się wyżej.

### Przykład podniesienia

Jeden z graczy dotarł do murku i tym samym zablokował sobie możliwość rozbudowy tej końcówki pnącza na pierwszym poziomie.

Aby móc dalej rozwijać to pnącze, gracz w którymś z kolejnych ruchów musi wyłożyć żeton podniesienia (murek na pierwszym poziomie stanowi przeszkodę, można się na nim poruszać jedynie na drugim poziomie).

Korzystając z murku, gracz postanawia dalej rozwijać pnącze na drugim poziomie. Tym samym zdobywa także punkty za pole z dachem szklarni.



## Elementy planszy

murek



miejsca startowe



tyczki



sadzawka



ławka



drabinka



kwiatki: biały,  
czerwony i niebieski



dach szklarni



# Punktacja

Podczas gry nie można mieć punktów ujemnych, zatem wartość 0 jest najmniejszą ilością punktów, jaką gracz może posiadać. Wszelkie zmiany w punktach graczy nanosi się natychmiastowo używając kamieni na torze punktacji. Jak wspomniano na samym początku, ilość punktów można zmienić stawiając żeton pnącza na określonym polu planszy lub też poprzez wykonanie określonej czynności.

Bonus z pola planszy działa tylko raz, po wystawieniu na nim żetonu pnącza, nie zaś w każdej turze!

Gdy gracz postawi żeton przeciwnika na punktowanym polu planszy lub wykona punktowaną czynność, przeciwnik otrzyma te punkty.

Jeżeli gracz wykona punktowaną czynność i przy okazji zajmie punktowane pole planszy, ilość punktów sumuje się. Przykładowo za przebicie się na polu boku ławki gracz otrzyma 6 punktów (2+4).

Gracz przeбитý nie traci uprzednio zdobytych punktów.

## Pola planszy

Punkty należą się za każde położenie żetonu na pole planszy z elementem:

- sadzawka (-1 punkt)
- środek ławki (+1 punkt)
- czerwony kwiatek (+1 punkt)
- bok ławki (+2 punkty)
- biały kwiatek (+2 punkty)
- dach szklarni (+2 punkty, ale tylko na drugim poziomie!)
- niebieski kwiatek (+3 punkty)
- drabinka (+5 punktów)

## Czynności na planszy

Punkty przysługują także, gdy gracz:

- położy żeton pnącza na drugim poziomie (+1 punkt)
- rozwidli pnącze przed obowiązkiem rozwidlenia (+3 punkty)
- przebije się przez pnącze przeciwnika (+4 punkty)
- doprowadzi odnogę pnącza rywala do brzegu planszy, murku lub innego pnącza (+4 punkty)
- połączy na pierwszym poziomie dwie tyczki tego samego (swojego) koloru (+10 punktów)



# Koniec gry

Zwycięzca rozgrywki może zostać wyłoniony na kilka sposobów.

## Blokada

Gracz zwycięża pozbawiając przeciwnika możliwości rozbudowy, czyli gdy w swojej turze rywal nie będzie w stanie dalej rozwijać własnego pnącza. Można to osiągnąć przykładowo blokując wszystkie odnogi pnącza przeciwnika poprzez skierowanie ich w stronę brzegu planszy.

## Pełap punktów

Jeżeli podczas przebiegu gry któryś z graczy osiągnie wcześniej ustalony pełap punktów – natychmiast wygrywa grę.

## Koniec żetonów

Chociaż jest mała szansa na zużycie wszystkich żetonów, nie można całkowicie wykluczyć takiej możliwości. Jeżeli któryś z graczy nie będzie w stanie wziąć pełnej grządki żetonów, gra się kończy. Wygrywa gracz z większą ilością punktów. Jeżeli jest remis na torze punktacji, decyduje ilość żetonów pnączy na planszy. Ten kto ma ich więcej – wygrywa.

### AUTOR GRY:

Mateusz „JAskier” Pitulski  
<http://mateuszpitulski.blogspot.com>

### WYDAWCA:

Marek Szumny  
(wirtualne wydawnictwo mark6)  
os. Konstytucji 3-go Maja 18/9  
48-100 Głubczyce  
tel. 0 608 467 526  
<http://www.mark6.pl>  
[wydawnictwo.mark6@gmail.com](mailto:wydawnictwo.mark6@gmail.com)

### INSTRUKCJA:

Marek „Mar\_cus” Szumny  
Mateusz „JAskier” Pitulski

### ILUSTRACJE:

Dawid Korzekwa

### KOREKTA:

Maciej „ivilboy” Mularski

**mark6** 

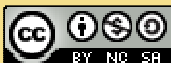
Testy: TKGP „Planszowanie” w składzie MossGrande, Scorgon, Exodian.

Pomoc w wykonaniu wersji testowej:  
Guma, Julia Pitulska.



Szczególne podziękowania dla MossGrande. I dla Joli Adamcewicz.

Jeżeli podoba ci się gra planszowa Pnącza i chociaż przez chwilę dała ci odrobinę zabawy – oceń i skomentuj ją w serwisie BoardGameGeek pod adresem <http://www.boardgamegeek.com/boardgame/41529>.



Gra planszowa Pnącza jest  
na licencji Creative Commons.



# Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

