

Przykładowa tura

Fioletowy gracz wykonuje ruch i używa swojego pola, składającego się z 2 prostokątów, aby wyzwać na pojedynek żółtego gracza, który posiada pole złożone z 4 prostokątów. Pojedynek rozgrywa się w kategorii żółtego gracza: „Gatunki muzyczne”. Fioletowy wygrywa! Karta „Gatunki muzyczne” zostaje odłożona na stos kart odrzuconych. Fioletowy może teraz przejść 2 prostokąty z pola żółtego gracza (czyli dokładnie tyle, ile składa się na mniejsze z pól biorących udział w pojedynku). Wybiera takie, które połączą się z jego innym polem, tworząc większy obszar. Finalnie, fioletowy ma pole złożone z 5 prostokątów i 2 kart kategorii. Decyduje się zachować kategorię „Kwiaty”, a drugą odrzuca. Tymczasem żółty ma teraz 2 pola, do których nie przypisano żadnej kategorii. Dla każdego z nich dobiera więc po 2 karty, wybiera jedną z nich i umieszcza na Podłodze, a drugą odrzuca.



Koniec rundy

Runda dobiega końca w momencie, w którym ostatni gracz wystąpił w roli wyzywającego. Gracz, którego pole jest w tej chwili **największe**, zwycięża. **Dobiera 3 karty kategorii z talii, wybiera 1 z nich i kładzie na polu Finał.**

Pozostałe odkłada na stos kart odrzuconych.

W przypadku **remisu**, wygrywa gracz, który posiada więcej pól na Podłodze. Wciąż remis? Zwycięża gracz, od którego tury minęło najwięcej czasu.

Finał

Po **trzech rundach** następuje finał, w którym wyłoniony zostanie zwycięzca gry!

1. Uszeregujcie graczy według wielkości ich pól, stosując te same zasady, co przy ustalaniu zwycięzcy rundy.
2. Gracz z najwyższą pozycją w rankingu jako pierwszy wybiera jedną z kart kategorii znajdujących się na polu *Finał*. Następnie wyboru dokonują kolejni gracze zgodnie z kolejnością w rankingu, aż każdy — z wyjątkiem gracza z najniższą pozycją — będzie miał przypisaną kategorię. Ostatnią kategorię, należy odłożyć na stos kart odrzuconych.
3. Gracz z najniższą pozycją wyzywa na pojedynek gracza będącego bezpośrednio przed nim w rankingu. Pojedynek rozgrywa się w kategorii wyzwanego. Zwycięzca tego starcia rzuca wyzwanie kolejnemu, wyżej uplasowanemu graczowi i zmierzy się z nim w jego kategorii. Proces ten trwa do momentu, aż wyzwany zostanie gracz, zajmujący pierwsze miejsce.
4. Zwycięzca ostatniego, finałowego pojedynku wygrywa!



Producent: ©2025, Identity Games International B.V.
Westersingel 108, 3015 LD Rotterdam, Nederland
www.identitygames.nl



Importer/Dystrybutor: Epee Polska Sp. z o.o.
al. Bohaterów Warszawy 15-16, 70-370 Szczecin
www.epee.pl

The Floor © TM 2025, na licencji Talpa Studios.



Zawartość:

- 1 plansza do gry (dalej też jako: Podłoga)
- 5x25 żetonów uczestników
- 100 dwustronnych kart kategorii
- 23 karty wyzywającego
- 23 karty wyzwanego

Panie i Panowie, witamy w *The Floor*! Zasady są proste: walczycie o dominację na Podłodze, zdobywając pola rywali w emocjonujących pojedynkach. W tej grze liczą się spryt, stalowe nerwy i strategiczne myślenie. Kto zachowa zimną krew? Kto pokona najwięcej przeciwników? Przed wami 3 intensywne rundy prowadzące do wielkiego finału, w którym wyłonimy zwycięzcę. Niech rozpocznie się gra!

Cel gry

Gracz, którego pole będzie największe na koniec rundy, zostanie zwycięzcą tej rundy i zwiększy swoje szanse w finale. Zwycięzca finałowego pojedynku wygra całą grę!

Czym jest pole?



Pole to obszar składający się z jednego lub więcej prostokątów na planszy, które przylegają do siebie poziomo lub pionowo, i na których znajdują się żetony w tym samym kolorze.

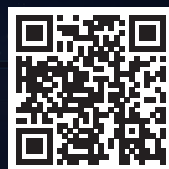
ZASADY GRY

Liczba graczy: 2-10

Czas gry: 60 min.

Wiek: 10+

Przygotowanie do gry



Otwórzcie aplikację

Zeskanujcie kod QR za pomocą smartfona (lub innego urządzenia) i otwórzcie aplikację **The Floor Clock**.

Rozłóżcie wszystkie elementy

1. Połóżcie **planszę** do gry na środku stołu.
2. Potasujcie **karty wyzywającego** i karty **wyzwanego**, a następnie ułóżcie je obok planszy.
3. Połóżcie na stole urządzenie z **aplikacją The Floor Clock**.
4. Potasujcie **karty kategorii** i umieśćcie je na wyznaczonym miejscu (stos kart dobierania).
5. Niech każdy z was wybierze teraz kolor i weźmie odpowiadające mu **żetony** (25 sztuk). Chcecie zagrać w więcej niż 5 osób? Podzielcie się na drużyny!



Wybór kategorii

1. Zdecydujcie, jakiego koloru kategorii użyjecie w rozgrywce. Rozdajcie każdemu następującą liczbę kart:

2 graczy:	3 graczy:	4 graczy:	5 graczy:
13 kart	9 kart	7 kart	6 kart

- Będziecie grać z dziećmi w wieku od 10 do 14 lat? Użyjcie kart z symbolem .

2. Rozdzielcie kategorie.

Niech każdy z was:

- **Wybierze 1 kategorię** ze swojego zestawu kart na ręce i położy ją obok siebie.
- **Pozostałe karty przekaże** graczowi po lewej stronie.

Powtarzajcie do momentu, w którym każdemu z was pozostanie tylko 1 karta na rękę. Odłóżcie ją na stos kart odrzuconych.



3. Umieście swoje karty kategorii na planszy zgodnie z poniższym wzorem i połóżcie na nich swoje żetony (stroną z uczestnikiem do góry).



Kolejność kolorów można zmienić. Ważne jednak, by na początku karty jednego gracza nie przylegały do siebie (w pionie lub w poziomie).

4. W **rozgrywce 4-osobowej** połóżcie 1 wierzchnią kartę ze stosu dobierania na polu *Final*, a w **rozgrywce 5-osobowej** – 2. Każdy z was może obejrzeć te karty.

Przebieg gry

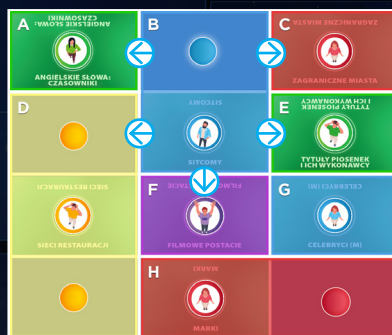
Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Później tury przebiegają zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze wykonaj 3 kroki:

1. **Wyzwanie** – Wybierz jednego ze swoich uczestników (żeton) na planszy i rzuć wyzwanie sąsiadującemu pionowo lub poziomo graczowi.
2. **Pojedynek** – Zmierz się z wybranym graczem w jego kategorii.
3. **Rozstrzygnięcie** – Zwycięzca przejmuje część lub całość pola przeciwnika.

Wyzwanie

Wybierz jedno ze swoich pól i przesunij przypisany do niego żeton uczestnika na granicę z sąsiadującym (poziomo lub pionowo) polem innego gracza, aby rzucić mu wyzwanie. Pojedynek odbędzie się w kategorii przypisanej do pola przeciwnika.



Pojedynek

1. **Umieście urządzenie**, na którym uruchomiono aplikację **The Floor Clock**, między uczestnikami pojedynku.
2. **Wyzrywający** bierze **karty wyzywającego**, a **wyzwany** – **karty wyzwanego**.

3. Obaj gracze **tasują swoje talie**.
4. **Wyzywający uruchamia swój zegar** i odkrywa wierzchnią kartę ze swojej talii.
5. Wyzywający **musi podać słowo rozpoczynające się na literę z odkrytej karty**, które pasuje do danej kategorii.
6. Gdy padnie poprawne słowo, wyzywający **zatrzymuje swój zegar** i uruchamia czas wyzwanego, aby teraz to on wylosował literę ze swojej talii i odpowiedział.

W rozgrywce drużynowej odpowiedzi mogą udzielać jednocześnie wszyscy członkowie zespołu.

Kontynuujcie pojedynki, udzielając odpowiedzi na zmianę zgodnie z powyższym schematem – każda odpowiedź musi pasować do kolejnej wylosowanej litery. **Przegrywa osoba, której pierwszej skończy się czas!**

Zasady pojedynku

- Jeśli gracz nie potrafi podać odpowiedzi, **może spasować**, odczekać sekundę, a następnie odkryć kolejną kartę ze swojej talii. Uwaga: jego czas ciągle płynie!
- Żadna z odpowiedzi udzielonych w trakcie pojedynku **nie może się powtórzyć**.
- **W razie wątpliwości** co do poprawności odpowiedzi, należy **zatrzymać zegar** i pozwolić graczom niebiorącym udziału w pojedynku zdecydować.
- W kategoriach dotyczących osób odpowiedź może zaczynać się zarówno od imienia, jak i nazwiska.
- Niektóre kategorie zostały oznaczone **symbolem (K)** – oznacza to, że w odpowiedziach muszą pojawić się imiona i nazwiska kobiet. Analogicznie, kategorie oznaczone jako **(M)** dotyczą wyłącznie mężczyzn.
- W przypadku tytułów filmów i książek dozwolone są zarówno nazwy oryginalne, jak i ich oficjalne,

polskie odpowiedniki.

- W przypadku tytułów filmów, książek lub piosenek przedimek (np. „The”) jest opcjonalny. Przykładowo, nazwa *The Lord of the Rings* może zostać uznana za poprawną zarówno na literę T, jak i L.
- W talii znajduje się **5 pustych kart** – wykorzystajcie je, by wymyślić własne kategorie.

Rozstrzygnięcie pojedynku

Zwycięzca pojedynku przejmuje pole przeciwnika (lub jego daną część).

1. Usuń z Podłogi kartę kategorii, która właśnie została rozegrana i umieść ją na stosie kart odrzuconych.
2. Liczba prostokątów na planszy, które możesz przejąć, musi odpowiadać wielkości mniejszego z pól biorących udział w pojedynku (zobacz sekcję: *Przykładowa тура*). Zamień żetony przeciwnika na swoje, kładąc je stroną z zawodnikiem do dołu.
3. Jeśli pojedynek wygrasz jako wyzywający, zostajesz przy swojej kategorii. Jeśli zwyciężyłeś jako wyzwany, przejmujesz kategorię wyzywającego.

Na każdym polu zawsze powinna znajdować się dokładnie 1 karta kategorii. Po rozstrzygnięciu pojedynku może się jednak zdarzyć, że na danym polu nie będzie żadnej karty albo będzie ich zbyt wiele.

- W przypadku braku kategorii właściciel pola bierze 2 karty ze stosu dobierania i wybiera 1 z nich, którą umieszcza na tym polu.
- Jeśli na polu znajduje się więcej kategorii, jego właściciel wybiera 1, którą chce pozostawić, a resztę odkłada na stos kart odrzuconych.