

## ELEMENTY GRY

70 kart

awers



rewers



karta bonusowa

*Dusigrosz*



12 postaci



## PRZYGOTOWANIE GRY

1. Posegreguj **karty** według rewersu i ułóż je w stosy.
2. Potasuj każdy ze **stosów** i ułóż je obok siebie na stole rewersem do góry. Liczba na rewersie pokazuje, ile kart znajduje się w danym stosie.
3. W zależności od liczby graczy każdy wybiera:

- w grze 2-osobowej 4 postacie
- w grze 3- i 4-osobowej 3 postacie
- w grze 5-osobowej 2 postacie

Gracze układają **postacie** przed sobą na stole. Wybór postaci nie ma wpływu na rozgrywkę.

4. **Kartę bonusową *Dusigrosz*** odłóż do pudełka, jest używana w jednym z wariantów

zaawansowanych opisanych na końcu instrukcji.

*Przygotowanie w grze 4-osobowej*



## CEL GRY

W trakcie gry gracze będą zdobywać różne przedmioty, które mają swoją wartość w dukatach.

Wygrywa gracz, który na koniec gry będzie najwięcej dukatów.



## PRZEGIEG GRY

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Następnie gra jest kontynuowana w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze gracz może wykonać jedno z dwóch działań:

1. **Bierze udział w przygodzie.**
2. **Wysłał przedmioty do grodu.**

### AKCJA 1: BRANIE UDZIAŁU W PRZYGODZIE

Gracz odkrywa jedną kartę z wierzchu dowolnie wybranego stosu i wykonuje działanie związane z obrazkiem na tej karcie.



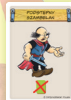
### PRZEDMIOTY

Gracz, który odkryje kartę z przedmiotem, kładzie ją przed sobą na stole. Karty muszą leżeć tak, aby przeciwnicy widzieli, co się na nich znajduje. Wartość przedmiotu (w dukatach) pokazana jest na dole karty.

Zdobyte przedmioty będą „bezpieczne” dopiero, gdy gracz wyśle je do grodu (patrz *Wysłanie przedmiotów do grodu*).



**MONETA W RĘKU** w podstawowej grze jest traktowana jak zwykły przedmiot o wartości 1 (patrz zasady zaawansowane na str. 4).



### PODSTĘPNY SZAMBELAN

Gracz, który odkryje *podstępny szambelana*, musi odłożyć do pudełka **najbardziej wartościowy**

przedmiot leżący przed nim na stole. Gdy gracz ma kilka przedmiotów o tej samej, najwyższej wartości, to wybiera, który z nich odkłada. Gdy gracz nie ma żadnego przedmiotu przed sobą, to nic się nie dzieje. Po wykonaniu działania należy odłożyć *szambelana* do pudełka.



### ZBÓJCERZE

Gdy gracz odkryje kartę *zbójce*, musi położyć ją przed sobą na stole. Pojedyncza karta *zbójce* nie czyni graczowi szkody. Gdy gracz odkryje **drugą** kartę ze *zbójcami*, musi odłożyć wszystkie przedmioty, które leżą przed nim na stole, do pudełka. Po wykonaniu działania obie karty ze *zbójcami* odkładane są do pudełka. *Zbójce* są silni w grupie!



### ROZBÓJNICY Z JOMSBORGA

Gdy gracz odkryje kartę *rozbójnicy z Jomsborga*, wykonuje jedno z dwóch działań opisanych poniżej:

1. Gdy gracz **nie ma** przed sobą karty *zbójce*, musi odłożyć do pudełka **wszystkie przedmioty** leżące przed nim na stole. Gdy gracz nie ma żadnego przedmiotu przed sobą, to nic się nie dzieje. Po wykonaniu działania należy odłożyć *rozbójników* do pudełka.
2. Gdy gracz **ma** przed sobą kartę *zbójce*, *rozbójnicy*, zamiast rabować gracza, walczą ze *zbójcami*. Należy odłożyć obie karty (*rozbójnikowi zbójce*) do pudełka. Gracz niczego nie traci.

## AKCJA 2: WYSŁANIE PRZEDMIOTÓW DO GRODU

Gdy gracz ma jakieś przedmioty przed sobą, może je wysłać do grodu zamiast odkrywania kolejnej karty.

Kładzie wszystkie przedmioty, które ma przed sobą, na jednej ze swoich postaci.



- Karty na postaciach muszą leżeć w stosie rewersem do góry, żaden gracz nie może ich podglądać w trakcie gry.

- Gracz może położyć przedmioty tylko na postaci bez kart. Na przykład, w grze 3-osobowej każdy ma 3 postacie, gracz może więc odłożyć przedmioty tylko 3 razy.
- Przedmiotów leżących na postaciach nie można już w żaden sposób zabrać graczowi.
- Gdy gracz wysłał przedmioty do grodu i ma przed sobą kartę *zbójcerze*, to odkłada ją do pudełka (*zbójcerze* oddalają się do swojego obozu, pomrukując z niezadowolenia, bo gracz nie ma już przedmiotów do zabrania).

## KONIEC GRY

Gdy gracz ma już przedmioty na wszystkich swoich postaciach, kończy udział w dalszej grze. Pozostali grają dalej.

Gra kończy się na dwa sposoby:

1. Gdy każdy gracz ma przedmioty na wszystkich swoich postaciach.
2. Gdy wszystkie karty przygody w stosach zostaną odkryte. Jeżeli gracze mają jakieś przedmioty przed sobą, to mogą je jeszcze wysłać do grodu.

Każdy gracz sumuje dukaty na wszystkich zdobytych przez siebie kartach **wysłanych** do grodu.

Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej dukatów. W razie remisu wygrywa ten gracz spośród remisujących, który do grodu wysłał więcej przedmiotów. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

**Przykład:** Gracz wysłał do grodu 5 przedmiotów, które w sumie są warte 22 dukaty (10+5+5+1+1).



### PODPOWIEDŹ

W każdym stosie znajduje się po jednej karcie: *rozbójnicy z Jomsborga*, *zbójcerze*, *podstępny szambelan*, *moneta w rękę* i przedmiot wart 10 dukatów. Pozostałe karty w stosie to monety i przedmioty o wartości 5. Zapamiętaj, jakie karty zostały już odkryte, i wybieraj takie stosy, w których unikniesz zagrożeń i będziesz mieć szanse na wartościowe przedmioty.

## ZASADY ZAAWANSOWANE

Grę podstawową można rozszerzyć o dodatkowe zasady. Polecamy je graczom, którzy opanowali już dobrze podstawową grę.



### DUSIGROSZ

Na koniec gry gracz z największą liczbą monet (*monety w ręku* też się liczą) zdobywa dodatkowo kartę *dusigrosz* wartą 10 dukatów.



### MONETA W RĘKU

Karty z obrazkiem, na którym jest tzw. *moneta w ręku*, mają dodatkowe działanie. Gracz, który odkryje tę kartę, wybiera dowolnego gracza.

Następnie zabiera wszystkie monety leżące przed nim na stole (w tym *monety w ręku*). Następnie w zamian kładzie przed nim odkrytą przed chwilą *monetę w ręku*. Gdy wybrany

gracz nie ma przed sobą monet, to zabiera się mu wszystkie przedmioty z wartością 5, jeśli nie ma i tych – zabiera się przedmioty o wartości 10. Jeżeli wybrany gracz nie ma przed sobą żadnych przedmiotów, to gracz, który odkrył kartę, nic nie zyskuje (ale mimo wszystko musi oddać graczowi odkrytą kartę).

**Przykład:** Gracz odkrył kartę *moneta w ręku*. Wybiera gracza, przed którym leżą 3 przedmioty: dwie *monety* oraz magiczne wiśnie. Zabiera graczowi dwie karty z *monetami* i w zamian kładzie przed nim właśnie odkrytą kartę.



# EGMONT

EGMONT Polska Sp. z o.o.  
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa  
[www.egmont.pl](http://www.egmont.pl)

[www.krainaplanszowek.pl](http://www.krainaplanszowek.pl)  
© 2015 Egmont Polska Sp. z o.o.  
© CHRISTA/EGMONT POLSKA  
© Dr. Reiner Knizia 2015



[krainaplanszowek.pl](http://krainaplanszowek.pl)  
[facebook.com/KrainaPlanszowek](https://facebook.com/KrainaPlanszowek)

Autor gry: Reiner Knizia  
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak  
Redakcja: Patryk Blok

Koordinacja produkcji: Agnieszka Kupczyk  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc