SOJUSZ NA JUŻ

Gracze: 2–4 **Wiek:** 8–99

Czas trwania: 30 min

Żubr, władca Wielkiej Prapuszczy, pragnie umocnić swoją pozycję na świecie. W tym celu postanawia zawrzeć sojusze ze zwierzętami panującymi na różnych kontynentach.

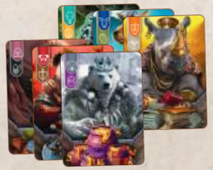
Wysyła zatem swoich najprzebieglejszych posłańców z pięknymi darami, by przekonać pozostałych liderów do zawarcia z nim paktu.

W grze wcielacie się w posłańców i staracie się przekazać podarki szybciej niż inni gracze. Pamiętajcie, że najszybsza osoba zostanie mianowana Głównym Doradcą lub Główną Doradczynią władcy. Czy to właśnie Ty sięgniesz po ten tytuł?

Elementy gry



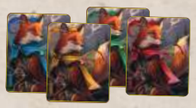
12 kart misji (6 kart władców i 6 kart podarków)



108 kart podróży



50 żetonów skrzyń



4 żetony graczy

Uwaga! W grze używacie 48 żetonów skrzyń – 2 nadmiarowe to zapas na wypadek zgubienia lub uszkodzenia żetonu.

Przygotowanie gry

1. Połóżcie odkryte karty misji w 2 rzędach na środku stołu: 6 kart zwierząt (władców) w górnym rzędzie, a 6 kart podarków w dolnym rzędzie.
2. Umieśćcie po 1 żetonie skrzyni na każdej karcie misji.
3. Pozostałe żetony skrzyń rozdajcie po równo każdemu z graczy: w grze 2-osobowej – po **18** żetonów, w 3-osobowej – po **12** żetonów, a w grze 4-osobowej – po **9** żetonów. Każdy gracz umieszcza żetony skrzyń przed sobą, tak aby wszyscy wiedzieli, ile ich jest. Nieużywane w rozgrywce żetony odłóżcie do pudełka.
4. Potasujcie karty podróży i stwórzcie z nich zakryty stos.
5. Każdy gracz bierze po 3 karty podróży ze stosu. Karty należy trzymać tak, żeby przeciwnicy nie widzieli, co się na nich znajduje.





Karty i 12 żetonów Michała



Karty i 12 żetonów Kamili



Karty i 12 żetonów Roksany

Przykład przygotowania gry dla 3 graczy.

Przebieg gry

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio **podróżowała**, lub najmłodszy gracz.

W swojej turze gracz:

- **Zagrywa kartę podróży.**
  - Gracz może trzymać w ręce **maksymalnie 3 karty**. Jeśli ma **dokładnie 3 karty** w ręce, to **MUSI** zagrać przed siebie jedną z nich. Kartę umieszcza **odkrytą** przed sobą. Karty może umieszczać w dowolny sposób, np. grupując je podarkami lub zwierzętami.
  - Jeśli ma w ręce **mniej kart niż 3**, to może pominąć ten krok.



Przykład. *Michał ma w ręku 3 karty, więc musi zagrać jedną z nich przed siebie. Wybiera kartę z kangurem i monetami i kładzie ją obok wcześniej umieszczonej karty z pandą i monetami.*

Wyrusza w podróż (opcjonalnie).

Następnie gracz **może rozpocząć podróż** na jedną lub kilka kart misji (ze zwierzęcym władcą lub z konkretnymi podarkami). By to zrobić, musi mieć wystarczającą liczbę kart (2 lub więcej) z wizerunkiem zwierzęcia albo podarku, do którego podróżuje.

Gracz może wykorzystać karty znajdujące się przed nim, a także te, które ma w ręce.

By móc podróżować, gracz **musi**:

- wybrać jedną z kart misji (kartę zwierzęcego władcy lub kartę podarków);
- wybrać karty podróży z wizerunkiem władcy albo podarku (zależnie od swojego celu). Mogą one znajdować się przed nim, może mieć je w ręce lub dowolnie je łączyć (część wyłożonych, część z ręki). Liczba kart **musi** być przynajmniej o **1 wyższa niż liczba żetonów** skrzyń znajdujących się na wybranej karcie misji;
- odłożyć wybrane karty na stos kart odrzuconych;
- a następnie położyć na karcie misji **tyle swoich żetonów skrzyń, aby łączna liczba żetonów na karcie misji była równa liczbie zagranych przez niego kart**.

Karty leżące przed Michałem

Karty w ręce Michała



Przykład. *Michał ma przed sobą wyłożone 2 karty z monetami, a w ręce ma 1 kartę z monetą, 1 z bursztynem i 1 z bronią.*

Decyduje się podróżować na kartę misji z monetami. W tym celu odkłada na stos kart odrzuconych 2 leżące przed nim karty z monetami, do których dodaje 1 kartę z monetami z ręki. Ponieważ odłożył 3 karty z monetami, a na karcie celu podróży znajduje się 1 żeton skrzyni, to umieszcza na niej 2 swoje żetony skrzyń (2 + 1 = 3). Od teraz, jeśli któryś z graczy chciałby podróżować na tę kartę misji, musi zagrać przynajmniej 4 karty z monetami.

Uwaga! Jeśli gracz zdecyduje się odbyć kilka podróży w jednej turze, to każdą podróż musi rozpatrzyć osobno (użyć różnych zestawów kart).

Dobiera kartę podróży.

Na koniec swojej tury gracz dobiera na rękę 1 kartę z zakrytego stosu podróży.

Uwaga! Jeśli zabraknie kart podróży, przetasujcie stos kart odrzuconych i stwórzcie z nich nowy stos.

Pamiętajcie, że każda karta podróży może być użyta do podróży na jedną z dwóch kart misji: do 1 zwierzęcego władcy ALBO do 1 karty z podarkiem.



Tej karty można użyć, podróżując do władcy Australii.

ALBO

Tej karty można też użyć, podróżując do karty misji z monetami.

Koniec gry

Gra kończy się po turze gracza, który umieści swój **ostatni** żeton skrzyni na karcie misji. Ta osoba zwycięża i zostaje mianowana Głównym Doradcą lub Główną Doradczynią władcy.

Wariant dłuższej rozgrywki

Jeśli chcecie, możecie rozegrać kilka rozgrywek z rzędu. Na końcu każdej gry zapiszcie swoje wyniki. Zwycięzca otrzymuje 0 punktów, a pozostali gracze – tyle, ile niewyłożonych żetonów skrzyń pozostało przed nimi.

Po ustalonej liczbie rozgrywek (np. 3) zsumujcie zdobyte punkty. Wygrywa osoba z najmniejszą liczbą punktów.



muduko.com

Wydawnictwo Muduko

Wydawnictwo Muduko jest marką wydawniczą Fabryki Kart Trefl-Kraków Sp. z o.o.

© Dr Reiner Knizia, 2023. All rights reserved.

© 2023 for the Polish edition Fabryka Kart Trefl-Kraków Sp. z o.o.

Ta instrukcja nie jest elementem gry.

Autor: Reiner Knizia

Ilustracje: Piotr Sokołowski

Koordynator projektu: Roksana Hibner

Tłumaczenie i redakcja instrukcji: Michał Szewczyk

Korekta: Ewa Popielarz

Skład graficzny: Paweł Niziołek

Projekt pudełka: PANCZAKIEWICZ ART.DESIGN