

WILD SHOTS

Gra karciana

Dla 2 - 4 graczy od 8 lat

Dennis Kirps & Christian Kruchten

Na Dzikim Zachodzie niebezpieczeństwa czyhają na graczy za każdym rogiem. Zadaniem graczy jest planować swoje zagrania tak, aby unikać różnych zagrożeń, które ciągle się zmieniają!

ZAWARTOŚĆ GRY:

• 40 kart Wild Shots:



po 10 kart z liczbami 1 - 10 w czterech kolorach: czarnym, czerwonym, zielonym i niebieskim. Na niektórych kartach występują dodatkowe symbole: kapelusz, gwiazda szeryfa, rewolwer lub plakat.

• 1 karta informacyjna



• 1 instrukcja

Dodatkowo będzie potrzebne coś do notowania punktów, np. kartka i ołówek.

• 14 kart symboli:



Na kartach symboli występują te same symbole, które pojawiają się na kartach Wild Shots: kapelusz, gwiazda szeryfa, rewolwer lub plakat. Te karty wyznaczają pechowy symbol w aktualnej kolejce.



CEL GRY:

W każdej rundzie gracze starają się zbierać jak najmniej ujemnych punktów. Punkty te otrzymuje się za zbieranie kart z niebezpiecznymi symbolami, które w każdej rundzie są inne.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

- Tasujemy 40 kart Wild Shots. Każdy z graczy otrzymuje 10 kart. Nadmiarowe karty (w przypadku gry dla 2 lub 3 graczy) bez oglądania odkładamy na bok.
- 14 kart symboli także tasujemy i kładziemy obrazkami do dołu, tworząc zakryty stos.
- Kartę informacyjną kładziemy obok stosu.



PRZEBIEG GRY:

Rozgrywamy 4 rundy. W każdej rundzie inne symbole są niebezpieczne. Pod koniec rundy gracze otrzymują ujemne punkty za każdą zabraną kartę z niebezpiecznym symbolem. Karta informacyjna pokazuje, które symbole są w danej rundzie niebezpieczne i ile ujemnych punktów za nie otrzymamy.

ROUND 1:			-2 (10x)	
ROUND 2:			-3 (7x)	
ROUND 3:			-4 (5x)	
ROUND 4:				-5 (4x)

Na przykład w pierwszej rundzie niebezpieczne są karty z rewolwerami. Za każdą zabraną kartę z rewolwerami gracz otrzymuje pod koniec pierwszej rundy 2 ujemne punkty. Liczby w nawiasach (w tym przypadku x10) mówią, ile kart z danym symbolem występuje w talii.

Przed pierwszą z czterech rund wybieramy rozpoczynającego gracza. W kolejnych rundach rozpoczynający gracze kolejno się zmieniają. Każda runda składa się z 10 starć, w których wszyscy gracze wykładają po jednej karcie.

Każde starcie przebiega następująco:

1. Gracz, który rozpoczyna starcie, odkrywa **kartę symbolu** z wierzchu stosu i



kładzie odkrytą obok stosu. Symbol na karcie staje się **pechowym symbolem** w danym starciu.

2. Ten sam gracz kładzie na środku stołu jedną ze swoich kart Wild Shots. Robi to tak, aby było wiadomo, że to jego karta. Kolor karty staje się **aktualnym kolorem** w tym starciu.
3. Pozostali gracze, po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wykładają po jednej karcie. Jeśli gracz ma karty w aktualnym kolorze, musi jedną z nich wyłożyć. W przeciwnym razie może wyłożyć dowolną kartę.
4. Następnie gracze wspólnie sprawdzają, kto wyłożył najsłabszą kartę (opisane dalej). Ten gracz zabiera wszystkie karty Wild Shots wyłożone w tym starciu. Zabrane karty kładzie z boku obok siebie.
5. Gracz, który zabrał karty, rozpoczyna nowe starcie - odkrywa kolejną kartę symbolu z wierzchu stosu, wykłada jedną z swoich kart, itd.

Po rozegraniu 10 starć, czyli kiedy wszyscy gracze pozbędą się swoich kart, runda dobiega końca. Gracze oglądają zebrane w danej rundzie karty i liczą zdobyte ujemne punkty. Punkty wszystkich graczy są notowane.

Następnie zbieramy i tasujemy wszystkie karty Wild Shots (włączając karty odłożone w poprzedniej rundzie na bok) i rozdajemy każdemu po 10. Karty symboli także tasujemy i układamy w zakryty stos. Możemy zaczynać kolejną rundę!

Zabieranie kart:

W każdym starciu karty zabiera gracz, który wyłożył kartę z **najwyższą liczbą w aktualnym kolorze** (kolor karty gracza, który zaczął starcie). Jeśli w starciu pojawi się jedna lub więcej kart z **pechowym symbolem** (przedstawionym na odkrytej karcie symbolu), karty zabiera gracz, który wyłożył kartę z pechowym symbolem i najwyższą liczbą. Gracz kładzie zabrane karty odkryte obok siebie i zaczyna nowe starcie (odkrywa kartę symbolu i wykłada jedną z swoich kart Wild Shots).



Kolory:

W danym starciu każdy z graczy jest zmuszony wyłożyć kartę w aktualnym kolorze (takim, jak karta rozpoczynającego dane starcie gracza). Jeśli gracz nie ma karty w danym kolorze, może wyłożyć dowolną inną kartę. W tej sytuacji gracz nie ma potrzeby przebijać liczb na innych kartach - jeśli wyłożona przez niego karta nie zawiera pechowego symbolu, zawsze wygrywa.

Przykład:

Klasyczne starcie, w którym, wszyscy gracze mają karty w kolorze:



Gracz C zabiera karty w tym starciu, ponieważ wyłożył kartę z największą liczbą.

Uwaga: Gracze trzymają zebrane karty w kupkach tak, aby w razie wątpliwości mogli je wspólnie sprawdzić.

Karty symboli:

Przed każdym starciem odkrywana jest karta symbolu, która określa, który symbol jest pechowy w trakcie tego starcia. Jeśli któryś z graczy zagra kartę z tym symbolem, będzie musiał zabrać karty z tego starcia, o ile ktoś nie zagra karty z tym samym symbolem i większą liczbą. Karty z innymi symbolami liczą się tak, jak karty bez symboli (ich symbol jest ignorowany).



Przykład: Wszyscy mają kolor, pojawia się pechowy symbol!



Pechowy symbol

Runda 1:		-2	(10-1)
Runda 2:		-3	(17-1)
Runda 3:		-4	(15-1)
Runda 4:		-5	(11-1)

Karta informacyjna



Stos kart symboli

Gracz A
- zaczyna
starcie



Gracz B - zabiera karty

Gracz C

Gracz D

Karty zabiera gracz B:
zagrał kartę z niższą liczbą niż gracz A,
ale na jego karcie znajduje się pechowy symbol.

Przykład: Nie wszyscy mają karty w kolorze pierwszej wyłożonej karty, na dodatek pojawia się pechowy symbol



Pechowy symbol

Runda 1:		-2	(10-1)
Runda 2:		-3	(17-1)
Runda 3:		-4	(15-1)
Runda 4:		-5	(11-1)

Karta informacyjna



Stos kart symboli

Gracz A
- zaczyna
starcie



Gracz B

Gracz C

Gracz D - zabiera karty

Karty zabiera gracz D, ponieważ wyłożył kartę z
pechowym symbolem o najwyższej wartości.

LICZENIE PUNKTÓW:

Pod koniec każdej rundy gracze liczą karty z symbolami, które są w danej rundzie niebezpieczne (podane na karcie informacyjnej). Liczbę kart z danym symbolem mnożymy przez liczbę podaną na karcie informacyjnej, po czym zapisujemy wyniki wszystkich graczy.

Przykład:

Liczenie punktów gracza po drugiej rundzie.
Niebezpieczne są karty z kapeluszami!

Gracz 1:		-2	(1x1)
Gracz 2:		-3	(2x1)
Gracz 3:		-4	(3x1)
Gracz 4:		-4	(4x1)

Gracz B zebrał następujące karty:



Dwie karty przedstawiają kapelusze. Za każdą kartę z kapeluszami gracz otrzymuje 3 ujemne punkty, więc w sumie otrzymał 6 ujemnych punktów.

Następnie karty są tasowane i ponownie rozdawane po 10. Tasujemy także karty symboli i układamy w zakryty stos. Zaczyna się nowa runda!

KONIEC GRY:

Gra dobiega końca po czwartej rundzie. Gracz, który zebrał w sumie najmniej ujemnych punktów, zostaje nowym szeryfem.





Autorzy pragną podziękować licznym testerom gry,
przyjaciołom i rodzinie oraz członkom Spillfabrik.lu.

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:
Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno

Grafika: Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de

Polub nas 

