



PRAPUSZCZA

OSTATNIE STARCIE

Gracze: **2-5** | Wiek: **8-99**

Czas gry: **30 minut**

Autor gry: **Reiner Knizia**

Ilustracje: **Piotr Sokołowski**

Czas na decydujące starcie. Potęga Prapuszczy jest zagrożona. Armia pod wodzą wrogiego generała Niedźwiedzia chce przejąć władzę. Król Żubr mobilizuje wszystkie leśne zastępy do obrony. Gracze obejmują dowodzenie nad obrońcami i z ich pomocą próbują utrzymać potęgę królestwa, wypełniając kluczowe misje.

Cel gry

Wciel się w przywódcę obrońców Prapuszczy i odeprzyj atak najeźdźców. Zrealizuj jak najwięcej misji, zaimponuj Żubrowi, królowi Prapuszczy, i zostań jego Pierwszym Doradcą!

Elementy gry

110 kart:

53 karty obrońców Prapuszczy

- 14 kart o sile 1, 2 karty o sile 2 w każdym z trzech podstawowych kolorów: różowym, żółtym i brązowym
- 5 uniwersalnych kart o sile 1 w kolorze białym



44 karty Najeźdźców w czterech różnych kolorach: pomarańczowym, fioletowym, zielonym i czarnym (13 pajaków, 11 dzików, 11 szczurów i 9 wilków)

13 kart Misji (o różnych warunkach i wartościach od 6 do 20 punktów)



25 żetonów z pieczęciami

Przygotowanie do rozgrywki

- 1 Na górze obszaru gry, w zasięgu wszystkich graczy, rozłóżcie **13 odkrytych kart Misji**.
- 2 Potasujcie **karty Najeźdźców** i połóżcie ich zakryty stos w pobliżu kart Misji.
- 3 Dobierajcie ze stosu kart Najeźdźców po jednej karcie naraz i układajcie je odkryte **w osobnych kolumnach** zgodnie z ich kolorem (rodzajem) aż do chwili, gdy w jednej kolumnie będą leżeć **4 karty** tego samego rodzaju. W zależności od tego, jak zostały potasowane karty Najeźdźców, może to być od 4 do 13 kart.
- 4 Potasujcie **karty Obrońców Prapuszczu** i rozdajcie **4** zakryte karty każdemu graczowi. Karty w ręce zachowajcie w sekrecie przed przeciwnikami.
- 5 Pozostałe karty Obrońców Prapuszczu połóżcie jako zakryty stos dobierania naprzeciwko stosu kart Najeźdźców, z drugiej strony obszaru gry.
Odłóżcie **25 pieczęci** do pudełka. Są one wykorzystywane w rozgrywce zaawansowanej, opisanej na stronie 9.



Przebieg rozgrywki

Wybierzcie pierwszego gracza dowolną metodą. Rozpoczynając od niego, gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze możesz wykonać **cztery akcje** w kolejności opisanej poniżej.

Uwaga! Gracz ma prawo zrezygnować z wykonywania części akcji. Przykładowo możesz zdecydować, że chcesz wykonać wyłącznie akcje 2 i 4, ale nadal musisz zrobić to we wskazanej kolejności.

1 Dobranie kart Najeźdźców

Jeśli w żadnej kolumnie nie ma 4 kart Najeźdźców (we wszystkich kolumnach są trzy karty lub mniej), możesz dobrać nowe karty Najeźdźców (tak jak podczas przygotowania), układając je w kolumnach pod względem koloru aż do chwili, kiedy w jednej z kolumn będą się znajdować dokładnie 4 karty.

Nie masz obowiązku dobierania kart, jeśli w żadnej kolumnie nie ma 4 kart. Jeśli jednak zdecydujesz się to zrobić, musisz dobierać karty aż do chwili, kiedy w jednej kolumnie będą się znajdować 4 karty.

2 Pokonanie Najeźdźców

W jednej turze możesz pokonać dokładnie jednego Najeźdźcę spośród odkrytych kart leżących w obszarze gry. Aby to zrobić, zagraj z ręki karty Obrońców Prapuszczą jednego wybranego koloru. Musisz zagrać tylu Obrońców, ile wynosi siła (wartość) Najeźdźcy. Zagrane karty odłóż na stos kart odrzuconych, utworzony obok stosu dobierania Obrońców, a następnie weź kartę pokonanego Najeźdźcy na rękę.

Uwaga! Karty Orła są jokerami – mogą być zagrywane razem z dowolnym kolorem i liczą się wówczas jako ten kolor. Można je także zagrywać bez innego koloru, aby pokonać Najeźdźców.



Uwaga! Karty Obrońców o sile 2 liczą się jako dwaj Obrońcy. Jeśli gracz ma na ręce wyłącznie takie karty w wybranym kolorze, może „nadpłacić” za pokonanie Najeźdźcy. (Przykładowo można zagrać 2 karty Obrońców w wybranym kolorze o sile 2, by pokonać Najeźdźcę o sile 3).



3 *Zdobycie karty Misji*

Możesz zdobyć maksymalnie jedną kartę Misji na turę. Aby to zrobić, zagraj z ręki wymagane karty Najeźdźców (patrz także strony: 10-12), odrzucając je odkryte na stos kart odrzuconych, utworzony obok stosu dobierania Najeźdźców. Także w tym przypadku wolno ci „nadpłacić” za kartę Misji, jeśli to konieczne.

Odrzucone karty Najeźdźców są usuwane z gry. Zdobytą kartę Misji połóż odkrytą przed sobą.

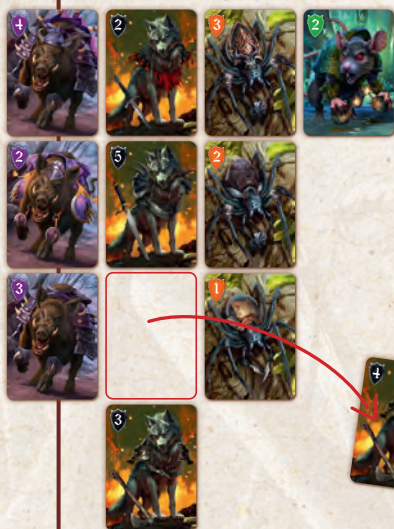
4 *Dobranie karty Obrońcy Prapuszczcy*

W ramach swojej ostatniej akcji możesz dobrać kartę z wierzchu stosu dobierania Obrońców Prapuszczcy i wziąć ją na rękę. Kiedy stos dobierania Obrońców Prapuszczcy się wyczerpie, przetasujcie odrzucone karty Obrońców, aby utworzyć z nich nowy, zakryty stos.

Jeśli zdecydujesz się pominąć w swojej turze akcje 2, 3 i 4 (niezależnie od tego, czy wykonasz akcję 1), zamiast tego dobierz 2 karty Obrońców Prapuszczcy. Twoja tura dobiega końca.

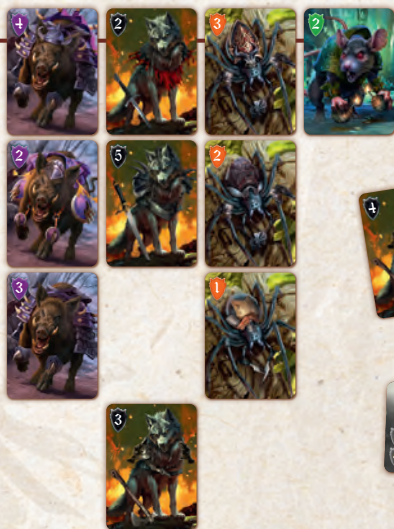
Przykładowa tura

- 1** Trwa tura Michała. Ponieważ w żadnej kolumnie nie ma 4 kart Najeźdźców, postanawia on dobrać nowe karty. Dobiera Wilka o wartości 4. W obszarze gry wciąż nie ma kolumny złożonej z 4 kart, musi więc dobierać dalej. Jako drugą kartę ponownie dobiera Wilka, tym razem o wartości 3. Układa te karty w obszarze gry i kończy dobieranie, ponieważ kolumna Wilków (czarna) składa się teraz z 4 kart (**1. akcja**).



- 2** Następnie Michał zagrywa z ręki czterech Obrońców Prapuszczy: jednego Orła oraz trzy Jeże, aby pokonać Wilka o wartości 4, i bierze jego kartę z rękę (**2. akcja**).

- 3** Michał ma teraz na ręce Wilka o wartości 4 i Dzika o wartości 3 (zdobytego w jednej z poprzednich tur). Odrzuca te karty, by zdobyć kartę Misji „Major Szczur”, i kładzie ją przed sobą (**3. akcja**). Szczegółowe warunki zdobycia poszczególnych kart Misji znajdziecie na stronach 10-12.



- 4** Na koniec dobiera kartę z wierzchu stosu Obrońców Prapuszczcy i bierze ją na rękę (**4. akcja**).



Koniec rozgrywki

Rozgrywka kończy się automatycznie w chwili, kiedy:

- dowolny gracz zdobędzie **przedostatnią kartę Misji** i położy ją przed sobą **albo**
- **wyczerpie się stos Najeźdźców**, a jeden z graczy weźmie z obszaru gry **ostatnią kartę pokonanego Najeźdźcy**. W takiej sytuacji może on rozegrać pozostałe akcje swojej tury, po czym rozgrywka dobiega końca.

Następuje podliczanie punktów. Każdy gracz sumuje wartość zdobytych **kart Misji** i **kart Najeźdźców** (za karty Obrońców Prapuszczcy nie przyznaje się punktów).

Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów! W przypadku remisu wygrywa ten z graczy, który ma na ręce więcej **kart Obrońców Prapuszczcy**. Jeżeli remis wciąż się utrzymuje, gracze dzielą się zwycięstwem.

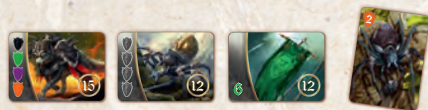
Przykład punktowania



Iwona zdobywa 27 punktów
(10 + 8 + 6 + 2 + 1 = 27)



Karol zdobywa 39 punktów
(15 + 13 + 10 + 1 = 39)



Roksana zdobywa 41 punktów
(15 + 12 + 12 + 2 = 41)



Filip zdobywa 37 punktów
(15 + 10 + 8 + 4 = 37)

Zwycięzczynią rozgrywki zostaje Roksana, ponieważ zdobyła najwięcej punktów.



Rozgrywka z pieczęciami

Wariant zaawansowany

Podczas przygotowania każdy gracz bierze **5 żetonów z pieczęciami w jednym kolorze** i kładzie je przed sobą. W rozgrywkach z mniejszą liczbą graczy odłóżcie nieużywane pieczęcie do pudełka.

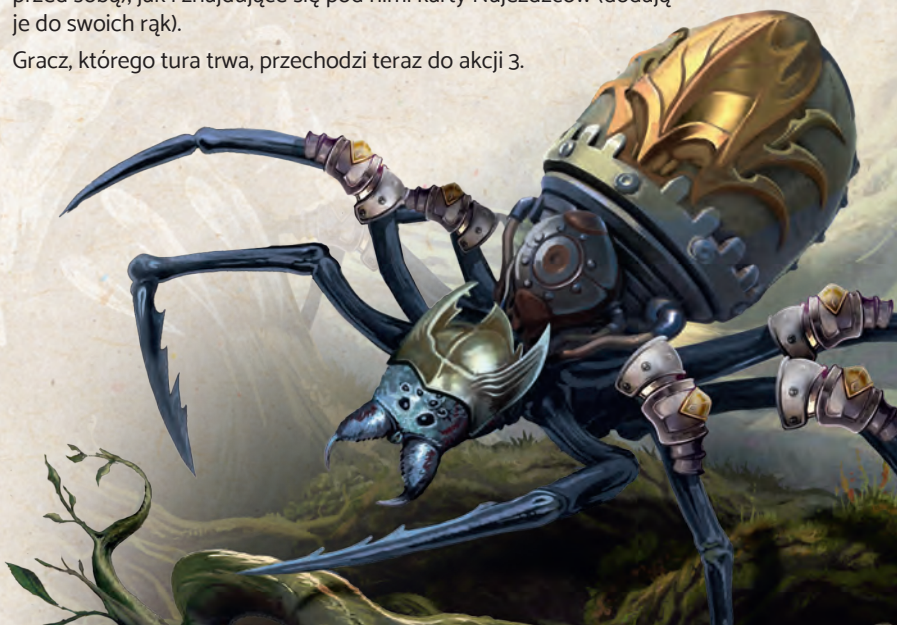
Większość zasad rozgrywki z pieczęciami jest taka sama jak w grze podstawowej. Różni się jedynie **2. akcja** (pokonywanie Najeźdźców). Wykonując tę akcję, wybierasz **jedną z trzech** możliwości:

Zwyczajne pokonanie Najeźdźcy

Możesz pokonać dokładnie jednego odkrytego Najeźdźcę leżącego w obszarze gry (bez pieczęci). Aby to zrobić, zagraj z ręki tyłu Obrońców Prapuszczy jednego wybranego koloru, ile wynosi siła Najeźdźcy. Następnie oznacz tę kartę Najeźdźcy, kładąc na niej swoją pieczęć.

Dopiero kiedy wszystkie karty Najeźdźców w danej kolumnie mają na sobie pieczęć, uważa się je za pokonane. Oczywiście jeśli w kolumnie znajduje się tylko jedna karta Najeźdźcy, zdobywasz ją w chwili, gdy kładziesz na niej pieczęć. Kiedy na **wszystkich kartach Najeźdźców w kolumnie** znajdują się pieczęcie, **wszyscy gracze**, do których one należą, biorą zarówno te pieczęcie (kładą je z powrotem przed sobą), jak i znajdujące się pod nimi karty Najeźdźców (dodają je do swoich rąk).

Gracz, którego tura trwa, przechodzi teraz do akcji 3.



Powtórne pokonanie Najeźdźcy

Możesz pokonać dokładnie jednego odkrytego Najeźdźcę, na którym leży twoja pieczęć. Aby to zrobić, zagraj z ręki karty Obrońców Prapuszczu jednego wybranego koloru. Musisz zagrać tylu Obrońców, ile wynosi siła (wartość) karty Najeźdźcy. Następnie weź pieczęć leżącą na tej karcie Najeźdźcy i odłóż ją przed sobą, a kartę Najeźdźcy dodaj na swoją rękę. Inne karty tego samego rodzaju pozostaw w kolumnie nienaruszone. Przejdź teraz do 3. akcji swojej tury.

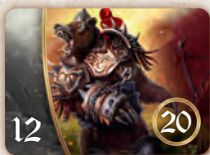
Podwójne pokonanie Najeźdźcy

Jeśli chcesz, możesz połączyć dwa powyższe działania w jedno. Wybierz dokładnie jednego odkrytego Najeźdźcę, na którym nie leży żadna pieczęć. Aby przeprowadzić podwójne pokonanie Najeźdźcy, zagraj z ręki karty Obrońców Prapuszczu jednego wybranego koloru. Musisz zagrać **dwa razy tylu Obrońców**, niż wynosi siła (wartość) karty Najeźdźcy. Natychmiast weź kartę pokonanego Najeźdźcy na swoją rękę. Inne karty tego samego rodzaju pozostaw w kolumnie nienaruszone. Przejdź teraz do 3. akcji swojej tury.

Porada: Powtórne i podwójne działania kosztują cię dwa razy więcej Obrońców. Korzystaj z tej możliwości rzadko i rozsądnie, np. kiedy przeczuwasz, że przeciwnik może cię ubiec w wyścigu o kartę Misji, na której bardzo ci zależy, i musisz natychmiast zdobyć brakującą kartę Najeźdźcy.

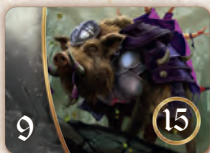
Karty Misji

Po lewej stronie każdej karty Misji widnieją warunki, które musisz spełnić, aby ją zdobyć. Poniżej znajduje się szczegółowy opis tych warunków. Z prawej strony widać z kolei wartość punktową karty na koniec gry.



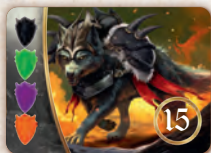
Generał Niedźwiedź

Zagraj dowolną liczbę kart Najeźdźców w dowolnych kolorach, tak by ich łączna wartość wynosiła co najmniej 12 punktów.



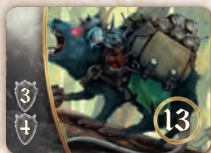
Major Dzik

Zagraj dowolną liczbę kart Najeźdźców w dowolnych kolorach, tak by ich łączna wartość wynosiła co najmniej 9 punktów.



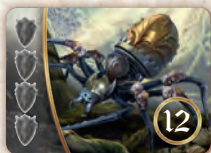
Major Wilk

Zagraj po jednej karcie Najeźdźcy w każdym z czterech kolorów.



Major Szczur

Zagraj dwie karty Najeźdźców w dowolnych kolorach: jedną o wartości co najmniej 3 punktów i jedną o wartości co najmniej 4 punktów.



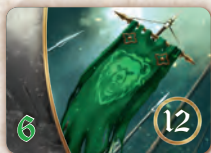
Major Pająk

Zagraj cztery karty Najeźdźców w dowolnych kolorach.



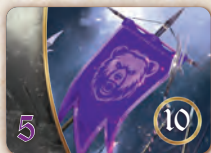
Czarny sztandar

Zagraj dowolną liczbę czarnych kart Najeźdźców (Wilków) o łącznej wartości co najmniej 8 punktów.



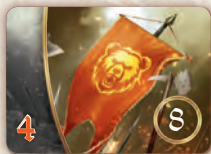
Zielony Sztandar

Zagraj dowolną liczbę zielonych kart Najeźdźców (Szczurów) o łącznej wartości co najmniej 6 punktów.



Fioletowy sztandar

Zagraj dowolną liczbę fioletowych kart Najeźdźców (Dzików) o łącznej wartości co najmniej 5 punktów.



Pomarańczowy sztandar

Zagraj dowolną liczbę pomarańczowych kart Najeźdźców (Pająków) o łącznej wartości co najmniej 4 punktów.



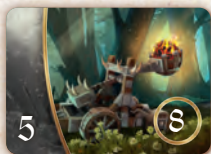
Namiot Szamana

Zagraj dwie dowolne karty Najeźdźców o wartości co najmniej 3 punktów każda albo jedną kartę Najeźdźcy o wartości 5 punktów.



Wieża oblężnicza

Zagraj po jednej zielonej, fioletowej i pomarańczowej karcie Najeźdźców.



Katapulta

Zagraj dowolną liczbę kart Najeźdźców w dowolnych kolorach, tak by ich łączna wartość wynosiła co najmniej 5 punktów.



Balista

Zagraj dwie karty Najeźdźców w dowolnych kolorach.



muduko.com

Wydawnictwo Muduko

Podłęże 650, 32-003 Podłęże

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

© Dr. Reiner Knizia 2026. All rights reserved.

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

Ta instrukcja nie jest elementem gry.

Autor gry:

Reiner Knizia

Ilustracje:

Piotr Sokołowski

Koordynatorka projektu:

Roksana Hibner

Tłumaczenie:

Łukasz Małecki

Koordinatorka ds. licencji:

Michał Friedrich

Korekta:

Ewa Popielarz

Skład graficzny:

Paweł Niziołek

Logo gry:

Karol Bilski