

CV + PLOTKI

Przygotowanie:

- na planszy (można grać bez):
 - potasuj zakryte stosy kart **młodości** (rower), **dojrzałości** (samochód), **starości** (okulary), odkryj 5 kart młodości
 - odkryj karty wspólnych **celów** (N-1, gdzie N to liczba graczy)
- umieść obok planszy **kości, żetony** (można grać bez) oraz odkryte 2 karty **losu**
- każdy z graczy:
 - otrzymuje 1 zakrytą kartę celu indywidualnego
 - otrzymuje 3 karty dzieciństwa (karta **wózek** + 11/8/5 losowych kart dla 4/3/2 graczy; każdy gracz zachowuje 1 kartę, a pozostałe przekazuje dalej metodą draftu, aż wszystkie zostaną rozdane; są to karty wydarzeń)
- **pierwszym graczem** będzie gracz posiadający rower, odkrywa go przed sobą jako pierwszą kartę majątku (\$)

Dążymy do tego, żeby:

- zbierać kolory kart uwzględniające cel indywidualny oraz cele wspólne

W każdej rundzie gracze wykonują kolejno (od pierwszego gracza):

1) rzut kośćmi:

- rzuca min. 4 max. 7 kośćmi (może 2 razy przerzucić wyniki z wyjątkiem symbolu **pecha** – smutna twarz)

2) zakup kart:

- karty z **przekreślonym symbolem** zmniejszają o ten symbol dostępne zasoby (domyślnie: to stały koszt)
- może kupić max. 2 karty odkryte (oraz dodatkowo karty losu), płacąc **koszt** karty (górne ikony):
 - wyrzuconymi **kości**
 - posiadanymi symbolami na wierzchnich **kartach** (można dla czytelności korzystać z żetonów)
 - kartami **wydarzeń** (należy odrzucić kartę)
 - za 3 symbole **szczęścia** – (uśmiechątna twarz) za darmo dowolna karta, której warunek gracz spełnia

3) rozpatrzenie pecha:

- jeżeli gracz ma 3 symbole pecha, odrzuca z CV 1 wierzchnią kartę (oprócz kart plotki)
- zakup karty losu z symbolem pecha zmniejsza liczbę wyrzuconych symboli pecha

4) dodanie kart do CV:

- dokłada zakupione karty na stosy według ich **koloru**:
 - karty **celów** życiowych (flagi, brunatny): punkty na koniec, otrzymuje na początku gry; w reku
 - karty **zdrowia** (+, pomarańczowy): można włożyć między inne
 - karty **wiedzy** (żarówka, trawiasty): można włożyć między inne
 - karty **relacji** (ludzie, fioletowy): można włożyć między inne
 - karty **pracy** (CV, niebieski): należy położyć na wierzchu stosu
 - karty **majątku** (\$, żółty): punkty na koniec; należy położyć na wierzchu stosu
 - karty **wydarzeń** (błyskawica, szary): w reku; jednorazowe, zagrywa w dowolnej chwili
 - karty **plotek** (ucho): zagrywa przed dowolnym graczem, należy położyć na wierzchu stosu

5) porządki:

- po dojściu do pierwszego gracza, należy odrzucić pierwszą kartę z lewej, to samo z kartami losu
- przesuwa odkryte karty w lewo i uzupełnia braki z pierwszego dostępnego stosu, to samo z kartami losu
- po wyczerpaniu bieżącego stosu, gracz z **2x mniej kart CV** niż gracz z najbogatszym CV, +1 odkryta karta

Koniec gry:

- gdy wyczerpie się stos kart starości

Punktacja:

- + 1/3/6/10/15/21/28/36/45/55 za 1/2/3/4/5/6/7/8/9/10+ kart wiedzy, relacji, zdrowia
- + N pkt według kart majątku
- + 2 pkt za każdą kartę plotki
- + N pkt z kart celów za każde spełnienie warunku celu własnego oraz celów wspólnych (domyślnie: najlepszym spełnieniu wspólnych)
- w przypadku remisu wygrywa gracz mający mniej kart w CV

Pamiętaj:

- **symbole**:
 - na kościach/żetonach/kosztach/efektach: zdrowie, wiedza, relacje, pieniądze, szczęście, pech
 - na kartach: punkty zwycięstwa (dwa palce), +1 kość do rzutu (**kość**), przerzut (**kość ze strzałkami**), klaun (joker), czaszka (3x pech), strzałki (prawo do zamiany według kierunku strzałek), inne wyjaśnione w instrukcji
- po dobraniu karty **dwukolorowej** należy ustalić jej kolor, dokładając do odpowiedniego stosu
- **aby skrócić czas gry, odrzuć z każdego stosu (młodości, dojrzałości, starości) po 6 kart**