

## ZA GÓRNĄ KNIEJĘ

**Przygotowanie:**

- ułóż w rzędzie 8 kart **gajów** w kolejności 0-7 (lub skorzystaj z maty)
- umieść obok kartę wskaźnika odwiedzin gaju (lub drewniany znacznik)
- spośród **kart postaci** (po 4: Walet, Dama, Król, Baron, Pani, Regent):
  - w pierwszej rozgrywce:
    - umieść karty Waletów na 4 polach sojuszników
    - umieść karty Dam i Królów losowo w gajach jako nieaktywnych opiekunów (widoczny numer gaju)
  - w pełnej rozgrywce:
    - wylosuj po 1 karcie z każdego koloru i umieść na 4 polach sojuszników
    - wylosuj po 2 karty z każdego koloru i umieść w losowych gajach
- potasuj karty dialogu (czarne, czerwone, żółte, niebieskie wartości 1-8) tworząc **talię dobierania**
  - dobierz do ręki 8 kart

**Dążymy do tego, żeby:**

- korzystać z umiejętności sojuszników i opiekunów, aby wygrać wskazaną liczbę pojedynków

Gra składa się z 8 rund, w każdej:

- 1) **Wybierz** nieodwiedzony jeszcze gaj:
  - umieść wskaźnik odwiedzin na gaju z nieaktywnym opiekunem
- 2) **Wzmocnij** sojuszników (opcjonalnie):
  - zamień max. 4 zaprzyżnionych odkrytych opiekunów na swoich sojuszników (tylko na 1 bieżąca rundę)
- 3) Przeprowadź serię **pojedynków** (dialogów):
  - dopóki nie skończą się karty w ręku lub nie skończy się talia dobierania
    - 1) możesz użyć zdolności max. 1 sojusznika:
      - możesz użyć każdego sojusznika raz na rundę (oznacz użytego sojusznika, przekręcając jego kartę)
    - 2) **odkryj** górną kartę z talii dobierania
    - 3) **odpowiedz** kartą z ręki:
      - jeżeli masz w ręku, musisz zagrać kartę w tym samym kolorze co odkryta karta
    - 4) **porównaj** karty:
      - umieść zagrana z ręki kartę na **stosie punktacji** (odkrytą kartę odrzuć), jeżeli:
        - a) zagrałeś wyższą kartę w tym samym kolorze co odkryta karta lub
        - b) nie masz żadnej karty w zagranych kolorze i zagrałeś kartę w kolorze opiekuna tego gaju
      - w przeciwnym razie obie karty odrzuć
- 4) **Podsumuj** wizytę w gaju:
  - jeżeli zdobyłeś tylko kart, co numer gaju, ustaw opiekuna jako **zaprzyżnionego** (zakryty numer gaju)
  - odłóż do gajów opiekunów użytych do wzmocnienia stroną zakrytą (zakryty numer gaju)
  - ustaw początkowych sojuszników jako aktywnych
  - przetasuj wszystkie karty dialogu (karty odrzucone i talia dobierania), dobierz do ręki 8 kart

**Koniec gry:**

- gdy zakończy się ostatnia runda

**Punktacja:**

- suma gwiazdek z gajów, w których zyskano zaprzyżnionego opiekuna: 16-17 = **brąz**; 18-19=**srebro**; 20=**złoto**

**Pamiętaj:**

- możesz w trakcie gry przeglądać stos kart punktacji i stos kart odrzuconych
- w grze jest 16 **scenariuszy** zaawansowanych