

# RAISE

## Gra kostkowo-karciana Autor: Peter Prinz

Decyduje umiejętność przeliczowania innych graczy! Poprzez umiejętne korzystanie z losu i sprytnie zagrywanie kart, starajcie się zdobywać jak najwięcej punktów. Trzeba jednak przy tym uważać, by zbyt wcześnie nie pozbyć się wszystkich kart! Komu uda się przechytrzyć pozostałych graczy?

### Zawartość pudełka:



150 kart liczbowych: 5 oznaczonych różnymi kolorami zestawów po 30 kart



Przykład karty liczbowej

Wartość karty

Symbol

Punkty zwycięstwa



14 kart punktacji



1 karta pomocy



5 znaczników



7 kostek



1 plansza

lewa kolumna: rozkład symboli na kostkach  
prawa kolumna: rozkład liczb na kartach



1 instrukcja

### Cel gry:

Celem gry jest zdobycie jak najwięcej punktów zwycięstwa. Można to osiągnąć, zagrywając w odpowiednich momentach właściwe karty liczbowe.



## Przygotowanie gry:

- ❁ Połóżcie na środku stołu **planszę** a obok niej **kartę pomocy**. **A**
- ❁ Każdy gracz bierze jeden **znacznik** i w tym samym kolorze **talie kart liczbowych**. **B**
- ❁ Każdy gracz tasuje swoją talie kart liczbowych i kładzie ją na stole przed sobą obrazkami do dołu. Następnie bierze z niej do ręki **6 kart**. **C**
- ❁ Potasujcie **karty punktacji**. Zależnie od liczby uczestników, odłóżcie  
*6 kart punktacji przy grze w dwie osoby*  
*5 kart punktacji przy grze w trzy osoby*  
*4 karty punktacji przy grze w cztery osoby*  
*3 karty punktacji przy grze w pięć osób*  
(bez oglądania) do pudełka. Nie będą używane w tej partii. Pozostałe karty punktacji połóżcie na środku stołu w formie talii, obrazkami do dołu. **D**
- ❁ Uzgodnijcie lub wylosujcie gracza startowego. Bierze on do ręki **7 kostek**.



## Przebieg gry:

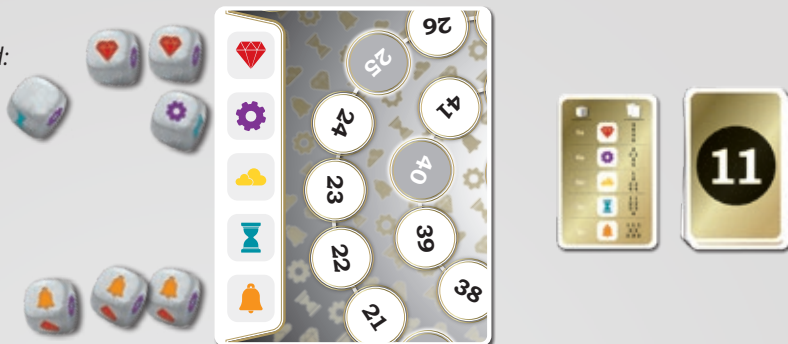
Gra składa się z tylu rund, ile jest używanych kart punktacji. Każda runda ma następujący przebieg:

- 1 Odkrycie karty punktacji i rzut kostkami
- 2 Zagranie kart liczbowych
- 3 Podwyższanie albo pasowanie
- 4 Zakończenie rundy

## 1 Odkrycie karty punktacji i rzut kostkami:

Posiadacz kostek odkrywa wierzchnią kartę z talii kart punktacji i rzuca wszystkimi kostkami. Kostki sortuje się według symboli i kładzie obok planszy, przy odpowiednich obrazkach.

Przykład:



## 2 Zagranie kart liczbowych:

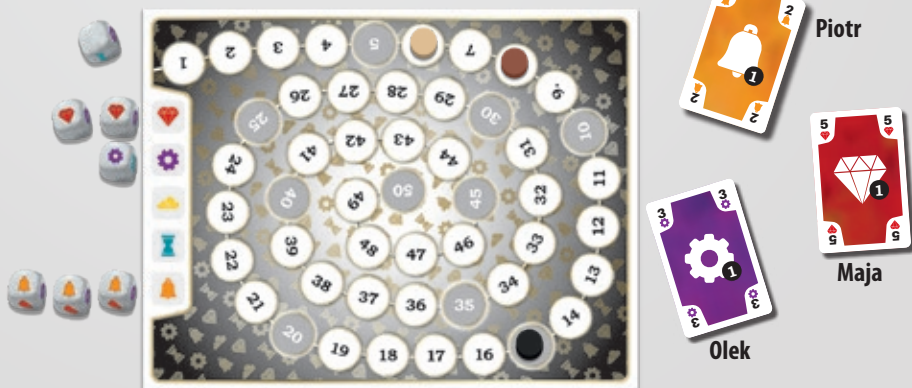
Każdy gracz wybiera z ręki **1 kartę liczbową** i kładzie ją na stole obrazkiem do dołu. Gdy wszyscy położą karty, jednocześnie je odkrywają. Następnie każdy gracz oblicza **wartość** zagranej karty, posługując się następującym wzorem:

$$\text{wartość} = \text{liczba na karcie} \times \text{liczba symboli}$$

**Uwaga:** „Liczba symboli” oznacza liczbę symboli na kostkach i na planszy!

**Jest więc zawsze większa o 1 od liczby symboli, wyrzuconych na kostkach.**

Przykład:



Na siedmiu kostkach wypadły: 3x dzwonki, 2x diamenty, 1x koło zębate, 1x pusta ścianka. Piotr zagrał kartę „dzwonek 2” i uzyskał wartość **8** ( $=2 \times 4$ ). Maja zagrała kartę „diament 5” i zdobyła przez nią wartość **15** ( $=5 \times 3$ ). Olek zagrał kartę „koło zębate 3” i jego wartość to **6** ( $=3 \times 2$ ).

Zaczynając od gracza, który rzucał w danej rundzie kostkami, każdy gracz umieszcza na planszy swój znacznik, na polu o numerze, odpowiadającym uzyskanej wartości. Jeżeli znacznik trafi na pole, na którym jest już inny znacznik, kładziony jest na wierzch. Następnie wszystkie karty kładzie się na **stos kart zużytych** na środku stołu.

### 3 Podwyższanie albo pasowanie:

Od tej chwili nie gra się w kolejności zegarowej. Ruch wykonuje gracz, którego znacznik jest **najdalej z tyłu** na torze punktacji. (Przy remisie jest to osoba, której znacznik leży na wierzchu.) Gracz ten decyduje:

**A** Gra dalej

– czy –

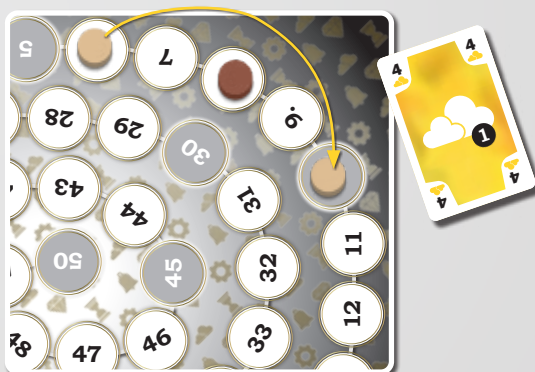
**B** Pasuje

#### **A** Granie dalej:

Jeżeli zdecyduje się grać dalej, musi zagrać z ręki tyle kart, aby łączna otrzymana wartość (po dodaniu do wcześniej uzyskanej) przewyższyła wartość **poprzedniego na torze punktacji gracza**. Jeżeli nie jest to możliwe, gracz musi pasować! Do zagrywania można używać tylko kart z ręki. Nie można dociągać z talii kolejnych kart! Zagrywane karty odrzuca się na stos kart zużytych.

*Ciąg dalszy przykładu:*

*Ruch wykonuje Olek, ponieważ jego znacznik jest najdalej z tyłu. Decyduje się grać dalej i zagrywa kartę „chmury 4”, która ma wartość 4 (=4x1). Przesuwa swój znacznik z pola 6 na pole 10 i wyprzedza Piotra. Teraz Piotr musi zdecydować, czy gra dalej, czy pasuje.*



#### **B** Pasowanie

Jeżeli gracz pasuje, kończy się jego udział w tej rundzie. Zabiera z planszy swój znacznik i uzupełnia liczbę kart w ręku do **6**.

**Wskazówka:** Kartami liczbowymi trzeba dobrze gospodarować. Jeżeli graczowi skończy się talia, musi do końca gry korzystać tylko z tych kart, które ma w ręce!

Teraz do gry przystępuje następny gracz, to znaczy ten, którego znacznik został wyprzedzony i znalazł się na ostatnim miejscu albo jest ostatni, bo spasował gracz znajdujący się za nim. Runda trwa do chwili, gdy na planszy pozostanie tylko jeden znacznik albo gdy wszystkim graczom skończą się karty w ręku.

#### 4 Zakończenie rundy:

Zwycięzcą rundy zostaje

- gracz, którego znacznik jest najdalej z przodu na torze punktacji lub
- gracz, którego znacznik pozostał na torze punktacji jako jedyny.

Zwycięski gracz zabiera wyłożoną **kartę punktacji** oraz wszystkie **karty liczbowe** ze stosu kart zużytych i kładzie je przed sobą, tworząc stos punktacji, służący do końcowego podliczenia. Wszystkie znaczniki zabierane są z planszy, a gracze uzupełniają karty w ręku do 6. Nowa runda zaczyna się od punktu 1. Kostkami rzuca gracz, który wygrał poprzednią rundę.



#### Zakończenie gry i końcowa punktacja:

Gra kończy się, gdy zostaną wykorzystane wszystkie karty punktacji. Wszystkie karty, które gracze mają w ręku, dokładają do swoich stosów punktacji i liczą sumę **punktów zwycięstwa** z zebranych kart liczbowych i kart punktacji.

**Uwaga!** Karty, które pozostały w taliach graczy, przy końcowym podliczeniu **nie** są brane pod uwagę!

Wygrywa gracz, który ma najwięcej punktów zwycięstwa. W przypadku równej liczby zwycięzcami zostają wszyscy gracze, którzy mają największą liczbę punktów.

Przykład:



Znajdziesz nas na:



Facebook.com/PiatnikPolska



Instagram.com/PiatnikPolska

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:  
Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno  
[www.piatnik.pl](http://www.piatnik.pl)



Uwaga! Gra nie jest przeznaczona dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Niebezpieczeństwo uduszenia. Prosimy o zachowanie adresu.