

THE GREATEST SHOW



Instrukcja



karty artystów



karty akcji



karty spektakli

THE GREATEST SHOW

gra dla 2 do 4 graczy

Autorzy gry: Michał Shao Szałucho, Olga Szałucho
Oprawa graficzna i skład: Radosław Jaszczuk

★ Zawartość:

72 karty w tali:

42 kart artystów:

- 7 kart akrobatów,
- 7 kart cudaków,
- 7 kart iluzjonistów,
- 7 kart artystów dla dzieci,
- 7 kart tancerzy ognia,
- 7 kart zonglerów.

18 kart akcji:

- 3 karty kontuzji,
- 3 karty castingu,
- 6 kart podkładania świni,
- 6 kart popularności.

12 kart spektakli.

Instrukcja
Galeria sławy

★ Fabuła gry

Jesteś dyrektorem nowego cyrku i planujesz stworzyć najwspanialsze show w historii rozrywki. Będziesz rekrutował do swojego widowiska artystów z całej Polski. Na pracę w twoim cyrku czekają akrobaci, iluzjoniści, żonglerzy, tancerze ognia, klauni oraz inne cudaki. Czasami nie omieszkaś podebrać innym dyrektorom ich najlepszych artystów, posyłając na zastępstwo tych nieco mniej popularnych. W drodze do celu czekają na ciebie liczne castingi, reklamy i zwiększanie popularności swoich artystów, a czasami zdarzy Ci się podłożyć świnię innym dyrektorom. Pamiętaj, że w trakcie prób do spektaklu, każdemu może przydarzyć się kontuzja, więc bądź ostrożny i stwórz THE GREATEST SHOW.

★ Cel gry

Celem gry jest stworzenie najwspanialszego widowiska w historii rozrywki i zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa.

★ Przygotowanie do gry

Grę rozpoczyna gracz, który najdłużej balansuje pudełkiem od gry na nosie.

Rozpoczynający gracz przetasowuje razem wszystkie karty artystów i akcji. Następnie rozdaje każdemu z graczy losowo po trzy karty z przetasowanej tali. Pozostałe odkłada na środek zakryte i po prawej stronie od stosu wyklada 4 odkryte karty na stół. Będą one tworzyć rząd handlu.

Następnie przetasowuje talię spektakli i rozdaje po trzy karty każdemu z graczy. Każdy gracz wybiera dla siebie jeden spektakl, który będzie realizował. Wybrany spektakl kładzie odkryty przed sobą na stole. Pozostałe, niewybrane karty odrzuca z gry.



**Talia
Artystów
i Akcji**



Rząd handlu



Spektakl gracza



Ręka startowa

★ Rozgrywka

Gracze wykonują swoje tury po kolei zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze gracz może wykonać tylko jedną z trzech rzeczy:

1. Kupić kartę na rękę z rzędu handlu.
2. Dołożyć kartę artysty do spektaklu i skorzystać z jego umiejętności specjalnej.
3. Zagrać kartę akcji.

★ Spektakle

W grze dostępnych jest kilka różnych spektakli. W każdym spektaklu może wystąpić maksymalnie 7 artystów. Każdy spektakl składa się z 3 lub 4 aktów (numer aktu oznaczony jest rzymską cyfrą). W aktach może występować od 1 do 3 artystów. Maksymalna liczba artystów w danym akcie oznaczona jest ikoną . Niektóre akty premiują występy konkretnych artystów. Dodatkowe punkty są przyznawane za każdego artystę, którego symbol znajduje się w akcie.



★ Kupowanie kart na rękę.

Jest to jedna z trzech rzeczy, które gracz może wykonać w swojej turze. Maksymalna liczba kart na rękę gracza to 5.

Karty kupowane są z rzędu handlu w następujący sposób:

- Pierwsza karta z prawej strony (najdalej od stosu) kosztuje 0 i gracz dobiera ją na rękę za darmo.
- Druga karta od prawej strony kosztuje gracza jedną kartę z ręki.
- Trzecia karta od prawej strony kosztuje gracza dwie karty z ręki.
- Czwarta karta od prawej (najbliżej stosu) kosztuje gracza trzy karty z ręki.

Po dobraniu karty, gracz dosuwa wszystkie karty do prawej strony i dokłada na czwartej pozycji odkrytą kartę ze stosu. W rzędzie handlu zawsze muszą znajdować się cztery karty.

Karty, którymi gracz płaci z ręki, odrzucone są na stos kart odrzuconych.

Gdy stos kart handlu się wyczerpie, gracz, który zabrał ostatnią kartę, przetasowuje stos kart odrzuconych i staje się on nowym stosem handlu.

★ **Dokładanie artysty do spektaklu.**

Jest to jedna z trzech rzeczy, które gracz może wykonać w swojej turze.

Gracz może dołożyć, tylko jednego artystę do spektaklu w swojej turze. Wtedy też może aktywować zdolność specjalną artysty.

Zdolność specjalna artysty może być aktywowana w całej rozgrywce tylko raz i tylko w momencie dołożenia artysty do spektaklu. Jeśli gracz nie zdecyduje się wykonać umiejętności specjalnej w chwili dołożenia artysty do spektaklu, nie może jej później wykonać. Raz dodanego artysty nie można przekładać na inne miejsce w spektaklu, chyba że za pomocą zdolności specjalnych innych artystów lub niektórych akcji.



W grze dostępnych jest sześć typów artystów:

Akrobaci

Artyści ci zwiększają poziom widowiska w zależności od aktu, w którym występują. Niektórzy z nich wolą występować jako pierwsi i otwierać show, inni zaś wolą zamykać swoim występem całe widowisko. Bardzo wysoki poziom ich występów sprawia, że inni artyści popadają w kompleksy i już nigdy nie wracają na scenę. Umiejętnością specjalną akrobatów jest możliwość usuwania kart z rzędu handlu.

Artyści dla dzieci

W tej grupie znajdziemy klaunów, animatorów, ludzkie posągi czy baloniarzy. Artyści ci to czysta radość, są bardzo pozytywni i otwarci, dlatego poziom ich występów rośnie, kiedy występują razem z innymi artystami. Umiejętnością specjalną artystów dziecięcych jest zagrywanie kart akcji z ręki.

Cudaki

Artyści z tej grupy są wyjątkowi w swoim rodzaju. Ich indywidualizm sprawia, że w całym spektaklu może wystąpić tylko jeden taki artysta. Ich oryginalność wzbudza tak ogromną ciekawość, że przyciągają do cyrku innych artystów. Umiejętnością specjalną Cudaków jest możliwość dobrania jednej, dowolnej karty z rzędu handlu.

Iluzjoniści

Numer iluzjonisty, to zawsze as w rękawie każdego dyrektora cyrku. Iluzjoniści potrafią w magiczny sposób zamienić siebie, lub dowolnego innego artystę w swoim show w artystę innego gracza. Umiejętnością specjalną Iluzjonistów jest możliwość zamiany kart na stole między zagrywającym a innym graczem.

Tancerze Ognia

Ci artyści władają pięknym i niebezpiecznym żywiołem. Dobrze wiedzą, że jego moc pochodzi z ilości ognia w pokazie. Dlatego im więcej Tancerzy Ognia w spektaklu tym piękniejsze widowisko. Tancerze Ognia dają premię za każdego innego tancerza ognia, który występuje w całym spektaklu.

Żonglerzy

Ci artyści mogą nieźle namieszać w spektaklu. A gdy znajdą się razem na jednej scenie, to potrafią stworzyć niepowtarzalne widowisko, przerzucając między sobą niezliczone ilości maczug, obręczy i pilek. Żonglerzy dają premię do spektaklu, gdy tworzą wspólny numer z innym żonglerem. Umiejętnością specjalną żonglerów jest możliwość zamiany miejsc do 2 kart wewnątrz własnego spektaklu.

★ Zagrywanie akcji

Jest to jedna z trzech rzeczy, które gracz może zrobić w swojej turze. Gracz może zagrać tylko jedną akcję w swojej turze. W grze dostępne są cztery rodzaje kart akcji:

- Podkładanie Świni
- Popularność
- Casting
- Kontuzja

Podkładanie Świni

Świnia obniża poziom występu. Gracz może podłożyć świnie wybranemu artyście, który występuje w dowolnym spektaklu. Nawet we własnym. Świnia zostaje z artystą już do końca gry. Razem z nim przenosi się pomiędzy numerami i pomiędzy graczami. Jeden artysta może mieć nieograniczoną liczbę świń. Gdy artysta dozna kontuzji, świnie odrzucane są wraz z nim.

Popularność

Dzięki tej akcji rośnie poziom artysty, który zyskuje popularność i otrzymuje dodatkowe punkty zwycięstwa. Gracz może podnieść popularność artysty dowolną liczbą razy. Jeśli jeden artysta dwukrotnie otrzyma popularność, nie może zmienić swojego miejsca w spektaklu, ani nie może zostać zabrany przez innego gracza. Jedyne co może się wydarzyć, to kontuzja.

Kontuzja

Ta akcja to nieszczęśliwy wypadek, który eliminuje z gry wybranego artystę w dowolnym spektaklu. Nawet w naszym. Wraz z wyeliminowanym artystą z gry odpadają podłożone pod niego świnie oraz popularność.



Casting

To wielkie wydarzenie, podczas którego nieznani dotąd artyści przychodzą zaprezentować się przed dyrektorem cyrku. Podczas tej akcji należy dobrać 3 karty ze stosu zakrytych kart i wybrać jedną kartę, którą następnie weźmiemy na rękę. Pozostałe dwie karty należy odrzucić na stos kart odrzuconych.



★ Koniec gry

Gra kończy się, gdy jeden z graczy dołoży do spektaklu siódmego artystę i tym samym zapełni wszystkie miejsca w swoim show. Następnie pozostali gracze muszą dołożyć artystów z ręki w puste miejsca w swoich spektaklach. W tym momencie gracze nie mogą już korzystać z umiejętności specjalnych wykładanych artystów, ani zagrywać akcji. Akcje z ręki należy odłożyć na stos kart odrzuconych. Jeśli natomiast na rękę gracza znalazło się więcej artystów niż miejsc w spektaklu, to gracz otrzymuje punkty ujemne w wysokości podstawowych punktów danego artysty.

Liczenie punktów

Każdy gracz liczy swoje punkty. Należy zsumować wartości podstawowe na kartach artystów, premie za wspólne występy w aktach oraz w spektaklu, a także premie za dopasowanie artystów do aktów. Następnie dodajemy punkty za popularność, a na koniec odejmujemy punkty za podłożone świnie oraz artystów, którzy nie wystąpili w spektaklu.

Gracz z najwyższą liczbą punktów zwycięstwa, stworzył najwspanialsze show i wygrywa.

