

BALE i SKANDALE

LICYTACYJNA GRA KARCIANA

Gracze: 3-5 Wiek: 10-99

Czas trwania: 20 min

Po zawarciu wielu wspiańtych sojuszy i umocnieniu swojej pozycji Żubr, władca Wielkiej Prapuszczy, organizuje wspiańty bal, na którym wprowadza do świata arystokracji swoją córkę – księżniczkę Żubrzycę. Na bal zaprasza znamienitych gości z całego świata.

W trakcie rozgrywki wcielacie się w uczestników balu i staracie się wkupić w łaski najdosłojniejszych gości, by zapewnić sobie korzystne kontakty. Pomoże wam w tym składanie obietnic, dzięki którym zdobędziecie przychylność zaproszonych gości.

Kto opuści bal w najlepszym towarzystwie? A kto padnie ofiarą skandalu?

Zwycięzcą zostanie gracz, który najlepiej wykorzysta sytuację i pozyska najbardziej prestiżowe kontakty, a przy tym nie straci swojego majątku. Bądź więc sprytny i rozsądnie rozporządzaj swoimi zasobami. Nie szastaj nimi, bo na koniec gry najbiedniejszy gracz zostanie wykluczony z towarzyskiej śmietanki i nie będzie brany pod uwagę przy liczeniu punktów.

Sprawdźcie się w najlepszej grze licytacyjnej, uwielbianej przez graczy!

Elementy gry

16 kart balu

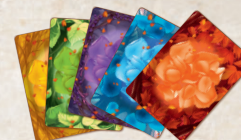
10 kart gości
(o wartościach
odpowiednio od 1 do 10
punktów prestiżu)



55 kart listów



5 zestawów
po 11 kart w tym
samym kolorze
dla jednego gracza



3 karty
prestiżowych
gości



3 karty skandalu

Przygotowanie gry

- 1 Każdy gracz bierze 1 zestaw 11 kart listów w wybranym przez siebie kolorze.
- 2 Potasujcie razem wszystkie karty balu. Tak stworzony stos główny umieście zakryty na środku stołu.



Kamila



Michał



Roksana

Przykład przygotowania gry dla 3 graczy.

Przebieg gry

Gra toczy się w następujących po sobie rundach. W każdej z nich gracze licytują się o odkrytą z głównego stosu kartę balu.

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Odkrywa on wierzchnią kartę ze stosu głównego.

Począwszy od gracza, który odkrył kartę, każdy musi w swojej turze zalicytować albo spasować.

Licytowanie

By zalicytować, gracz musi zagrać przed siebie jedną lub więcej kart listów. Karty należy umieszczać odkryte przed sobą, tak by wszyscy widzieli ich wartość.

Jeśli tura powróci do gracza, który już zalicytował, i jeśli on nadal chce uczestniczyć w licytacji, musi zagrać kolejne karty listów, tak by łączna wartość wszystkich jego kart była wyższa niż najwyższa złożona oferta w tej rundzie.

Uwaga! Gracz nie może zamieniać zaliczowanych kart listów na inne ze swojej ręki – może jedynie dokładać do tych leżących już przed nim na stole.

Pasowanie

Jeśli gracz nie chce brać udziału w licytacji, może w swojej turze spasować. Jeśli w tej rundzie dołączył już do licytacji, to po spasowaniu bierze swoje zaliczowane karty listów z powrotem na rękę. Po spasowaniu gracz nie może już w tej rundzie ponownie włączyć się do licytacji.

Kiedy gracz zalicytował lub spasował, kolejka przechodzi na następnego gracza po jego lewej stronie. Kolejni gracze mogą albo **przebić wcześniejszą ofertę**, albo **spasować**. Runda trwa do momentu, kiedy wszyscy gracze **oprócz jednego** spasują. Gracz, który pozostał, wygrywa licytację i otrzymuje kartę balu, którą umieszcza odkrytą przed sobą. To jego nowo

zawarta znajomość. Karty listów, którymi licytował, odkłada do pudełka – nie będzie mógł ich już używać podczas tej rozgrywki. Gracz, który zdobył kartę balu, odkrywa nową kartę z głównego stosu i rozpoczyna kolejną licytację.

Uwaga! Może się zdarzyć, że wszyscy gracze podczas swojej tury spasują. W takim przypadku kartę balu otrzymuje ostatni gracz, który to zrobił.

● Karty skandalu

Jeśli ze stosu zostanie odkryta karta skandalu (plotki, faux pas albo oszustwo), licytacja przebiega w inny sposób niż opisany wyżej. Gracze licytują się, by **nie** otrzymać tej karty. **Pierwsza osoba, która spasuje**, bierze kartę skandalu i umieszcza ją odkrytą przed sobą. Wszystkie zalicytowane w tej rundzie karty listów bierze z powrotem do ręki. Pozostali gracze odkładają do pudełka karty listów, którymi licytowali. Nie będą ich już mogli używać podczas tej rozgrywki. Gracz, który spasował i otrzymał kartę skandalu, bierze nową kartę balu z wierzchu stosu i rozpoczyna kolejną licytację.

Opis kart skandalu



Plotki – gracz, który zdobędzie tę kartę, musi natychmiast odrzucić do pudełka **jedną**, wybraną przez siebie kartę gości (kartę o wartości od 1-10 punktów prestiżu), którą zdobył wcześniej. Gdy to zrobi, odrzuca też kartę plotek. Jeśli gracz nie ma żadnej karty gości, musi odrzucić pierwszą, którą zdobędzie w przyszłych rundach – wraz z kartą plotek.

Faux pas – gracz, który zdobędzie tę kartę, **odejmuje** od swojego końcowego wyniku **5 punktów** prestiżu.

Oszustwo – gracz, który zdobędzie tę kartę, **dzieli** swój końcowy wynik **na pół**. Nawet jeśli dzielona liczba jest nieparzysta, nie zaokrągla wyniku. Na przykład jeśli końcowy wynik wynosi 5, to po podzieleniu będzie wynosił 2,5 (może mieć to duże znaczenie przy rozstrzyganiu remisów).

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, kiedy z głównego stosu zostanie odkryta czwarta karta oznaczona kółkiem z czerwoną obwódką  – są 3 takie karty prestiżowych gości i 1 karta skandalu. W tej rundzie gracze nie licytują się już o odkrytą kartę, tylko przechodzą do liczenia punktów.

Liczenie punktów

Wyproszenie z balu

Gracze ujawniają pozostałe na ręce każdego z nich karty listów i sumują wartość swoich kart. Gracz lub gracze z najniższą sumą zostają wyproszeni z balu i odpadają z rozgrywki. **Nie są brani pod uwagę przy liczeniu punktów prestiżu.**

Pozostali gracze sumują punkty prestiżu na zdobytych kartach balu. Jeśli któryś ma kartę faux pas, odejmuje od swojego wyniku



5 punktów. Następnie gracze mający karty prestiżowych gości podwajają swój wynik za każdą z nich. Na końcu, jeśli któryś z graczy ma kartę oszustwa, dzieli swój wynik na pół.

Gracz, który zdobył najwięcej punktów prestiżu, zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu zwycięża gracz, który ma wyższą wartość pozostałych na ręce kart listów. Jeśli nadal jest remis, wygrywa gracz, który zdobył kartę gościa o najwyższym prestiżu.

Przykład liczenia punktów



Michał zdobywa 12 punktów za posiadane karty gości (3 + 9). Odejmuje 5 punktów za kartę faux pas, co daje mu 7 punktów (12 – 5). Następnie dwukrotnie podwaja liczbę punktów (za 2 karty prestiżowych gości) do 28 (7 × 2 × 2). A na końcu dzieli je na pół (ze względu na kartę oszustwa), co powoduje, że kończy grę z 14 punktami.



muduko.com

Wydawnictwo Muduko

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

© Dr Reiner Knizia, 2024. All rights reserved.

© 2024 for the Polish edition Fabryka Kart
Trefl-Kraków Sp. z o.o.

Ta instrukcja nie jest elementem gry.

Autor: Reiner Knizia

Ilustracje: Piotr Sokołowski

Koordynator projektu:

Roksana Hibner

Redaktor nabywający:

Michał Friedrich

Tłumaczenie i redakcja instrukcji:

Michał Szewczyk

Korekta: Ewa Popielarz

Skład graficzny: Paweł Niziołek

Projekt pudełka:

PANCZAKIEWICZ ART.DESIGN