VELONIMO®

Zwierzę na rowerze

INSTRUKCJA

STRATOSPHÈRES®
le studio ludique !

rebel

AUTOR: BRUNO CATHALA
2–5 GRACZY, WIEK 7+
ILUSTRACJE: DOMINIQUE MERTENS

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

49 kart zawodników

Zawodnicy są podzieleni na 7 zespołów w 7 różnych kolorach.

Każdy zespół składa się z 7 różnych kart zwierząt ponumerowanych od 1 do 7.

W każdym zespole dane zwierzę występuje tylko raz.

6 kart ucieczki

Zawodnicy specjalizujący się w ucieczkach (w tym wypadku zające) nie należą do żadnego zespołu. Karty ucieczki są warte od 25 do 50 punktów.

Karta prestiżowego trykotu w marchewkę z groszkiem

Zdobywasz tę kartę, jeśli na koniec rundy masz najwięcej punktów. Nie tasuj jej z resztą talii. Zamiast tego połóż ją przed sobą (chyba że to 1. runda, wtedy trykot nie ma właściciela).

Notes punktacji

W grze *Velonimo* na trasie szalonego wyścigu kolarskiego zmierzą się ze sobą zwierzęta wszelkiej maści!

CEL GRY

Wygrywaj poszczególne etapy wyścigu, zdobywaj jak najwięcej punktów i zgarnij **prestiżowy trykot w marchewkę z groszkiem**!

Aby wygrać etap, musisz jako pierwszy **pozbyć się wszystkich kart ze swojej ręki**.

Karty zawodników można zagrywać pojedynczo albo w następujących kombinacjach: kombinacja kart tej samej wartości albo kombinacja kart w tym samym kolorze (zob. str. 4).

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Rozgrywka składa się z 5 rund. Każda runda reprezentuje 1 z etapów wyścigu kolarskiego o rosnącym stopniu trudności.

Jeśli jako pierwszy pozbędziesz się wszystkich kart z ręki, wygrywasz daną rundę (zob. str. 9). Jeśli masz jeszcze jakieś karty na ręce, rozgrywka toczy się dalej, aż w grze pozostanie tylko 1 gracz. Nawet jeśli nie wygrasz rundy, nadal możesz zdobyć punkty za etap.

Na koniec każdej rundy należy podliczyć wszystkie dotychczas zdobyte punkty. Gracz z największą sumą punktów przejmuje **kartę prestiżowego trykotu w marchewkę z groszkiem.**

Jeśli przejmujesz trykot na koniec ostatniej, 5. rundy, wygrywasz wyścig!

PRZEBIEG ROZGRYWKI

PRZYGOTOWANIE DO GRY
ROZGRYWKA DLA OD 3 DO 5 OSÓB:

1. **Kartę prestiżowego trykotu w marchewkę z groszkiem** odłóż na bok. Nie będzie potrzebna w 1. rundzie.
2. Następnie potasuj pozostałe 55 kart.
3. Rozdaj każdemu z graczy po **11 kart**. Pozostałe karty odłóż zakryte na bok. Nie będą potrzebne w tej rundzie.

Kroki 2. i 3. powtarza się na początku każdej rundy.

Rozgrywkę rozpoczyna najmłodsze z Was. Pozostali gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Każdą kolejną rundę rozpoczyna gracz, który ma łącznie najmniej punktów. W wypadku remisu rundę rozpoczyna gracz, który w poprzedniej rundzie zdobył najmniej punktów.

Rozpoczyna się 1. atak!
Musisz zagrać:
POJEDYNCZĄ KARTĘ albo
KOMBINACJĘ KART.

ZAGRANIE POJEDYNCZEJ KARTY

Powiedz głośno wartość zagrywanej karty i umieść ją odkrytą na środku stołu. Wartość karty to po prostu liczba, która na niej widnieje.

wielbłąd
wartość: 2

tygrys
wartość: 5

zając
wartość: 35

ZAGRANIE KOMBINACJI KART

Możesz zagrywać 2 rodzaje kombinacji: karty mające tę samą wartość albo karty w tym samym kolorze. Wartość kombinacji oblicza się w następujący sposób:

> **Każda karta tworząca kombinację jest warta 10 punktów;**
> **Do tego należy dodać wartość najsłabszej karty w danej kombinacji.**

Przykład.
3 karty × 10 punktów każda = 30
Najsłabsza karta = 2
Suma: 30 + 2 = **32**

Przykład.
4 karty × 10 punktów każda = 40
Najsłabsza karta = 4
Suma: 40 + 4 = **44**

Uwaga! Karty ucieczki (zające) można zagrywać tylko pojedynczo, nigdy w kombinacji!

Powiedz głośno, ile punktów jest warta Twoja kombinacja, i umieść ją odkrytą na środku stołu.

Pozostali gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze możesz wykonać 1 z 2 akcji:

A. SPASOWAĆ albo
B. KONTRATAKOWAĆ.

A. PASOWANIE

W prawdziwym wyścigu oznaczałoby to, że zawodnik potrzebuje odpoczynku i chowa się w tunelu aerodynamicznym za innym kolarzem, czyli jedzie mu na kole.
Jeśli pasujesz, powiedz: „Pas". Nie zagrywasz żadnych kart. Rozpoczyna się tura kolejnego gracza.

B. KONTRATAK

W realiach kolarskich oznacza to, że zawodnik daje z siebie wszystko i podejmuje próbę oderwania się od peletonu, czyli atakuje, formując ucieczkę (albo kontratakuje w zależności od sytuacji)!

Jeśli decydujesz się na kontratak, wartość zagrywanej przez Ciebie karty albo kombinacji musi być **wyższa** od karty albo kombinacji zagranej przez Twojego poprzednika. Powiedz głośno, ile wynosi wartość Twojej karty albo kombinacji, i umieść ją na środku stołu, bezpośrednio na kartach zagranych przez poprzedniego gracza.

Jeśli po zagraniu przez Ciebie kart (ataku albo kontrataku) **wszyscy** pozostali gracze kolejno spasują (nikt więcej nie kontratakuje), wygrywasz ten atak. **Atak** dobiega końca, ale runda toczy się dalej. Wysuwasz się na czoło peletonu.

Ze wszystkich kart na środku stołu utwórz odkryty stos kart odrzuconych i rozpocznij **nowy atak**, zagrywając na środek stołu nową kartę albo kombinację z ręki (jak na początku rundy).

Przykład (rozgrywka 3-osobowa).

Gracz 1 **atakuje**.	Gracz 2 **pasuje**.	Gracz 3 **kontratakuje**.	Gracz 1 **kontratakuje**.
wartość: 2		**wartość: 24**	**wartość: 30**

WAŻNE!

> W swojej turze możesz spasować, nawet jeśli masz karty umożliwiające kontratak w danym momencie gry. Zagranie odpowiednich kart w odpowiednim czasie to klucz do zwycięstwa.

> Nawet jeśli w trakcie ataku pasujesz, w swojej kolejnej turze **możesz** kontratakować, jeśli ten atak nadal trwa. Dany atak dobiega końca dopiero wtedy, gdy **wszyscy** gracze kolejno spasują (nikt nie kontratakuje). Gracz, który atakował jako ostatni, wygrywa ten atak, ale runda trwa dalej, jeśli oczywiście przynajmniej 2 graczy nadal ma karty na ręce.

> **Nie zagrywaj najlepszych kart za szybko!** Postaraj się wyczuć idealny moment na przejęcie prowadzenia, gdy Twoi przeciwnicy nie będą już mogli kontratakować. Dzięki temu łatwiej pozbędziesz się swoich kart.

> Gracze nie mogą przeglądać stosu kart odrzuconych, ale wierzchnia karta na tym stosie powinna być widoczna.

Gracz 2 **kontratakuje**.	Gracz 3 **pasuje**.	Gracz 1 **pasuje**.	**Atak dobiega końca**.
wartość: 44	✕	✕	Gracz 2 odkłada wszystkie karty ze środka stołu na stos kart odrzuconych i rozpoczyna nowy atak.

KARTY LIDERÓW (ŻÓŁWIE)

Pokrzyżuj plany przeciwnika!

Karty liderów (wartość 1) mają zdolność specjalną. Za każdą zagraną kartę lidera (samodzielnie albo w kombinacji kart) **możesz wziąć losową kartę z ręki dowolnego innego gracza**. Jeśli zagrywasz kilka kart liderów, możesz wziąć z ręki 1 przeciwnika tyle kart, ile kart liderów zagrałeś (nie wolno brać kart od kilku różnych przeciwników).

Za każdą zdobytą w ten sposób kartę musisz temu samemu przeciwnikowi oddać **1 dowolną kartę** (możesz oddać tę samą kartę, którą wziąłeś z ręki przeciwnika).

wartość: 21
Możesz wziąć 1 losową kartę z ręki 1 przeciwnika i oddać mu 1 dowolną kartę.

wartość: 31
Możesz wziąć 3 losowe karty z ręki 1 przeciwnika i oddać mu 3 dowolne karty.

Nie spiesz się z zagrywaniem kart liderów, mogą one zadecydować o zwycięstwie!

PUNKTOWANIE NA KONIEC RUNDY

Rozgrywka zazwyczaj składa się z **5 rund**. Każda runda reprezentuje 1 etap wyścigu, przy czym każdy kolejny jest trudniejszy od poprzedniego (poziomy trudności od 1 do 5).
Gdy zagrywasz ostatnią kartę z ręki, otrzymujesz punkty zgodnie z poniższą tabelą (żadne zdolności specjalne kart nie działają).

Ten atak jest kontynuowany i kolejni gracze rozgrywają swoje tury (mogą pasować albo kontratakować).

Jeśli w tym momencie **wszyscy** gracze by spasowali, to Ty, jako że właśnie pozbyłeś się wszystkich kart z ręki, **decydujesz o tym, kto rozpoczyna kolejny atak**. Runda toczy się dalej.

Poziom trudności (numer rundy)	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Punkty za każdego przeciwnika, który nadal jest w grze, gdy zagrywasz ostatnią kartę.	**1 pkt**	**2 pkt**	**3 pkt**	**4 pkt**	**5 pkt**

Przykład (rozgrywka 4-osobowa, poziom trudności 2).
Gracz, który jako pierwszy pozbył się wszystkich kart z ręki, otrzymuje **6 punktów** (3 przeciwników nadal jest w grze, za każdego otrzymuje 2 punkty zgodnie z poziomem trudności). Drugi gracz otrzymuje **4 punkty**, trzeci gracz **2 punkty**. Ostatni gracz nie otrzymuje punktów, bo nie ma już żadnych innych zawodników w grze.

Na koniec rundy gracze zapisują w notesie punkty zdobyte w danej rundzie i sumę wszystkich punktów zdobytych do tej pory.

Jeśli to nie była ostatnia runda, gracze rozpoczynają nową rundę. Tasują wszystkie karty (bez karty prestiżowego trykotu) i rozdają każdemu po 11 kart.

PRESTIŻOWY TRYKOT

Na koniec każdej rundy gracze podliczają **wszystkie** swoje punkty, które zdobyli w dotychczasowych rundach. **Gracz z największą sumą punktów otrzymuje kartę prestiżowego trykotu w marchewkę z groszkiem.** W wypadku remisu tę kartę otrzymuje gracz, który w ostatnio rozegranej rundzie zdobył najwięcej punktów.

Kartę prestiżowego trykotu można zagrać **raz na rundę**, aby doliczyć **10 punktów bonusu** do wartości zagranej przez siebie karty albo kombinacji. Karty prestiżowego trykotu **nie można** zagrać z kartą ucieczki (zająca).

wartość: 53
Kombinacja: 43
+10 punktów bonusu.

wartość: 11
Jedna karta: 1
+10 punktów bonusu.
Możesz wziąć z ręki dowolnego przeciwnika 1 losową kartę i oddać mu 1 dowolną kartę.

Kartę prestiżowego trykotu kładzie się zawsze odkrytą przed sobą, dopóki nie zostanie zagrana. Nie liczy się ona do kart na ręce, nie może więc być zabrana w wyniku działania karty lidera.

KONIEC GRY

Jeśli na koniec 5. rundy, po podliczeniu wszystkich punktów zdobędziesz **kartę prestiżowego trykotu w marchewkę z groszkiem**, wygrywasz wyścig. Gratulacje!

Liczbę rund albo ich poziom trudności można śmiało modyfikować, liczy się dobra zabawa! Można nawet odtworzyć trasę wybranego wyścigu kolarskiego!

ROZGRYWKA 2-OSOBOWA

Gdy zapoznacie się już ze standardowymi zasadami rozgrywki *Velonimo*, możecie spróbować swoich sił w pojedynku jeden na jednego!

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI 2-OSOBOWEJ

1. **Kartę prestiżowego trykotu w marchewkę z groszkiem** odłóż na bok. Nie będzie potrzebna w 1. rundzie.
2. Następnie potasuj pozostałe 55 kart.
3. Rozdaj każdemu z graczy po **11 kart**.
4. Z pozostałych kart stwórz zakryty stos i umieść go na środku stołu.
5. Następnie odkryj wierzchnią kartę z zakrytego stosu i umieścić ją obok stosu.

Kroki od 2. do 5. powtarza się na początku każdej rundy.

ZASADY SPECJALNE W ROZGRYWCE 2-OSOBOWEJ

W rozgrywce 2-osobowej obowiązują standardowe zasady z poniższymi zmianami.

* KARTY NOSIWODY (wielbłądy)

Za każdym razem, gdy zagrywasz kartę nosiwody, **musisz** dobrać na rękę 1 wierzchnią kartę z zakrytego stosu.
Jeśli zagrywasz kombinację z kartami nosiwody, dobierasz 1 zakrytą kartę za każdą zagraną kartę nosiwody. Musisz dobrać karty, nawet jeśli karta nosiwody była Twoją ostatnią kartą z ręki.

Przykład.
wartość: 32
Dobierasz 3 wierzchnie karty z zakrytego stosu.

* WYGRYWANIE ATAKU

Za każdym razem, gdy wygrywasz atak (przeciwnik nie kontratakował), bierzesz odkrytą kartę leżącą obok zakrytego stosu. Musisz wtedy:
WZIĄĆ TĘ KARTĘ NA RĘKĘ albo
ZMUSIĆ RYWALA, ABY WZIĄŁ TĘ KARTĘ NA RĘKĘ.

Bez względu na to, którą opcję wybierzesz, odkryj nową kartę z wierzchu zakrytego stosu i umieść ją obok niego. Rozpoczyna się nowy atak.

KOŃCOWA PUNKTACJA

Rozgrywka składa się zazwyczaj z **5 rund** (jak w rozgrywce standardowej) o wzrastającym poziomie trudności (od 1 do 5). **Gracz, który jako pierwszy zdobędzie 8 (albo więcej) punktów, wygrywa.**

Na koniec każdej rundy kartę prestiżowego trykotu przyznaje się zgodnie ze standardowymi zasadami. Jednak w rozgrywce 2-osobowej **trykot nie zapewnia żadnego bonusu**.