

Gabriele Bubola, Leo Colovini

CHWAŁA KLANOM

Narady w kiltach

Gra dla 2-4 graczy powyżej 8. roku życia

Szkocja, dawno, dawno temu.

Nad wzgórzami Gór Kaledońskich unosi się mgła. Pojedynczy promień słońca przedziera się przez gęste chmury, oświetlając legendarne miejsce spotkań klanów. Wolni ludzie gór przybyli tutaj z różnych odległych stron, by spojrzeć w przyszłość.

Po zajęciu miejsc zgodnie ze starodawną tradycją naczelnicy klanów rozpoczynają proces naboru najlepszych kandydatów spośród tych, którzy zebrali się tutaj, by przystąpić do klanu.



ZAWARTOŚĆ:



CEL GRY:

Jako naczelnik klanu będziesz starać się pozyskać jak najwięcej nowych rekrutów do swojego klanu, mądrze wykładając karty, tak by zdobyć jak najwyższą liczbę punktów. Kiedy nadchodzi twoja kolej, musisz zawsze położyć 1 kartę na miejscu spotkania. Możesz także zdecydować się na umieszczenie jednej ze swoich tarcz na polu tarczy, aby pozyskać przychylność potencjalnych zwolenników. Musisz podejmować przemyślane decyzje: kiedy jest najlepszy moment na skorzystanie z tarczy? Jak obrócić wszystko na swoją korzyść za pomocą jednej karty?

PRZYGOTOWANIE GRY:

Każdy gracz dostaje 5 drewnianych tarcz w jednym kolorze. Wszystkie tarcze gracza muszą mieć ten sam kolor i ten sam symbol. Grę będzie rozpoczynał najmłodszy z graczy. Staje się graczem numer 1. Zasada dotycząca rozdania kart zależy od łącznej ilości graczy i jest wyjaśniona poniżej:

Rozłożenie gry w wersji dla 2 graczy

1. Umieść 4 kafelki miejsca spotkania obok siebie, w tym 2 z ogniskiem na przeciwległych krańcach.
2. Usuń z talii kart wszystkie ósemki i siódemki.
3. Przetasuj pozostałe karty w talii i usuń z niej losowo wybrane 3 karty bez ich oglądania.
4. Odłóż do pudełka wszystkie karty, które nie będą zagrywane.
5. Następnie rozłóż losowo wybrane karty, jak pokazano na ilustracji.
6. Rozdaj 9 kart dla jednego gracza i 8 dla drugiego.
7. Gracz z 8 kartami gra jako ostatni.



Przegląd wersji dla 2 graczy

- 4 kafelki miejsc spotkań
- usuń z gry ósemki, siódemki oraz 3 losowo wybrane karty
- rozłóż 8 losowo wybranych kart (jak na ilustracji)
- gracz nr 1 otrzymuje 9 kart
- gracz nr 2 otrzymuje 8 kart (zagrywa jako drugi)

Rozłożenie gry w wersji dla 3 graczy

1. Umieść 5 kafelków miejsca spotkania obok siebie, w tym 2 z ogniskiem na przeciwległych krańcach.
2. Usuń z talii kart wszystkie ósemki.
3. Przetasuj pozostałe karty w talii i usuń z niej losowo wybrane 4 karty bez ich oglądania.
4. Odłóż do pudełka wszystkie karty, które nie będą zagrywane.
5. Następnie rozłóż losowo 5 wybranych kart, jak pokazano na ilustracji.
6. Rozdaj 8 kart dla jednego gracza i po 9 dla pozostałych.
7. Gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara, a gracz z 8 kartami gra jako ostatni.



Przegląd wersji dla 3 graczy

- 5 kafelków miejsc spotkań
- usuń z gry ósemki oraz 4 losowo wybrane karty
- rozłóż 5 losowo wybranych kart (jak na ilustracji)
- gracze nr 1 i nr 2 otrzymują po 9 kart
- gracz nr 3 otrzymuje 8 kart (zagrywa jako ostatni)

Rozłożenie gry w wersji dla 4 graczy

1. Umieść wszystkie kafelki miejsca spotkania obok siebie, w tym 2 z ogniskiem na przeciwległych krańcach.
2. Przetasuj wszystkie karty w talii i usuń z niej 5 losowo wybranych kart bez ich oglądania.
3. Odłóż do pudełka wszystkie karty, które nie będą zagrywane.
4. Następnie rozłóż losowo wybrane karty, jak pokazano na ilustracji.
5. Rozdaj 7 kart dla jednego gracza i po 8 dla pozostałych.
6. Gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara, a gracz z 7 kartami gra jako ostatni.



Przegląd wersji dla 4 graczy

- 6 kafelków miejsc spotkań
- umieść 6 losowo wybranych kart (jak na ilustracji)
- usuń z gry 5 losowo wybranych kart
- gracz nr 1, nr 2 i nr 3 otrzymują po 8 kart
- gracz nr 4 otrzymuje 7 kart (zagrywa jako ostatni)

JAK GRAĆ?

Gra prowadzona jest zgodnie z ruchem wskazówek zegara (opis przygotowania gry zawiera informację, który gracz rozpoczyna). Zawsze gdy nadchodzi twoja kolej, postępuj zgodnie z poniższymi wskazówkami:

1. Zajmij miejsce (obowiązkowo):

Musisz umieścić **jedną kartę** z ręki w jednym z trzech miejsc wskazanych na kafelku miejsca spotkania. Zasady wyboru miejsca: karta musi mieć **ten sam kolor** lub **tę samą wartość** (ta sama figura lub cyfra) co karta sąsiadująca lub karta znajdująca się naprzeciwko.



Wskazówka: Karta musi pasować przynajmniej do JEDNEJ karty obok lub naprzeciwko, a nie do WSZYSTKICH.

Przykładowe umiejscowienie kart.

Uwaga: Dwa pojedyncze miejsca na krańcach kafelków miejsca spotkania traktowane są jako leżące naprzeciw siebie. Miejsca obok nich, np. po prawej lub lewej, uważane są za sąsiadujące.



Nie możesz wybrać miejsca?

Jeżeli zgodnie z zasadami gry nie możesz wybrać miejsca, możesz zagrać kartę z ręki, kładąc ją awerssem do dołu na wolnym miejscu wybranym przez siebie. W kolejnym ruchu możesz też jeszcze umieścić tarczę na tym kafelku miejsca spotkań. Położona przez ciebie karta pozostaje na tym miejscu do końca gry, ale nie ma znaczenia jako karta sąsiadująca lub leżąca naprzeciwko, jak również nie uwzględnia się jej podczas podliczania punktów na koniec gry.

2. Zagranie tarczy (opcjonalne):

Po zagraniu karty możesz zagrać **jedną z twoich tarcz**, umieszczając ją na polu tarczy (szary kamień) znajdującym się na kafelku miejsca spotkania, na którym też umieściłeś kartę.

Jeżeli jakaś tarcza już tam jest, połów swoją tarczę na niej. Jeżeli w poprzedniej rundzie już położyłeś tarczę na tym kafelku miejsca spotkania, możesz spokojnie umieścić tam kolejną. **Liczba tarcz** w twoim kolorze kładzionych na jednym kafelku miejsca spotkania **jest dowolna**. Możesz równie dobrze zrezygnować z korzystania z tarcz, kiedy nadchodzi twoja kolej. Kolejny gracz kontynuuje grę zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



KONIEC GRY:

Gra kończy się w momencie, w którym osoba rozpoczynająca z najmniejszą liczbą kart na rękę pozbyła się wszystkich kart. Gracze, którzy jeszcze mają karty na rękę, wycofują je z gry. Jeżeli jakieś karty leżą nieodkryte (patrz wyżej), należy je również usunąć.

Liczenie punktów

1. Zacznij od jednego z dwóch krańcowych kafelków miejsca spotkania. **Odwróć stos tarcz** znajdujący się na nim tak, aby ostatnio zagrana tarcza znalazła się na spodzie.



2. Tarcza znajdująca się teraz na wierzchu wraca do gracza – posiadacza tego koloru. Otrzyma on również wszystkie najniższe karty leżące na tym kafelku miejsca spotkania.

3. Osoba, której tarcza znajduje się teraz na wierzchu, otrzyma swoją tarczę oraz karty o kolejnej najniższej wartości leżące na kafelku miejsca spotkania.

4. Postępuj tak ze wszystkimi tarczami i kartami na tym kafelku miejsca spotkania. **Może się zdarzyć, że niektórzy gracze nie otrzymają żadnych kart z kafelka miejsca spotkania, mimo że umieścili tam tarczę.** Dzieje się tak, gdy na kafelku miejsca spotkania znajduje się więcej tarcz niż kart różnej wartości.

Dopóki liczba kart różnej wartości jest wystarczająca, otrzymasz karty za każdą tarczę.



5. Jeśli na koniec gry po usunięciu wszystkich tarcz na kafelku miejsca spotkania pozostaną jakieś karty, nikt ich nie otrzymuje.

6. Powtórz kroki od 1 do 5 dla pozostałych kafelków miejsc spotkań.

7. Na koniec posortuj zebrane karty przed sobą według ich wartości. Zsumuj punkty. Gracz, który zdobył najwięcej punktów, zdołał utworzyć najlepszy klan, zatem to on wygrywa grę. W przypadku remisu wygrywa osoba, która zebrała najwięcej kart. Jeśli nadal jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.



$$8 + 8 + 7 + 7 + 7 + 6 + 6 + 5 = 54$$



Grasz po raz pierwszy? Oto wskazówka:

Jeszcze nikt nie urodził się naczelnikiem klanu. To naturalne, że na początku nie będziesz miał pewności, gdzie najlepiej umieścić karty i tarcze. Ale pamiętaj: tarcza, która znajduje się na spodzie, ostatecznie zbiera wszystkie karty z najmniejszą liczbą punktów na danym kafelku miejsca spotkania. Kolejna tarcza otrzymuje następne itd.

Wskazówki dla doświadczonych graczy:

- Czasami możesz wpłynąć na całą punktację za pomocą tylko jednej karty! Jeśli na przykład na kafelku miejsca spotkania z dwiema tarczami byłyby tylko czwórki i szóstki, a ty teraz położysz trójkę na ostatnim wolnym miejscu (i bez tarczy), to nagle okaże się, że nikt nie otrzyma szóstki w końcowej punktacji, rozdane zostaną tylko karty 3 i 4.
- Czasem posiadanie najniższych kart może się bardziej opłacać. Na przykład, jeżeli na kafelku miejsca spotkania znajdują się cztery trójki i tylko dwie czwórki, to otrzymasz więcej punktów, jeśli zbierzesz trójki ($4 \times 3 = 12$; $2 \times 4 = 8$).
- Dobrze się zastanów, gdzie chciałbyś umieścić tarczę. Pamiętaj – ich liczba jest ograniczona. Gdy raz ją już położysz, nie możesz cofnąć tego ruchu!

Najczęściej zadawane pytania:

- **Czy muszę zagrywać kartę?** Tak, musisz kłaść kartę w każdej rundzie.
- **Czy muszę zagrywać tarczę?** Nie, to jest zagrywka opcjonalna.
- **Na polu znajduje się już jedna tarcza. Czy mogę na nią położyć kolejną?** Tak!
- **Czy mogę umieścić tarczę na innym polu?** Nie, jeśli zdecydujesz o położeniu tarczy, musisz umieścić ją na tym samym kafelku, na którym położyłeś swoją kartę.
- **Co stanie się, jeśli zechcę położyć tarczę, ale żadnej już nie mam?** Po prostu nie możesz już zagrać w ten sposób. Dlatego dobrze pomyśl, zanim sięgniesz po swoje tarcze!
- **Czy pojedyncze pola na najbardziej wysuniętych kafelkach miejsc spotkań z ogniskiem mają również sąsiednie pola?** Tak, zarówno pola po lewej, jak i po prawej stronie są uważane za sąsiadujące.
- **Czy pojedyncze pola na najbardziej wysuniętych kafelkach miejsc spotkań z ogniskiem mają również przeciwległe pola?** Tak, dwa pojedyncze miejsca na czele miejsca spotkania znajdują się naprzeciwko siebie.
- **Co zrobić, jeśli nie mogę umieścić karty, ponieważ sąsiednie i przeciwległe karty nie pasują do siebie?** Sprawdź informację w ramce „Nie możesz wybrać miejsca?”.

EGMONT.pl

Story House Egmont Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
WydawnictwoEgmont.pl
© 2024 Story House Egmont Sp. z o.o.

W razie braków elementów lub pytań
do reguł prosimy o kontakt:
gryplanszowe@egmont.pl

Gry polecają:



Autorzy: Gabriele Bubola, Leo Colovini
Ilustracje: Michael Menzel
Projekt graficzny: Sabine Kondirilli
Product manager: Beata Sawonil
Tłumaczenie: Monika Polkowska
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Skład: Cezary Szulc



© 2024 HUCH!
www.hutter-trade.com