

PATENT NA ZŁODZIEJA

✪ SŁAWOMIR CZUBA ✦ ŁUKASZ PIWIŃSKI

WIEK
12+

LICZBA GRACZY
2-5

CZAS GRY
20'-25'

Trwa rewolucja przemysłowa. Wynalazcy prześcigają się w publikowaniu coraz to nowych odkryć i realizowaniu szalonych idei. Rywalizacja na polu badań jest ogromna, a konkurencja nie śpi. Niektórzy posuwają się do kradzieży cudzych pomysłów, czyniąc z tego sposób na życie. Sądy nie nadążają z wydawaniem wyroków. A czy ty poświęcisz się wieloletnim badaniom i wytrwałej pracy, czy raczej poszukasz szybkiej drogi do sławy?

ELEMENTY GRY



5
KART TOŻSAMOŚCI



20
ŻETONÓW PROCESU



69
KART EKSPERYMENTÓW



8
ŻETONÓW ARCYZŁODZIEJA



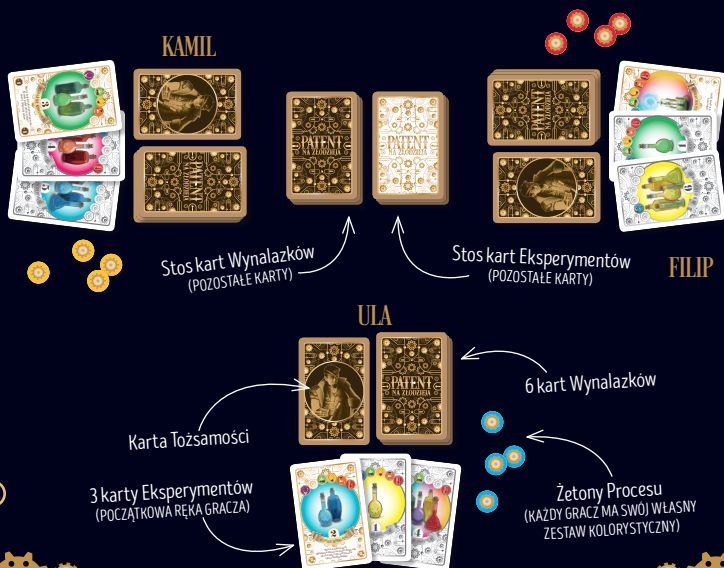
36
KART WYNALAZKÓW

CEL GRY

Zdobądź jak najwięcej punktów za zgłoszone patenty oraz za rozstrzygnięte na swoją korzyść procesy sądowe.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Potasuj karty Eksperymentów i rozdaj po 3 karty każdemu z graczy, resztę odłóż zakrytą na bok.
2. Każdy z graczy otrzymuje żetony Procesu w wybranym kolorze i w liczbie zależnej od liczby graczy (2-3 graczy po 4 żetony Procesu, 4-5 graczy po 3 żetony Procesu).
3. Potasuj karty Wynalazków. Rozdaj po 6 kart każdemu z graczy, resztę odłóż zakryte na bok.
4. Potasuj karty Tożsamości. Każdy z graczy losuje 1 kartę, której nikomu nie pokazuje aż do końca gry. Pozostałe karty Tożsamości odłóż bez podglądania do pudełka.



PRZEBIEG GRY

Gra dzieli się na tury. Każda tura składa się z następujących rund:

- I. EKSPERYMENTY.
II. ZGŁOSZENIE PATENTU.
III. PROCES SADOWY.

1. EKSPERYMENTY

W tej rundzie zarówno wynalazcy, jak i złodzieje przeprowadzają eksperymenty, aby móc jak najszybciej opatentować swoje lub... cudze pomysły. Nie każdy eksperyment zawsze się udaje, większość kończy się fiaskiem.

Każdy gracz wybiera kartę Eksperymentów z posiadanych na ręku i kładzie zakrytą przed sobą.

Wariant dla 2 graczy. W rundzie Eksperymenty gracze wykładają po 2 karty Eksperymentów. Jeżeli gracz chce opatentować wynalazek, musi pamiętać o wybraniu kart w dwóch różnych kolorach.



KARTA EKSPERYMENT



KARTA EKSPERYMENT SPECJALNY

Na wspólnie ustalony sygnał wyłożone karty Eksperymentów są odkrywane. Rundę wygrywa osoba, która przeprowadzi udany eksperyment, czyli gracz, który wyłożył **kartę o najwyższej wartości i jednocześnie w unikalnym kolorze**. Zwycięzca może zgłosić patent wynalazku (zob. II. *Zgłoszenie patentu*).

Uwaga! Jeśli karta o najwyższej wartości jest w tym samym kolorze co inna wyłożona karta przeciwnika, to uznaje się, że oba eksperymenty są niebezpieczne, a ich wartości nie są brane pod uwagę. Może się zdarzyć, że wszystkie wyłożone karty zostaną uznane za niebezpieczne. Wtedy nikt nie zgłasza patentu.

Przykład. Karty Eksperymentów Kamila oraz Natalii wchodziły w niebezpieczną reakcję i nie są brane pod uwagę przy typowaniu zwycięzcy (czerwony kolor). Podobnie karty Filipa i Ani (zielony kolor). Rundę wygrywa Ula. Jej eksperyment jest unikalny - na stole nie leży żadna karta w żółtym kolorze. Ula wygrywa rundę, mimo że jej karta ma najniższą wartość (2).



KAMIL



FILIP



ANIA



ULA



NATALIA

Uwaga! Zasada unikalnego koloru nie dotyczy kart z tęczowym tłem. Tęczowa karta nie wchodzi w niebezpieczne reakcje z innymi tęczowymi kartami i wygrywa, jeżeli ma najwyższą wartość.



Wszyscy gracze, którzy **nie wygrali rundy**, a zagraли kartę Eksperymentów Specjalnych, mogą (ale nie muszą) zastosować efekt z zagranej karty (nawet jeśli eksperyment został uznany za niebezpieczny). Karty Eksperymentów użyte w trakcie rundy, należy umieścić na stosie kart odrzuconych.

Po zakończeniu rundy *Eksperymenty* każdy gracz dobiera 1 kartę z zakrytego stosu kart Eksperymentów. Gdy zabraknie kart do dobrania, należy przetasować stos kart odrzuconych. Gracze nie dobierają kart Wynalazków.

Uwaga! W przypadku remisu (kilka kart ma najwyższą wartość i unikalny kolor) wszyscy zwycięzcy rundy mogą jednocześnie zgłosić patent. W tym celu wybierają kartę Wynalazku, a następnie nie pokazując jej nikomu,

głośno mówią, co wybrali. Patent ogłaszają gracze, których wynalazki się nie powtarzają. Nieogłoszone karty Wynalazków wracają na ręce graczy.

***Wariant dla 2 graczy.** W przypadku wyłożenia 2 kart Eksperymentów Spełnialnych, gracz musi wybrać, z której zdolności skorzysta. Po zakończeniu rundy Eksperymenty każdy gracz dobiera 2 karty z zakrytego stosu Eksperymentów.*

II. ZGŁOSZENIE PATENTU

Uwaga! Gracze zaawansowani mogą zapoznać się z dodatkowymi zasadami patentowania wynalazku (zob. *Wariant zaawansowany*).

Gracz (lub gracze), który wygrał rundę *Eksperymenty*, może zgłosić patent 1 wynalazku. W tym celu wybiera kartę z posiadanych na rękę kart Wynalazków i wsuwa ją pod swoją kartę Tożsamości, tak aby dolna część karty Wynalazku była zastonięta. **Nie można opatentować wynalazku, który został już opatentowany przez innego gracza!**

Unikalny numer
wynalazku

Symbole Odkryć

Nazwa wynalazku

Trybik
(KOLOR INFORMUJE,
DO KTOREGO WYNALAZCY
NALEŻY PATENT)



Za opatentowany wynalazek na koniec gry gracze otrzymują 1 punkt za każdy symbol Odkryć na kartach Wynalazków.

Uwaga! Należy uważać, aby inni gracze nie dostrzegli koloru trybiku i tożsamości postaci na posiadanych kartach. Kartę Wynalazku należy ostrożnie wsuwać pod kartę Tożsamości. Aby zmylić przeciwników, gracz może blefować i błędnie podać, jaki jest kolor trybiku na jego karcie.

Przykład. Kamil wygrał rundę Eksperymenty i chce zgłosić patent. Z kart, które ma na rękę, może zgłosić tylko Odrzutową Paralotnię, ponieważ zauważył, że we wcześniejszych rundach Ula opatentowała Cylinder Wielu Wymiarów i Balonolot.



KAMIL



ULA

Wymiana karty Wynalazku. Przed zgłoszeniem patentu gracz może wymienić 1 z posiadanych kart Wynalazków na inną ze stosu Wynalazków. W tym celu odrzuca z ręki tę kartę, a ze stosu bierze 2 karty Wynalazków, wybiera spośród nich 1 i dołącza do swojej talii. Odrzucone karty gracz odkłada na spód stosu Wynalazków. Dzięki wymianie wynalazca może zdobyć cenniejsze karty Wynalazków (choć niekoniecznie swojego pomysłu), a złodziej może pozbyć się duplikatów.

III. PROCES SĄDOWY

Jeśli któryś z graczy uważa, że inny gracz ukradł wynalazek (zgłoszony patent nie należy do tego gracza), to może wytoczyć podejrzanemu proces w sądzie.

Uwaga! Gracz nie musi być złodziejem, aby został mu wytoczony proces. Kradzież jest również zgłoszenie patentu, który nie należy do danego wynalazcy. Jeżeli gracz zgłosi patent oznaczony innym kolorem trybiku niż posiadana przez niego karta Tożsamości, to można mu wtedy wytoczyć proces, aby zdobyć punkty na koniec gry (nawet jeżeli posiada kartę Wynalazcy).

Wytoczenie procesu polega na tym, że gracz kładzie swój żeton Procesu na wybranej karcie Wynalazku gracza podejrzanego o kradzież. Wyniki procesów są rozstrzygane na zakończenie gry. Gracz może wytoczyć maksymalnie 3 procesy w grze dla 2-3 graczy lub 2 procesy w grze dla 4-5 graczy. Może to zrobić podczas jednej rundy lub kilku rund. Czwarty (lub trzeci) żeton informuje o kolorze żetonów gracza. Kilku graczy może założyć proces na ten sam wynalazek. Można zakładać procesy jedynie na wynalazek zgłoszony w trwającej turze. Raz wytoczony proces (położenie żetonu) nie może zostać odwołany (wyjątek: użycie karty *Piekielnie Skuteczna Apelacja*).

ZAKOŃCZENIE GRY

Gdy pod kartami Tożsamości wszystkich graczy znajdzie się 9 kart Wynalazków (gracze opatentują łącznie 9 wynalazków) lub dowolny gracz zbierze 6 kart Wynalazków, rozgrywane są jeszcze dwie tury, ale już bez dobierania na rękę kart Eksperymentów. Wtedy gra się kończy, a gracze ujawniają swoje tożsamości i podliczają punkty.

Wariant dla 2 graczy. Po opatentowaniu dziewiątego wynalazku gracze dobierają po 1 karcie Wynalazków i rozgrywają ostatnią turę w grze.

PUNKTACJA

Przykład. Ula wytoczyła 3 procesy, ale tylko 1 wygrała, natomiast jej wytoczono również 1 proces, który jest bezzasadny. Ula zdobywa 2 punkty z rozstrzygniętych procesów, 4 punkty za symbole Odkryć na zgłoszonych patentach (Ładoster pustynny i Przenośny głaskacz kota) oraz musi odjąć 2 punkty za kartę Eksperymentów. Razem uzyskuje 4 punkty.

Kamilowi wytoczono 3 procesy, wszystkie są zasadne, gdyż Kamil jest złodziejem. Sam wytoczył 2 procesy, ale wygrał tylko 1. Kamil zdobywa 1 punkt z rozstrzygniętych procesów, 3 punkty za symbole Odkryć na zgłoszonych patentach (Parowy destylator i Mysłonarium) oraz 2 punkty za to, że udało mu się zgłosić skradzione patenty (2 żetony Arcyzłodzieja). W sumie uzyskuje 6 punktów.

Filip wytoczył 2 procesy, które wygrał, natomiast jemu wytoczono 3, ale tylko 1 jest zasadny. Filip zdobywa 4 punkty z rozstrzygniętych procesów, 5 punktów za symbole Odkryć na zgłoszonych patentach (Rewolwer plazmowy i Balonolot) i 1 punkt za kartę Eksperymentów Specjalnych. Łącznie uzyskuje 10 punktów.

ULA



KAMIL



FILIP



W pierwszej kolejności następuje rozstrzygnięcie wytoczonych procesów:

- ❖ ZA KAŻDY ŻETON PROCESU POŁOŻONY NA KARCIE WYNAŁAZKU, KTÓRA ZOSTAŁA SKRADZIONA (NIE JEST W KOLORZE GRACZA ZGŁASZAJĄCEGO PATENT), właściciel żetonu otrzymuje 1 punkt (również złodziej). Karta Wynalazku, która okazała się kradzionym patentem i przegrała proces, warta jest 0 punktów (symbole Odkryć nie są brane pod uwagę).

❖ ZA KAŻDY ŻETON PROCESU POŁOŻONY NA KARCIE WYNALAZKU BEZZASADNIE (KARTA JEST W KOLORZE GRACZA ZGŁASZAJĄCEGO PATENT) właściciel żetonu nie otrzymuje punktu. Natomiast 1 punkt otrzymuje gracz, który zgłosił patent. Karta Wynalazku, która wygrała proces, jest warta tyle punktów, ile symboli Odkryć się na niej znajduje.

Następnie gracze podliczają punkty za zgłoszone patenty nieobciążone procesem. Każdy symbol Odkryć na karcie Wynalazku to 1 punkt.

Uwaga! Gracz o tożsamości złodzieja za każdy zgłoszony patent, który nie był obciążony procesem, otrzymuje dodatkowy punkt (pobiera 1 żeton Arcyzłodzieja).

Punkty za wygrane procesy, punkty za opatentowane wynalazki oraz za żetony Arcyzłodzieja sumują się. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

WARIANT ZAAWANSOWANY



Na kartach Eksperymentów znajdują się symbole Odkryć. Gracz, który wygrał rundę, może w niej zgłosić jedynie patent posiadający symbole obecne na zagranej przez niego karcie. Jeśli gracz nie ma odpowiedniego Wynalazku, może wymienić 1 kartę (zob. *Wymiana karty Wynalazku*).

Wariant dla 2 graczy. Jeżeli gracz zagrał 2 karty o tej samej wartości (np. 5) i żadna nie została odrzucona, może do zgłoszenia patentu wykorzystać symbole odkryć z obu kart.

Twórcy

Autor gry: Sławomir Czuba

Ilustrator: Łukasz Piwiński

Redaktor prowadzący: Urszula Pitura

Korekta: Teresa Zielińska, Izabela Zadora-Łączkowska

Projekt graficzny i DTP: Kamil Pruszyński

© Copyright by TOLG Sławomir Czuba, 2019

© Copyright by Wydawnictwo Zielona Sowa Sp. z o.o.
Warszawa 2019

Odkryj więcej naszych gier na [f / ZielonaSowaGRY](https://www.facebook.com/ZielonaSowaGRY)

Serdecznie dziękujemy naszym testerom: graczom z Klubu Grota w Żyrardowie!

Szanowny Kliencie, dbamy o to, aby nasze gry były kompletowane z największą starannością.

Jeżeli jednak okaże się, że w pudełku czegoś brakuje, jakiś element jest zniszczony lub źle wydrukowany (za co bardzo przepraszamy), prosimy o przesłanie informacji dotyczącej rodzaju usterki na adres: wydawnictwo@zielonasowa.pl

Prosimy o zawarcie w mailu danych kontaktowych, tj.

imienia, nazwiska, adresu do korespondencji i adresu e-mail.

Informacje na temat przetwarzania przez nas danych osobowych znajdują się na stronie:

www.zielonasowa.pl/polityka-prywatnosci