

INKA BRAND

— GRA KARCIANA —

MARKUS BRAND

GANGES

KARTY I KARMA



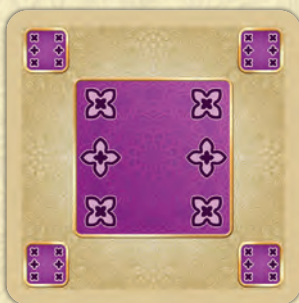
GRA DLA OD 2 DO 4 GRACZY W WIEKU OD 12 LAT

Wyrusz w podróż do Indii czasów początku Państwa Wielkich Mogolów. Jako radzowie i rani wzniesiecie wspaniałe budowle nad Gangesem i będziecie handlować cennymi towarami, zdobywając sławę i bogactwo! Masz na ręce karty z kośćmi, ale czeka Cię decyzja wymagająca mądrości i umiejętności przewidywania – jak ich użyć? Wykorzystaj towary na swoich statkach i wpływy w pałacu, aby zdobyć żetony karmy, dodatkowe karty i inne nagrody. A jeśli zbierzesz trójkę, otrzymasz pomoc wszechstronnego administratora, dzięki któremu rozszerzysz granice swojej prowincji! Na koniec stanie się jasne, kto obrał najlepszą strategię.

ZAWARTOŚĆ



144 2-stronne karty (strona z akcją i z kością)



8 kart pomocy (w 4 kolorach)



2-stronny słoń pierwszego gracza



12 kart administratora



24 karty ścieżki punktacji (w 4 kolorach)



8 żetonów sławy (+ 2 zapasowe)



8 żetonów karmy



8 monet o wartości „1” (+ 2 zapasowe)



4 monety o wartości „3”



GEL GRY

Twoim zadaniem jest zdobycie **sławy i bogactwa** dla swojej prowincji poprzez wykorzystywanie kart na różne sposoby. Otrzymuj żetony sławy za budowlę, zbieraj i sprzedawaj towary, by zdobywać monety, używaj statków

i akcji pałacowych, aby zyskać atrakcyjne nagrody. Gdy tylko zdobędziesz 3 żetony sławy albo 6 monet, odwracasz kartę na swojej ścieżce punktacji i zyskujesz bonus. **Pierwsza osoba, która odwróci wszystkie 6 kart, wygrywa.**



Odwróć kartę, gdy zdobędziesz 3 żetony sławy albo 6 monet.



TWÓRCY

© 2024 HUCH! | www.hutter-trade.com
Autorzy: Inka i Markus Brand
Ilustracje: Dennis Lohausen
Projekt: HUCH!, atelier198
Kierowniczką projektu: Silvia Herzog
Tłumaczenie: Agnieszka Możejko
Redakcja: zespół Rebel

rebel

Importer/Dystrybutor: Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl



OSTRZEŻENIE! Niebezpieczeństwo zadławienia się. Produkt zawiera drobne elementy nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3. roku życia. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.



Już po rozgrywce? Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie **PLANSZOWA REBELIA** [FB/groups/planszowarebelia](https://www.facebook.com/groups/planszowarebelia)

HUCH!

PRZYGOTOWANIE

Każdy bierze po zestawie **6 kart ścieżki punktacji** i **2 kart pomocy w swoim kolorze**. Pozostałe zestawy odłóż do pudełka, nie będą potrzebne podczas tej rozgrywki. Potasuj swoje karty ścieżki punktacji i ułóż je w rzędzie przed sobą dzienną stroną ku górze. Bonusy na nocnej stronie kart powinny być niewidoczne.



Na koniec rozłóż karty stroną z akcjami ku górze na środku stołu, w zasięgu wszystkich. Zależnie od liczby graczy dobierz odpowiednią liczbę kart z talii i rozłóż je na stole stroną z akcjami ku górze.

W grze dla **2 graczy**: 12 kart w siatce o wymiarach 3×4 .

W grze dla **3 graczy**: 16 kart w siatce o wymiarach 4×4 .

W grze dla **4 graczy**: 20 kart w siatce o wymiarach 5×4 .

Najstarszy gracz otrzymuje słonia pierwszego gracza i umieszcza go przed sobą zieloną stroną ku górze. Czas zacząć grę!



Położ karty administratora, monety, żetony sławy i karmy w zasięgu wszystkich graczy, tworząc zasoby ogólne.



Potasuj talię 144 kart i połóż ją na stole stroną z **akcjami ku górze** (nie z kośćmi). Dobierz **4 karty z talii, jedna po drugiej, i weź je na rękę tak, aby strona z kośćmi była widoczna tylko dla Ciebie**. Pozostali robią to samo.





Przykład
Przygotowanie gry dla 3 graczy.



Rozgrywka składa się z serii rund. Podczas każdej rundy będziecie rozgrywać tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do momentu, aż każde z Was rozegra 2 tury. Wtedy runda dobiega końca, a słoń pierwszego gracza jest przekazywany następnej osobie po lewej.

W swojej turze wykonaj 1 z 5 podanych poniżej akcji:

- A) Weź kartę z kością.
- B) Weź kartę budowli.
- C) Weź kartę statku.
- D) Weź kartę towaru.
- E) Weź kartę akcji pałacowej.

Czasem możesz wykonać dodatkowe akcje dzięki kartom administratora (zob. str. 11). Szczegółowe opisy akcji znajdziesz na tej i kolejnych stronach.

A Weź kartę z kością.

W **prawym górnym rogu** kart rozłożonych na stole znajduje się informacja, jaki kolor ma kość po drugiej stronie. Nie ma jednak podanego numeru na kości. Gdy wybierzesz kartę ze stołu, **weź ją na rękę, stroną z kością do siebie**. Od teraz jest dla Ciebie dostępna 1 kość więcej.



Ważne! Limit kart na rękę wynosi 8. W żadnym momencie rozgrywki nie możesz mieć na rękę więcej niż 8 kart. Jeśli dzięki akcji masz zyskać 9. kartę, najpierw musisz odrzucić kartę na stos kart odrzuconych, aby zrobić dla niej miejsce.

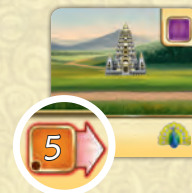
B Weź kartę budowli.

Możesz wziąć kartę budowli ze stołu i położyć ją przed sobą. Karty przedstawiają 1 albo 2 budowle. W grze występują 3 typy budowli.

Aby wziąć kartę budowli, najpierw musisz pokryć jej koszt w kartach z kośćmi odpowiedniego koloru.

Koszt jest zawsze wskazany jako kolorowa kość z wartością w lewym dolnym rogu karty.

Odrzucaj z ręki karty z kośćmi w odpowiednim kolorze, aż osiągniesz przynajmniej wskazaną wartość. Możesz przepłacić, pamiętaj jednak, że nikt nie wyda Ci reszty! Jeśli nie jesteś w stanie pokryć kosztu, nie możesz wziąć karty budowli. Umieszczaj wszystkie karty budowli, które zdobędziesz podczas gry, w rzędzie budowli przed sobą. Za każdą budowlę na karcie (1 albo 2) natychmiast otrzymujesz po 1 żeton sławy. Weź odpowiednią liczbę żetonów sławy i umieść je przed sobą. Wszystkie kolejne żetony sławy, które zdobędziesz, kładź obok nich.



Ważne! Wszystkie karty, które wydasz albo odrzucisz, zawsze trafiają na wspólny stos kart odrzuconych stroną z kością ku górze. Dopiero gdy talia się wyczerpie, przetasuj stos kart odrzuconych i utwórz z niego nową talię (stroną z akcjami ku górze).

C

Weź kartę statku.

Możesz wziąć kartę statku ze stołu i położyć ją przed sobą. Aby zakupić statek, musisz **odrzuć 1 kartę z kością z konkretną wartością (1, 2 albo 3)**.

Kolor kości nie ma znaczenia, jedynie wartość. Nie możesz użyć kilku kart, aby pokryć koszt karty statku. Wartość na kości musi zgadzać się z wymaganą wartością.

Statek o koszcie 3 może zostać opłacony jedynie przez kartę z kością o wartości „3”, nie przez 2 karty o wartościach „1” i „2”. Umieszczaj wszystkie karty statków, które zakupisz podczas gry, w rzędzie statków przed sobą.

Ważne! Statki mają flagi z numerami od 1 do 28. Numery statków się nie powtarzają. Karty statków muszą być umieszczane obok siebie w rosnącej kolejności numerów. Jeśli zakupisz kartę statku z niższym numerem niż ostatni statek w Twoim rzędzie statków, musisz odrzucić wszystkie zakupione wcześniej karty statków na stos kart odrzuconych.



Przykład. Sylwia ma przed sobą karty statków o numerach 3 i 17. Następnie zdobywa kartę statku o numerze 12. Kładzie ją na końcu swojego rzędu statków. Jako że nowa karta zakłóca rosnącą kolejność numerów, Sylwia musi natychmiast odrzucić karty statków o numerach 3 i 17 na stos kart odrzuconych. Karta statku o numerze 12 zaczyna nowy rząd statków Sylwii.

Karty statków zapewniają nagrody. Zaraz po zakupieniu karty otrzymasz wskazaną w prawym dolnym rogu karty statku nagrodę.

Nagrody z kart statków:



2 żetony karmy. Natychmiast bierzesz 2 żetony karmy i kładziesz je przed sobą.



2 karty z kośćmi. Natychmiast bierzesz 2 dowolne karty ze stołu i dodajesz je do swojej ręki stroną z kośćmi widoczną dla Ciebie. (Uwaga! Pamiętaj o limicie kart na ręce).



3 monety. Natychmiast bierzesz monety o łącznej wartości 3 i kładziesz je przed sobą.



2 monety i 1 żeton sławy. Natychmiast bierzesz monety o łącznej wartości 2 i żeton sławy i kładziesz je przed sobą.



1 albo 2 karty towarów. Natychmiast bierzesz 1 albo 2 karty towarów ze stołu i kładziesz je odkryte przed sobą w rzędzie towarów. Jeśli na stole nie ma kart towarów, nie otrzymujesz żadnej nagrody po wybraniu tej karty statku.



1 karta z kością i 1 towar. Natychmiast bierzesz ze stołu dowolną kartę z kością widoczną dla Ciebie. (Uwaga! Pamiętaj o limicie kart na ręce). Poza tym masz teraz **1 towar wskazanego typu** tak długo, jak statek znajduje się w Twoim rzędzie statków.



1 żeton sławy i 1 towar. Natychmiast bierzesz żeton sławy i kładziesz go przed sobą. Poza tym masz teraz **1 towar wskazanego typu** tak długo, jak statek znajduje się w Twoim rzędzie statków.





1 żeton karmy i 1 towar. Natychmiast bierzesz żeton karmy i kładziesz go przed sobą. Poza tym masz teraz 1 towar wskazanego typu tak długo, jak statek znajduje się w Twoim rządzie statków.



1 karta towaru i 1 karta strona z kością. Natychmiast bierzesz **1 kartę towaru ze stołu** i kładziesz ją odkrytą przed sobą w rządzie towarów. Poza tym natychmiast bierzesz ze stołu dowolną kartę i dodajesz ją do swojej ręki stroną z kością widoczną dla Ciebie. (Uwaga! Pamiętaj o limicie kart na ręce). Jeśli na stole nie ma kart towarów, otrzymujesz jedynie kartę stroną z kością.



1 akcja pałacowa. Natychmiast bierzesz ze stołu kartę akcji pałacowej i jej używasz (więcej na ten temat w dalszej części instrukcji). Jeśli na stole nie ma karty akcji pałacowej, nie otrzymujesz żadnej nagrody po wybraniu tej karty statku.

D

Weź kartę towaru.

Możesz wziąć kartę towaru ze stołu i położyć ją przed sobą. Karty towarów są darmowe, nie musisz opłacać ich kosztu kośćmi. Umieszczaj wszystkie karty towarów, które zdobędziesz podczas gry, w rządzie towarów przed sobą. Karty przedstawiają towar 1 albo 2 typów. W grze występują 3 typy towarów: jedwab, herbata i przyprawy. Rozpoznasz je po symbolach.



jedwab



herbata



przyprawy

Jeśli karta towaru ma symbol monety, natychmiast otrzymujesz monetę. Towary zawsze mają wartość w monetach. Tyle monet otrzymasz po ich sprzedaży (zob. str. 9).

Ważne! Czasem symbole towarów można znaleźć także na kartach statków i budowli.

E

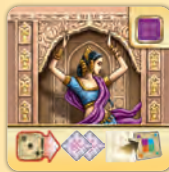
Weź kartę akcji pałacowej.

Możesz wziąć kartę akcji pałacowej ze stołu i natychmiast jej użyć. Aby zakupić kartę akcji pałacowej, musisz **odrzuć 1 kartę z kością o konkretnej wartości od 2 do 6**. Kolor kości nie ma znaczenia, jedynie wartość. Nie możesz użyć kilku kart, aby pokryć koszt karty statku. Wartość na kości musi zgadzać się z wymaganą wartością akcji pałacowej. Akcja pałacowa o koszcie 5 może zostać opłacona jedynie przez kartę z kością o wartości „5”, nie przez 2 karty o wartościach „1” i „4” albo „2” i „3”. Gdy zapłacisz, weź odpowiednią kartę akcji pałacowej ze stołu i jej użyj, a następnie odrzuć na stos kart odrzuconych.

Akcje pałacowe:



2. Natychmiast bierzesz **2** dowolne karty ze stołu i dodajesz je do swojej ręki stroną z kośćmi widoczną dla Ciebie. (Uwaga! Pamiętaj o limicie kart na ręce).



3. Natychmiast bierzesz **2 żetony karmy** i kładziesz je przed sobą. Poza tym bierzesz **1** dowolną kartę ze stołu i umieszczasz ją na swojej ręce stroną z kośćmi widoczną dla Ciebie. (Uwaga! Pamiętaj o limicie kart na ręce).



4. Natychmiast otrzymujesz **po 1 monecie za każdy towar na kartach, które masz przed sobą**. Każdy symbol towaru się liczy, nie ma znaczenia, na jakiej karcie występuje (towaru, statku czy budowli). Nie musisz odrzucać kart, za które otrzymujesz monety. **Pozostają na swoim miejscu do czasu, aż zostaną sprzedane.**



5. Natychmiast bierzesz 1 żeton karmy i kładziesz go przed sobą. Poza tym otrzymujesz nagrodę z ostatniej karty statku dodanej do rzędu statków – Twojego albo przeciwnika.



6. Natychmiast bierzesz wierzchnią kartę z talii i wykonujesz wskazaną na niej akcję bez pokrywania jej kosztu. Karty budowli, statków i towarów trafiają do Twoich odpowiednich rzędów, a karty akcji pałacowych trafiają po użyciu na stos kart odrzuconych.

➔ Kładziesz przed sobą kartę z budowlą i tym samym masz przed sobą komplet **3 różnych budowli**. Najpierw bierzesz żetony sławy za tę kartę. Następnie odrucasz te karty z budowlami 3 typów na stos kart odrzuconych. W zamian za nie otrzymujesz kartę administratora. Połóż ją przed sobą.



➔ Kładziesz przed sobą kartę z **3. towarem tego samego typu**. To może być karta towaru, ale również budowli albo statku. Dodaj wartości w monetach wskazane za towary tego typu (i tylko te wartości!) i weź taką samą liczbę monet. Połóż je przed sobą. Następnie odrzuć wszystkie leżące przed Tobą karty z towarem tego typu (niezależnie od tego, czy są to karty budowli, statków czy towarów) na stos kart odrzuconych.



➔ Kładziesz przed sobą kartę z towarem i tym samym masz przed sobą komplet **3 różnych towarów**. To może być karta towaru, ale również budowli albo statku. Dodaj wartości w monetach wskazane za towary tego typu (i tylko te wartości!) i weź taką samą liczbę monet. Połóż je przed sobą. Następnie odrzuć wszystkie leżące przed Tobą karty z towarami tego typu (niezależnie od tego, czy są to karty budowli, statków czy towarów) na stos kart odrzuconych.



➔ Kładziesz przed sobą kartę z **3. statkiem o numerze w kolejności rosnącej**. Najpierw otrzymujesz nagrodę z tej karty statku. Następnie odrucasz wszystkie 3 karty statków. W zamian za nie otrzymujesz kartę administratora. Połóż ją przed sobą.



➔ Kładziesz przed sobą **3. żeton karmy**. Odlóż wszystkie 3 nieużyte żetony karmy do zasobów ogólnych. W zamian za nie otrzymujesz kartę administratora. Połóż ją przed sobą.



➔ Kładziesz przed sobą **3. kartę administratora**. Odlóż wszystkie 3 nieużyte karty administratora do zasobów ogólnych. W zamian za nie otrzymujesz 2 żetony sławy. Połóż je przed sobą.



Zbieranie trójek

W czasie gry będziesz układać karty w rzędach przed sobą poniżej swojej ścieżki punktacji. To będą rzędy budowli, statków i towarów. Możesz mieć przed sobą również karty administratora i żetony karmy.

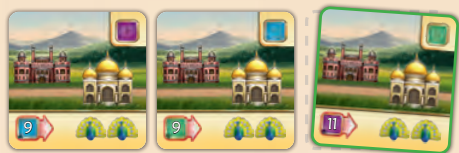
Gdy zbierzesz 3 elementy tego samego typu albo stworzysz komplet, aktywowany jest efekt:

➔ Kładziesz przed sobą kartę z **3. budowlą tego samego typu**. Najpierw bierzesz żetony sławy za tę kartę. Następnie odrucasz wszystkie leżące przed Tobą karty z budowlami tego typu na stos kart odrzuconych. W zamian za nie otrzymujesz kartę administratora. Połóż ją przed sobą.

Ważne! Karty z 2 budowlami albo 2 towarami mogą aktywować 2 efekty jednocześnie, na przykład 1 karta budowli może stworzyć 2 trójki budowli tego samego typu. Jeśli dojdzie do takiej sytuacji, oba efekty są aktywowane. Wszystkie karty biorące udział w aktywacji efektu zostają odrzucone na stos kart odrzuconych.

Jeśli ten sam towar albo budowla może aktywować 2 efekty, musisz wybrać 1 efekt. Przykład. Jeśli możesz sprzedać 3 towary tego samego typu albo komplet towarów 3 różnych typów dzięki właśnie zyskanemu jedwabowi, musisz wybrać 1 z tych opcji. Prawdopodobnie tę, która zapewni Ci więcej monet.

Przykład



Julian ma 2 karty w swoim rzędzie budynków, każda z nich ma po 1 czerwonej i żółtej budowli. W swojej turze bierze kolejną kartę z czerwoną i żółtą budowlą. Jednocześnie zostają aktywowane 2 efekty: trójki czerwonych i trójki żółtych budowli. Julian odrzuca karty na stos kart odrzuconych i otrzymuje w zamian 2 karty administratora.



Anna ma 2 karty z czerwonymi budowlami w swoim rzędzie budynków. W jej rzędzie towarów są 2 karty z herbatą, jedna warta 2 monety, druga 1. W swojej turze Anna bierze kartę z czerwoną budowlą i herbatą wartą 3 monety.

Jednocześnie zostają aktywowane 2 efekty: trójki czerwonych budowli i trójki herbat. Anna odrzuca 3 karty budowli i 2 karty towarów. Otrzymuje 2 karty administratora i 6 monet za sprzedaż herbaty.



Szymon ma 4 karty w swoim rzędzie budowli. 2 z nich mają żółte budowle, a 2 czerwone. W swojej turze bierze kartę z żółtą i białą budowlą. Ta karta może aktywować zarówno efekt trójki żółtych budowli, jak i kompletu budowli 3 różnych typów. Jedna z leżących przed nim żółtych budowli jest wymagana do aktywacji obu efektów, dlatego Szymon musi wybrać 1 z opcji i otrzymuje tylko 1 kartę administratora. Wybiera efekt kompletu 3 różnych budowli i odrzuca nową kartę z żółtą i białą budowlą oraz 1 kartę z czerwoną budowlą. Zatrzymuje 2 karty z żółtymi i 1 z czerwoną budowlą.



Karma



Możesz używać żetonów karmy otrzymanych jako bonusy i nagrody, aby modyfikować wartości kości na Twoich kartach. Każdy żeton karmy podnosi albo obniża wartość kości o 1.

Jeśli masz na ręce kartę z kością o wartości „3”, możesz użyć żetonu karmy, aby za jej pomocą pokryć koszt karty statku wymagającej wartości „2” albo karty akcji pałacowej wymagającej wartości „4”. Oczywiście możesz użyć żetonu karmy również przy zakupie karty budowli, aby podnieść wartość kości o 1. Możesz użyć kilku żetonów karmy, aby zmodyfikować wartość 1 kości. Wartość po modyfikacji nie może nigdy być wyższa niż 6 ani niższa niż 1. Odlóż zużyte żetony karmy do zasobów ogólnych.

Ważne! Jeśli otrzymasz 3. żeton karmy, wszystkie 3 odkładasz do zasobów ogólnych nieużyte. W zamian otrzymasz kartę administratora.

Administrator



Kart administratora można użyć na 3 różne sposoby. Możesz wykonać naraz tylko 1 z 3 wymienionych poniżej akcji. Wybór należy do Ciebie.

- ➔ **1. Dodatkowa akcja.** Gdy Twoja tura dobiega końca, możesz odłożyć kartę administratora do zasobów ogólnych i rozegrać jeszcze jedną akcję. Rozgrywasz drugą akcję na standardowych zasadach, a gdy ją skończysz, turę rozpocznie kolejna osoba.
- ➔ **2. Kościany dzoker.** Używasz karty administratora samej albo wraz z kartami z kośćmi, aby opłacić koszt kart. Musisz ogłosić, jaki kolor i wartość (od 1 do 6) ma dzoker. Następnie odłóż kartę administratora do zasobów ogólnych.

Przykład. Kamila ma na ręce kartę z niebieską kością o wartości „5”. Używa karty administratora jako karty z niebieską kością o wartości „6”, dzięki czemu może wziąć kartę budowlę, której koszt wskazany na niebieskiej kości wynosi 11.

- ➔ **3. Dwie dodatkowe karty z kośćmi.** Bierzesz 2 karty z kośćmi, jednak nie ze stołu, ale z wierzchu talii. (Uwaga! Pamiętaj o limicie kart na ręce). Następnie odłóż kartę administratora do zasobów ogólnych. To działanie nie kończy Twojej tury. Wykonujesz je dodatkowo poza zwyczajną akcją.

Możesz zbierać karty administratorów i wykorzystywać je w dowolnym momencie swojej tury. Możesz użyć więcej niż 1 karty administratora podczas 1 tury.

Ważne! Jeśli otrzymasz 3. kartę administratora, wszystkie 3 odkładasz do zasobów ogólnych. Karty administratorów wracają do zasobów ogólnych nieużyte!

Koniec fazy

Gdy wszyscy rozegrać swoje tury, znów pora na gracza rozpoczynającego. Przed rozpoczęciem swojej tury gracz rozpoczynający odwraca słonia pierwszego gracza na drugą stronę, co natychmiast zapewnia mu żeton karmy. Dopiero teraz zaczyna się runda druga.



Koniec rundy

Po zakończeniu 2 faz, to znaczy po tym, jak każdy z graczy rozegrał 2 tury, runda dobiega końca. Przed rozpoczęciem nowej rundy uzupełnijcie siatkę kart na stole do 12/16/20 kart (zależnie od liczby graczy). To oznacza, że nieużyte karty z poprzedniej rundy zostają na stole. Słoń pierwszego gracza trafia do następnej osoby i rozpoczyna się nowa runda.

Żetony sławy i monety

Gdy masz przed sobą 3 żetony sławy, natychmiast odłóż je do zasobów ogólnych i odwróć na nocną stronę swoją pierwszą od lewej kartę ścieżki punktacji, która wciąż jest na daytimej stronie.



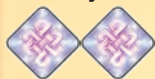
Gdy masz przed sobą 6 monet, natychmiast odłóż je do zasobów ogólnych i odwróć na nocną stronę swoją pierwszą od prawej kartę ścieżki punktacji, która wciąż jest na daytimej stronie.



Nocna strona zapewnia różne bonusy, które otrzymujesz od momentu odwrócenia karty.

Podpowiedź. Po kilku rozgrywkach możecie podczas przygotowania gry zdecydować się położyć karty ścieżki punktacji nocną stroną ku górze i wybierać kolejność otrzymywania bonusów. Po wykorzystaniu bonusu odwracasz kartę na dzienną stronę. To czyni grę bardziej strategiczną, ponieważ możesz planować kolejność otrzymywania bonusów.

Bonusy:



2 żetony karmy. Natychmiast bierzesz 2 żetony karmy i kładziesz je przed sobą.



2 monety albo 1 akcja pałacowa. Natychmiast bierzesz monety o łącznej wartości 2 i kładziesz je przed sobą. Ewentualnie zamiast tego możesz za darmo skorzystać z karty akcji pałacowej dostępnej na stole.



1 żeton sławy albo 1 karta statku. Natychmiast bierzesz 1 żeton sławy albo wybierasz kartę statku znajdującą się na stole i dodajesz ją do swojego rzędu statków. Oczywiście w takim przypadku otrzymujesz nagrodę wskazaną na karcie statku.



1 karta administratora. Natychmiast bierzesz kartę administratora i kładziesz ją przed sobą.



2 karty stroną z kośćmi. Natychmiast bierzesz 2 dowolne karty ze stołu i umieszczasz je na swojej ręce stroną z kośćmi widoczną dla Ciebie. (Uwaga! Pamiętaj o limicie kart na ręce).



Druga akcja. Po zakończeniu bieżącej akcji rozegraj kolejną.

Brak dostępnych kart na stole

W rzadkim przypadku, gdy wyczerpią się karty na stole, weź 4 wierzchnie karty z talii i rozłóż je na stole. Jeśli jest taka potrzeba, możesz zrobić to kilka razy, zanim runda dobiegnie końca i karty na stole zostaną uzupełnione do 12/16/20 kart.

KONIEG GRY

Gdy tylko komuś uda się odwrócić swoją ostatnią kartę ścieżki punktacji na nocną stronę, gra się kończy. Bieżąca runda jest rozgrywana do końca. Gracz, który odwrócił wszystkie swoje karty ścieżki punktacji na nocną stronę, wygrywa. Jeśli do końca rundy więcej niż 1 osoba zdołała odwrócić wszystkie swoje

karty ścieżki punktacji, remisujący gracze liczą swoje żetony sławy i monety. Każdy pozostały na koniec gry żeton sławy jest warty 2 punkty, a każda moneta 1 punkt. Osoba z większą liczbą punktów zwycięża. Jeśli remis się utrzymuje, wygrywa osoba z większą liczbą żetonów karmy.

