

FRIEDEMANN FRIESE

PIĘTASZEK

Wstęp

W grze wcielasz się w Piętaszka*, mieszkańca bezludnej wyspy. Pewnego dnia u wybrzeża wyspy rozbija się okręt Robinsona. Rozbitek postanawia zamieszkać na Twojej plaży, kładąc tym samym kres Twojemu spokojnemu życiu. By pomóc Robinsonowi opuścić wyspę, musisz nauczyć go, w jaki sposób radzić sobie z zagrożeniami czyhającymi na wyspie. Jeśli na koniec rozgrywki Robinson zdoła pokonać dwóch piratów, uda mu się opuścić wyspę, a Ty odzyskasz ciszę i spokój.

* Piętaszek to postać inspirowana książką *Robinson Crusoe* autorstwa Daniela Defoe.

Cel gry

Piętaszek to gra 1-osobowa. Twoim zadaniem jest takie poprowadzenie Robinsona, by zdołał przeżyć starcie z piratami i opuścić wyspę.

Zdolności Robinsona, reprezentowane przez stos kart, są ograniczone. Z drugiej strony Robinson jest w dobrej kondycji, więc może celowo ponieść porażkę w starciu z jakimiś zagrożeniami. Zarządzaj punktami życia (PŻ) Robinsona ostrożnie i wybieraj, z jakimi zagrożeniami powinien się mierzyć. Równocześnie staraj się go utrzymać w dobrym zdrowiu!

Gra oferuje **kilka poziomów trudności**. Na początku wytłumaczony zostanie najłatwiejszy wariant (poziom 1). Gdy wygrasz rozgrywkę na tym poziomie trudności, następnym razem możesz zagrać na wyższym poziomie trudności, by ostatecznie zwyciężyć na poziomie 4!

Twoje osiągnięcia

W poniższej tabeli możesz zapisywać swoje osiągnięcia. Ilu rozgrywek wymagało zwyciężenia na poziomie 1? Czy udało Ci się zdobyć imponujące 80 PZ lub więcej? Kiedy udało Ci się zwyciężyć, grając na poziomie 4?

Możesz skierować tę stronę na własny użytek lub pobrać jej kopię ze strony www.rebel.pl

Życzymy samych zakończonych sukcesem rozgrywek!

Data	PZ

Zawartość pudełka

72 karty:

- 3 karty etapów (zielona, żółta i czerwona),
 - 59 kart walki:
 - 18 kart Robinsona,
 - 11 kart starzenia się: (8 zwykłych, 3 trudne),
 - 30 kart zagrożeń,
 - 10 kart piratów,
- 22 znaczniki punktów życia (PŻ),
3 planszетки gracza.

KARTY WALKI

karta zagrożenia

zagrożenie (górna część karty)

- (A) nazwa
- (B) limit darmowych kart walki
- (C) wartość zagrożenia dla każdego etapu (czerwonego, żółtego, zielonego)

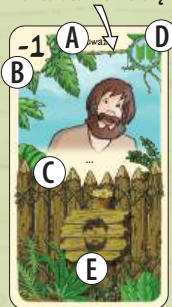


KARTY WALKI

karta Robinsona



karta starzenia się



- (A) nazwa
- (B) siła
- (C) zdolność specjalna (opcjonalnie)
- (D) liczba PŻ wymaganych do zniszczenia danej karty
- (E) karty starzenia się:
 - czarna: zwykłe
 - biała: trudne

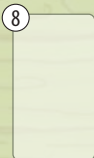
wiedza (dolna część karty)

- (D) nazwa
- (E) siła
- (F) zdolność specjalna (opcjonalnie)
- (G) liczba PŻ wymaganych do zniszczenia danej karty

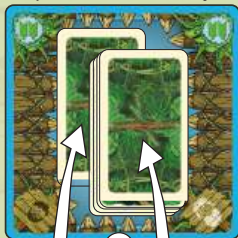
Przygotowanie gry

Swoją pierwszą rozgrywkę rozegraj na poziomie 1. By przygotować pierwszą rozgrywkę, wykonaj następujące kroki:

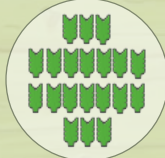
1. Utwórz stos kart etapów: na wierzchu powinna być widoczna karta zielona, pod nią umieść kartę żółtą, a na spodzie umieść kartę czerwoną. Rozgrywka zaczyna się od etapu zielonego.
2. Usuń z gry kartę starzenia się „Bezmyślny” o sile -3 . Pozostałe 10 kart starzenia się rozdziel na 2 stosy (na stos 7 kart zwykłych (A) i stos 3 kart trudnych (B)). Potasuj je osobno, a następnie utwórz z nich jeden stos, kładąc zwykłe karty starzenia się (A) na kartach trudnych (B). Umieść utworzony stos na planszecie starzenia się.
3. Potasuj 18 kart Robinsona. Utwórz z nich zakryty stos i umieść go na planszecie Robinsona. To Twoje **karty walki**.
4. Potasuj 30 **kart zagrożeń**. Utwórz z nich zakryty stos i umieść go na planszecie zagrożeń.
5. Potasuj wszystkie karty piratów, odkryj 2 z nich. To przeciwnicy, z którymi Robinson zmierzy się na końcu rozgrywki. Pozostałe karty piratów odłóż do pudełka.
6. Weź 20 znaczników PŻ i połóż je obok stosu kart Robinsona. Pozostałe 2 znaczniki PŻ odłóż na bok. To pula PŻ.
7. Zostaw trochę miejsca na stosy kart odrzuconych obok stosu kart Robinsona i stosu kart zagrożeń.
8. Zrób miejsce na stos zniszczonych kart walki.
9. Zrób miejsce na bieżące karty zagrożeń (z lewej strony karty zagrożenia umieszczasz darmowe karty walki, z prawej strony – dodatkowe karty walki).



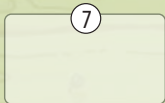
planszетка starzenia się



6



1



7

planszетка zagrożeń



4

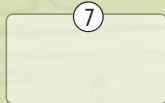


5

0

B

A



7

planszетка Robinsona



3

9

5

Przebieg gry

W każdej rundzie gry będziesz pomagał Robinsonowi walczyć z 1 zagrożeniem. Rozgrywka zaczyna się od etapu zielonego, w którym zagrożenia są w większości nieszkodliwe. Niestety, to samo można powiedzieć o umiejętnościach Robinsona (czyli o sile Twoich kart walki). Może się więc zdarzyć, że przegrasz kilka pierwszych walk z tymi względnie słabymi zagrożeniami.

W każdej rundzie wykonaj następujące kroki w podanej kolejności:

1. Dobierz 2 karty zagrożeń

Dobierz 2 karty z wierzchu stosu kart zagrożeń. Wybierz 1 z nich i umieść ją przed Robinsonem. To bieżące zagrożenie. Następnie umieść niewybraną kartę na stosie odrzuconych kart zagrożeń.

2. Walcz z zagrożeniem

W tym momencie bierziesz pod uwagę część karty zagrożenia, która reprezentuje zagrożenie. Wartość na białym polu  (lewa strona karty zagrożenia) to limit **darmowych** kart walki, które możesz dobrać, walcząc z tym zagrożeniem. Podczas etapu zielonego musisz zebrać karty o łącznej sile równej lub przekraczającej wartość widoczną na zielonym polu wartości zagrożenia  na karcie bieżącego zagrożenia. Dobieraj kolejne karty ze stosu Robinsona. Każdą dobraną kartę umieść odkrytą z **lewej strony karty zagrożenia**. Możesz dobrać maksymalnie tyle kart, ile wskazuje wartość widoczna na białym polu.

Po dobraniu maksymalnej liczby darmowych kart możesz również **dodatkowo poświęcić PŻ** (odłożyć je do zasobów ogólnych). Za każdy poświęcony PŻ możesz dobrać 1 kartę walki.

Możesz poświęcać kolejne PŻ, by dobrać więcej kart. Wszystkie dobrane w ten sposób **dodatkowe** karty umieść odkryte z **prawej strony karty zagrożenia**. Poprawne umieszczanie kart (po lewej lub prawej stronie karty zagrożenia) ma znaczenie ze względu na zdolności specjalne.



Dobierz 1 darmową kartę walki. Umieść ją z lewej strony karty zagrożenia.

Dobierz 2 dodatkowe karty walki...



...poświęć za każdą 1 PŻ. Umieść je z prawej strony karty zagrożenia.

Po dobraniu kart walki możesz rozpatrzyć zdolności specjalne dowolnych dobranych odkrytych kart walki (niezależnie od tego, czy karta jest z lewej, czy z prawej strony karty zagrożenia). Możesz rozpatrzyć każdą zdolność specjalną **tylko raz** w trakcie walki z zagrożeniem. Wyczerp wykorzystaną kartę (obróć ją o 90°).

Dopiero po tym, jak rozpatrzysz do końca zdolność specjalną jednej karty, możesz zacząć rozpatrywać zdolności specjalnej innej karty (zob. „Zdolności specjalne kart walki”, str. 14). Możesz rozpatrywać zdolności specjalne w dowolnej kolejności.

W trakcie walki **musisz rozpatrzyć zdolności specjalne kart starzenia się** (zob. str. 16).

W trakcie walki musisz dobrać **przynajmniej 1 darmową kartę walki**. Możesz dobrać mniej darmowych kart walki niż wskazuje limit na białym polu. Dobranie mniejszej liczby kart walki ma sens, jeśli udało Ci się już pokonać zagrożenie (zob. „A. Udało Ci się pokonać zagrożenie”) lub gdy chcesz celowo przegrać walkę (zob. „B. Nie udało Ci się pokonać zagrożenia”) .

Podjęcie decyzji, czy poświęcić PŻ, by wygrać walkę, czy celowo ją przegrać i zapłacić za usunięcie z talii zbędnych kart, jest istotnym elementem rozgrywki. Obie decyzje mają sens w konkretnych przypadkach. Wybieranie przegranej na początku rozgrywki (w trakcie etapu zielonego) to nic niezwykłego. Po prostu taka jest ta gra!

Walka nie kończy się automatycznie. Gdy pokonasz zagrożenie albo zdecydujesz, że wolisz przegrać walkę, wciąż możesz rozpatrzeć te zdolności specjalne, które nie zostały rozpatrzone wcześniej. To Ty decydujesz, kiedy deklarujesz zakończenie walki i podliczasz wartość siły Robinsona.

3. Zakończ walkę

A. Udało Ci się pokonać zagrożenie

Jeśli suma siły wszystkich odkrytych kart walki jest **równa lub większa** od wartości zagrożenia (pamiętaj, by sprawdzać wartość na polu odpowiedniego koloru), pokonujesz zagrożenie i **wygrywasz walkę**. W nagrodę weź kartę pokonanego zagrożenia i umieść ją wraz ze wszystkimi swoimi odkrytymi kartami walki na stosie odrzuconych kart Robinsona. Zdobyta w ten sposób **karta zagrożenia** zamienia się w nową **kartę walki**. Od tej chwili będziesz korzystać z dolnej części tej karty, czyli części wiedzy.

B. Nie udało Ci się pokonać zagrożenia

Jeśli łączna siła Robinsona widoczna na wszystkich odkrytych kartach walki jest niższa od wartości zagrożenia, Robinson traci PŻ. Odłóż do puli tyle PŻ, ile wynosi różnica między wartością zagrożenia i łączną siłą Robinsona widoczną na odkrytych kartach walki.



Przykład (wygrywasz walkę)

Po poświęceniu PŻ Robinson z sukcesem odkrywa kolejny obszar wyspy dzięki dobraniu karty dodatkowej „Przeszkolony”. Dzięki dobraniu tej karty Robinson pokonuje zagrożenie. Zdobyta karta zagrożenia zamienia się w kartę wiedzy, która przyda się w dalszej rozgrywce.

W zamian za utracone PŻ możesz **zniszczyć odkryte karty walki** (czyli usunąć je z gry). Za każdy utracony 1 PŻ możesz zniszczyć 1 kartę Robinsona albo 1 kartę wiedzy 🍷. Za 2 PŻ możesz zniszczyć 1 kartę starzenia się 🍷. Odłóż karty niepokonanych zagrożeń na stos odrzuconych kart zagrożeń. Pozostałe w grze odkryte karty walki odłóż na stos odrzuconych kart Robinsona. W trakcie walki nie możesz ani ignorować żadnej wartości siły Robinsona, ani poświęcić dodatkowego PŻ (czyli takiego,

który przekracza różnicę między wartością zagrożenia a siłą Robinsona). Możesz niszczyć tylko te odkryte karty walki, które zostały odkryte w trakcie bieżącej walki. Nie wolno Ci niszczyć kart w stosie Robinsona, w stosie odrzuconych kart Robinsona oraz bieżącej karty zagrożenia.

4. Wróć do kroku 1

Jeśli w stosie kart zagrożeń pozostały co najmniej 2 karty, rozpocznij kolejną rundę. By to zrobić, wróć do kroku 1. Dobierz 2 karty zagrożeń, wybierz 1 z nich, z którą będziesz walczyć w bieżącym etapie.

Jeśli w stosie kart zagrożeń pozostała **tylko 1 karta**, dobierz ją i zdecyduj, czy chcesz walczyć z tym zagrożeniem. Jeśli zdecydujesz się nie walczyć, możesz odrzucić tę kartę bez walki i przejść do kolejnego etapu, czyli trudniejszej części rozgrywki.

Jeśli stos kart zagrożeń jest pusty, przechodzisz do kolejnego etapu. Umieść kartę z wierzchu stosu kart etapów w pudełku i kontynuuj grę. Po etapie zielonym następuje etap żółty, a następnie etap czerwony. Po zakończeniu etapu czerwonego musisz walczyć z piratami. Na początku nowego etapu potasuj stos odrzuconych kart zagrożeń, utwórz z nich nowy stos kart zagrożeń i przejdź do kroku 1.

Pusty stos kart Robinsona

W trakcie całej rozgrywki obowiązuje następująca zasada: Jeśli musisz lub chcesz dobrać 1 lub więcej kart walki ze stosu Robinsona, ale w stosie brakuje kart, dobierz tyle kart, ile aktualnie znajduje się w stosie Robinsona. Tym samym stos Robinsona się **wyczerpuje**.

Następnie musisz dobrać **wierzchnią kartę ze stosu zakrytych kart starzenia się** i potasować ją zakrytą z kartami ze stosu odrzuconych kart Robinsona (**nie podglądaj dobranej karty!**). Umieść tak potasowane karty na planszy jako nowy stos kart Robinsona i dobierz brakujące karty. Jeśli masz dobrać kartę starzenia się, a stos kart starzenia się jest pusty, Robinson umiera ze starości.

Przetasuj stos odrzuconych kart Robinsona dopiero wtedy, gdy masz dobrać kolejną kartę walki, a stos kart walki jest pusty.

Ostateczne starcie, czyli walka z piratami

Gdy stos kart zagrożeń wyczerpie się 3. raz, musisz stawić czoła 2 piratom. Usuń wszystkie karty zagrożeń ze stosu odrzuconych kart zagrożeń, ponieważ nie będą już wykorzystywane.

Wybierz 1 z kart piratów, umieść ją w miejscu przeznaczonym na kartę zagrożenia i rozpocznij walkę zgodnie z zasadami opisanymi w kroku 2 (zob. str. 6). Traktuj piratów tak samo jak zagrożenia. Kiedy pokonasz pierwszego pirata, odrzuć wszystkie odkryte karty walki na stos odrzuconych kart Robinsona i natychmiast rozpocznij walkę z pozostałym piratem.

Musisz wygrać obie walki! Nie możesz celowo przegrać walki, płacąc PŻ za różnicę. Jeśli łączna wartość siły widoczna na odkrytych kartach walki nie pozwala pokonać pirata, musisz poświecić PŻ, by dobrać karty dodatkowe ze stosu Robinsona.

Koniec gry

Wygrywasz grę po pokonaniu obu piratów.

Przegrywasz, gdy:

- I) Musisz zapłacić PŻ, a nie masz już żadnych. Oznacza to natychmiastową przegraną. Możesz nie mieć żadnych PŻ, ale dopiero gdy masz je zapłacić, a nie możesz, przegrywasz.
- II) Po tym, jak dobierasz wszystkie karty walki (czyli po wyczerpaniu stosu Robinsona), a łączna siła Robinsona widoczna na kartach walki nie pozwala wygrać walki z piratem (nawet po rozpatrzeniu zdolności specjalnych).
- III) Masz utworzyć nowy stos kart Robinsona, ale stos kart starzenia się jest wyczerpany. Robinson umiera ze starości!

Teraz możesz rozpocząć rozgrywkę. Poniżej zamieszczono przykład przybliżający przebieg przykładowej walki. Opisy działania zdolności specjalnych znajdziesz w instrukcji. Zapoznaj się z nimi,

gdy dobierzesz karty, na których się znajdują. Zignoruj na razie informacje dot. zdolności specjalnych piratów – wróć do nich, gdy dojdzie do walki z piratami. Teraz zapoznaj się z opisami kart „Wizja” i „Strategia” (pojawiają się w sekcji „Szczegółowy opis walki”).

Szczegółowy opis walki

Robinson stara się pokonać kartę zagrożenia „Dzikie zwierzęta”; trwa etap zielony. By wygrać walkę i otrzymać kartę zagrożenia (która stanie się kartą walki), potrzebujesz łącznej siły równej 4. Dobierasz 2. darmową kartę. Teraz siła wynosi 3. Dobierasz kolejną darmową kartę. To jednak karta starzenia się, która obniża siłę. Siła Robinsona jest teraz równa 1.



odkryte karty walki



Karta zagrożenia

Jest kilka decyzji, które możesz podjąć w przedstawionej sytuacji:

1. Najprostszy pomysł. Dobierz ostatnią z 4 darmowych kart walki (zob. limit na białym polu na karcie zagrożenia).

2. Ciekawszy pomysł. Rozpatrz zdolność specjalną karty wiedzy „Wizja”. Podejrzyj 3 karty ze stosu kart Robinsona i umieść na szczycie stosu tę kartę, która najbardziej Ci się teraz przyda (możesz też odrzucić najmniej przydatną kartę!). Dobierz kartę ze szczytu stosu. Oby pozwoliła Ci pokonać zagrożenie!

3. Trochę kombinowania. Rozpatrz zdolność specjalną karty „Wizja”, ale na wierzchu stosu umieść **najmniej przydatną** kartę. Następnie dobierz ją za darmo i rozpatrz zdolność specjalną karty „Strategia”. Zamień kartę starzenia oraz właśnie dobraną kartę na 2 karty z wierzchu stosu Robinsona. Może w ten sposób wygrasz walkę?

4. Coś jeszcze innego. Rozpatrz zdolność specjalną karty „Wizja” i umieść najmniej przydatną kartę walki wierzchu stosu (założenie jest takie, że to karta o sile równej 0). Dobierz tę kartę walki i celowo przegraj walkę. W tym momencie musisz zapłacić 3 PŻ: 4 (wartość zagrożenia) – 1 (łączna siła widoczna na wszystkich odkrytych kartach, czyli $0 + 3 - 2 = 1$). Możesz użyć utraconych PŻ, by usunąć kartę starzenia się (za 2 PŻ  ) i najmniej przydatną kartę (najpewniej za 1 PŻ ). Oczywiście nie zdobędziesz w ten sposób karty „Dzkie zwierzęta”!

5. Trochę ryzyka. Spróbuj wygrać ORAZ zniszczyć kartę starzenia się. Nie możesz rozpatrzyć zdolności specjalnej karty „Dzkie zwierzęta”, ponieważ to zagrożenie, z którym wciąż walczysz. Jednak może w stosie kart Robinsona masz jakąś inną kartę walki, której możesz użyć do zniszczenia tej karty starzenia się. Najpierw dobierz 4. darmową kartę walki. Następnie użyj zdolności specjalnej karty „Wizja”, by podejrzeć do 3 następnych kart ze stosu Robinsona. Jeśli znajdziesz przydatną kartę, poświęć 1 PŻ, by dobrać tę kartę i umieścić ją z prawej strony karty zagrożenia. Jeśli jeszcze nie możesz zrealizować planu, wciąż możesz rozpatrzyć zdolność specjalną karty „Strategia”, by kontynuować walkę. Jest wiele możliwości, by przeprowadzić walkę z tym zagrożeniem.

To, która decyzja jest najlepsza, może być uzależnione od tego, ile PŻ Ci zostało, jakie karty walki masz w swoim stosie Robinsona itd.

Głównym wyzwaniem w tej samotnej przygodzie jest zatem obranie najlepszej strategii.

Zdolności specjalne kart walki

Karty Robinsona i dolna część kart zagrożeń (karty wiedzy)

W trakcie walki możesz rozpatrzyć w dowolnej kolejności zdolność specjalną każdej odkrytej karty walki. Kiedy rozpatrujesz zdolność specjalną, musisz skończyć jej rozpatrywanie, nim zaczniesz rozpatrywać inną zdolność specjalną. Zdolność specjalna zawsze odnosi się do innej karty, nie karty, której zdolność specjalną rozpatrujesz.

+1 PŻ: Możesz wziąć z puli 1 PŻ i położyć go na planszecie Robinsona (możesz mieć maks. 22 PŻ).

+2 PŻ: Możesz wziąć z puli **do 2 PŻ** i położyć je na planszecie Robinsona (możesz mieć maks. 22 PŻ).

+1 karta: Możesz dobrać 1 darmową kartę walki powyżej limitu widocznego na białym polu (umieścić ją z prawej strony karty zagrożenia).

+2 karty: Możesz dobrać **do 2** darmowych kart walki powyżej limitu widocznego na białym polu (umieścić je z prawej strony karty zagrożenia).

1 × zniszczenie: Nie wszystkie karty walki w stosie Robinsona są użyteczne. Rozpatrując tę zdolność specjalną, możesz zakryć 1 inną odkrytą kartę walki. Zdolności specjalne tej karty nie mogą być rozpatrywane w trakcie tej walki, ale ta karta jest uważana za kartę walki o wartości „0”. Tej karty nie można **usunąć**, używając innej zdolności specjalnej. Po zakończeniu walki usuń tę kartę z gry.

1 × podwójna siła: Możesz **podwoić siłę** 1 (innej) odkrytej karty walki. Możesz podwoić siłę danej karty tylko raz w trakcie walki. Jeśli jest kilka odkrytych kart walki z tą zdolnością specjalną i je rozpatrujesz, każdą zdolność specjalną musisz rozpatrzyć dla innej karty walki. Efekt tej zdolności specjalnej się nie kumuluje i zaczyna działać dopiero na koniec walki, gdy masz porównać siłę i wartość zagrożenia.

1 × kopia: Możesz skopiować **zdolność specjalną 1** (innej) odkrytej karty walki, czyli ponownie rozpatrzyć jej zdolność specjalną. Jeśli jest kilka odkrytych kart walki z tą zdolnością specjalną i je rozpatrujesz, możesz skopiować kilka razy tę samą zdolność specjalną. Możesz skopiować zdolność specjalną każdej odkrytej karty walki.

Etap —1: Gdy walczysz z zagrożeniem i trwa etap żółty lub czerwony, możesz obniżyć wartość zagrożenia danej karty o 1 etap, np. jeśli walczysz z zagrożeniem i trwa żółty etap, sprawdzasz wartość zagrożenia dla etapu zielonego zamiast żółtego. Efekt tej zdolności specjalnej zaczyna działać dopiero na koniec walki, gdy porównujesz siłę z wartością zagrożenia. Ta zdolność specjalna jest beзуżyteczna w trakcie walki, gdy trwa etap zielony oraz gdy walczysz z piratami.

3 × ułożenie: Możesz dobrać do 3 kart z wierzchu stosu kart Robinsona i je obejrzeć. Następnie możesz odrzucić **do 1** z tych kart (umieść ją na stosie odrzuconych kart Robinsona). Pozostałe karty umieść na wierzchu stosu kart Robinsona w wybranej przez siebie kolejności.

1 × wymiana: Umieść 1 inną odkrytą kartę Robinsona na stosie odrzuconych kart Robinsona (możesz wybrać kartę, której zdolność specjalna została już rozpatrzona) i dobierz nową kartę walki. Umieść ją na miejscu odrzuconej karty. Jeśli nowa odkryta karta ma zdolność specjalną, możesz ją rozpatrzyć w tej walce.

2 × wymiana: Możesz wymienić **do 2** kart walki zgodnie z powyższymi zasadami. Musisz skończyć 1. wymianę, nim przejdziesz do 2. wymiany. W 2. wymianie możesz odrzucić kartę dobraną w 1. wymianie (jeśli to zrobisz, nie zdołasz rozpatrzyć zdolności specjalnej tej karty!).

1 × pod stos: Umieść 1 inną odkrytą kartę walki zakrytą na spodzie kart Robinsona. Jeśli umieścisz w ten sposób darmową kartę (z lewej strony karty zagrożenia), możesz dobrać na jej miejsce kolejną darmową kartę. Jeśli stos kart Robinsona jest pusty, przetasuj stos odrzuconych kart Robinsona, zanim umieścisz na jego spodzie kartę walki (zob. „Pusty stos kart Robinsona”, str. 10).

Karty starzenia się

W trakcie walki z zagrożeniem **musisz** rozpatrzyć zdolność specjalną każdej odkrytej karty starzenia się. Jeśli zniszczysz lub usuniesz kartę starzenia się, rozpatrując inną zdolność specjalną, możesz zignorować zdolność specjalną tej karty starzenia się (ma to zastosowanie również w trakcie walki z piratami).

–**1 życie:** Na koniec walki musisz zapłacić dodatkowo 1 PŻ i odłożyć go do puli, nawet jeśli udało Ci się pokonać zagrożenie. Nie możesz użyć tego PŻ, by zniszczyć odkrytą kartę walki!

–**2 życia:** Na koniec walki musisz zapłacić dodatkowo 2 PŻ i odłożyć je do puli, nawet jeśli udało Ci się pokonać zagrożenie. Nie możesz użyć tych PŻ, by zniszczyć odkrytą kartę walki!

Najwyższa karta = 0: Rozpatrz tę zdolność specjalną, gdy porównujesz siłę i wartość zagrożenia. Sprawdź, która Twoja odkryta karta walki ma nadrukowaną największą siłę. Na potrzeby sprawdzania wyniku tej walki ta siła wynosi 0. Jeśli masz kilka kart, których siła jest największa, ta zdolność specjalna dotyczy tylko 1 z nich.

Stop: Jeśli dobierzesz tę kartę jako darmową kartę walki, nie możesz dobrać kolejnych darmowych kart walki w tej walce (nawet jeśli masz mniej odkrytych darmowych kart walki niż wynosi limit). Jeśli dobierzesz tę kartę jako dodatkową kartę walki (zapłacisz za nią PŻ), siła tej karty wynosi 0. Jeśli zniszczysz lub usuniesz tę kartę w trakcie walki, a masz mniej odkrytych darmowych kart walki niż wynosi limit, możesz dobrać brakujące darmowe karty walki.

Karty piratów

Na 5 kartach piratów widnieją jedynie wartość zagrożenia **(A)** i limit darmowych kart walki **(B)**, które możesz dobrać w trakcie walki. Pięć pozostałych kart piratów ma różniące się od siebie zdolności specjalne **(C)**.



Oto te zdolności specjalne:

- **Koszt każdej dodatkowej karty walki = 2 PŻ.** Za każdą dodatkową kartę walki (po dobraniu wszystkich darmowych kart walki), którą dobierzesz w walce z tym piratem, musisz zapłacić 2 PŻ (zamiast 1 PŻ). Jeśli masz tylko 1 PŻ i musisz dobrać dodatkową kartę walki, odłóż ten PŻ do puli. Przegrywasz grę.
- **Licz siłę tylko połowy odkrytych kart walki (odkryte karty starzenia się muszą być częścią tej połowy).** Na koniec walki możesz wykorzystać siłę tylko połowy odkrytych kart walki. Wśród nich muszą być jednak wszystkie odkryte karty starzenia się. Zsumuj siłę wszystkich wybranych w ten sposób kart walki. Jeśli masz nieparzystą liczbę kart, obliczając połowę, możesz zaokrąglić wynik w górę (na swoją korzyść). Możesz rozpatrzyć zdolności specjalne wszystkich swoich odkrytych kart walki, zdolność specjalna tej karty piratów ma zastosowanie wyłącznie na koniec walki, gdy sprawdzasz jej wynik.
- **Siła każdej odkrytej karty walki +1.** Na koniec walki dodaj do łącznej siły po 1 za każdą odkrytą kartę walki (karty Robinsona, karty starzenia się, karty wiedzy oraz ewentualne karty zakryte w wyniku rozpatrywania zdolności specjalnych).
- **Walcz ze wszystkimi pozostałymi kartami zagrożeń.** Wartość zagrożenia tego pirata to łączna wartość wszystkich zagrożeń ze stosu odrzuconych kart zagrożeń (bierz pod uwagę wartość dla etapu czerwonego). Dodaj do siebie wszystkie limity tych kart widoczne na białych polach. To łączny limit darmowych kart walki, które możesz dobrać w trakcie tej walki. (Pod koniec gry wszystkie karty zagrożeń z tej walki wciąż są warte —3 punkty zwycięstwa, czyli PŻ).
- **Wartość zagrożenia +2 za każdą kartę starzenia się.** Zanim rozpocznesz walkę z piratem, policz karty starzenia się, które dodano do stosu kart Robinsona w trakcie całej rozgrywki. Każda karta starzenia się zwiększa o 2 wartość zagrożenia tego pirata. Dla ułatwienia obliczeń pamiętaj, że zaczynasz grę z 10 kartami starzenia się na planszecie starzenia się (z 11 na poziomach 3 i 4).

Jeśli zagrożenia nie stanowią już wyzwania...

Gra oferuje kilka **poziomów trudności**. Możesz stopniowo zwiększać trudność rozgrywki, aż do dotarcia do poziomu 4. Jeśli zaczynasz rozgrywkę na danym poziomie trudności, musisz dokonać kilku zmian w krokach przygotowania.

Poziom 1 (zgodnie z opisem w tej instrukcji): Usuń z gry kartę starzenia się „Bezmyślny”. Rozpocznij grę z 18 kartami Robinsona, 20 PŻ na planszecie Robinsona i 2 PŻ w puli.

Poziom 2: Jak na poziomie 1, ale dodatkowo podczas przygotowania dobierz 1 zakrytą kartę ze stosu kart starzenia się (nie podglądaj jej!) i wtasuj ją do stosu kart Robinsona.

Poziom 3: Jak na poziomie 2, ale NIE usuwaj z gry karty starzenia się „Bezmyślny”.

Poziom 4: Jak na poziomie 3, ale rozpocznij grę z 18 PŻ na planszecie Robinsona i 2 PŻ w puli.

Punktacja

Po zakończeniu każdej rozgrywki policz zdobyte PŻ. Czy praktyka czyni mistrza?

1. Policz łączną siłę wszystkich kart walki (ze stosu kart Robinsona i ze stosu odrzuconych kart Robinsona). Na potrzeby tego kroku siła każdej karty starzenia się to —5 PŻ (zamiast siły widocznej na karcie). Nie licz zniszczonych kart walki.
2. Do wyniku dodaj 15 PŻ za każdego pokonanego pirata (zignoruj piratów, których nie udało Ci się pokonać).
3. Do wyniku dodaj po 5 PŻ za każdy 1 PŻ, który pozostał na planszy Robinsona (zdobywasz w tym kroku PŻ tylko wtedy, gdy udało Ci się pokonać 2 piratów).
4. Odejmij od wyniku po 3 PŻ za każde zagrożenie, którego nie udało Ci się pokonać (weź pod uwagę wszystkie karty zagrożeń w stosie kart zagrożeń oraz w stosie **odrzuconych kart zagrożeń**).

Po obliczeniu wyniku możesz porównać go z wynikami z wcześniejszych rozgrywek i prowadzić statystykę sukcesów na każdym poziomie.

Im wyższy poziom gry, tym trudniej będzie Ci zdobyć wysoki wynik!

Rzeczy, o które zawsze ktoś pyta

Podczas gry zawsze wolno Ci:

- Przeglądać oba stosy kart odrzuconych (Robinsona oraz zagrożeń).
- Liczyć karty we wszystkich stosach, z których dobierasz karty (Robinsona, zagrożeń i starzenia się).
- Przeglądać wszystkie zniszczone karty.

Gra *Piętaszek* nie jest grą pamięciową, więc możesz zawsze korzystać ze wszystkich dostępnych informacji.

Siła oraz zdolności specjalne kart Robinsona i kart starzenia się:

Karty Robinsona: $1 \times „2”, 3 \times „1”, 8 \times „0”, 5 \times „-1”$ i $1 \times „0 (+2 PŻ)”$.

Zwykłe karty starzenia się: $1 \times „-1”, 2 \times „-2”, 1 \times „-3”, 2 \times „0$ (Najwyższa karta = 0)”, $1 \times „0 (-1 PŻ)”$ i $1 \times „0$ (Stop)”.

Trudne karty starzenia się: $1 \times „-4”, 1 \times „-5”, 1 \times „-0 (-2 PŻ)”$.

Projekt Piątek

Do 2008 do 2013 w każdy piątek Friedemann Friesemann pisał na swoim blogu o tworzeniu gier. W tym czasie wydał 4 gry. Wydawnictwo Rio Grande Games wydało 2 z nich – *Black Friday* w 2010 (w 2023 roku wydana została zupełnie nowa edycja) i *Friday* (czyli właśnie *Piętaszka*) w 2013 roku.

Autor: Friedemann Friesemann

Ilustracje: Marcel-André Casasola Merkle

Ilustracje i projekt graficzny: Harald Lieske

Instrukcja i zasady: Friedemann Friesemann, Henning Kröpke, Birgit Irgang

Tłumaczenie wersji polskiej: Przemysław Korzeniewski

Redakcja i korekta wersji polskiej: zespół Rebel



Już po rozgrywce?
Podziel się wrażeniami
z innymi graczami
w grupie PLANSZOWA REBELIA
FB/groups/planszowarebelia



Producent:
2F-Spiele
Fedelhoeren 64
28203 Breme, Niemcy
info@2f-spiele.de
www.2f-spiele.de

rebel

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