

Schadenfreude™

[czytaj: szadenFROJde] rzeczownik

Przyjemność czerpana z cudzego nieszczęścia lub niepowodzenia.

Witaj w *Schadenfreude* – grze, w której sukces przeciwników jest Twoją największą radością, ponieważ im więcej punktów zdobędą, tym bliżej im do zagłady!

Schadenfreude to gra karciana oparta na zbieraniu lew, ale z kilkoma nietypowymi zasadami:

- ♦ Lewę wygrywa karta o 2. najwyższej wartości.
- ♦ Wartości kart z wygranej lewy dodawane są do punktacji gracza.
- ♦ Jeśli w obszarze punktacji gracza znajdują się 2 karty o tej samej wartości (np. 2 karty o wartości „9”), należy odrzucić obie.
- ♦ Każdy gracz, który zdobędzie więcej niż 40 punktów, zostaje zdefenestrowany (czyli przegrywa), a ten z pozostałych, który ma najwięcej punktów, zwycięża!

Czym jest gra oparta na zbieraniu lew?

W grach z braniem lew (takich jak brydż, kierki czy piki) gracze otrzymują karty na rękę i rozgrywają kolejne lewy. Gracz rozpoczynający zagrywa kartę z ręki, a pozostali zagrywają na stół karty zgodne z kolorem atutowym, czyli kolorem 1. karty – o ile to możliwe. W grze *Schadenfreude* lewę wygrywa gracz, który zagrał kartę o 2. najwyższej wartości w kolorze atutowym.

ZAWARTOŚĆ

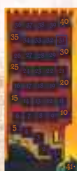
50 kart



5 kart pomocy



tor
punktacji



5 znaczników
punktacji





PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. Tor punktacji należy umieścić na stole.
2. Każdy gracz wybiera znacznik i kładzie go obok toru punktacji.
3. Każdy gracz bierze kartę pomocy w kolorze swojego znacznika i kładzie ją stroną z odpowiednią liczbą graczy do góry.
4. Następnie należy potasować karty i rozdać każdemu z graczy odpowiednią ich liczbę (karty rozdaje się zakryte):
 - ♦ **Rozgrywka 5-osobowa:** potasować 50 kart i rozdać po 10 każdemu z graczy.
 - ♦ **Rozgrywka 4-osobowa:** potasować 50 kart i rozdać po 12 każdemu z graczy. Dwie pozostałe karty odłożyć zakryte na bok.
 - ♦ **Rozgrywka 3-osobowa:** usunąć na stałe z talii wszystkie karty o wartościach „-2”, „-1” i „9”. Potasować 38 pozostałych kart i rozdać po 12 każdemu z graczy. 2 pozostałe karty odłożyć zakryte na bok.
5. Pierwszą rundę rozpoczyna osoba, która ostatnio śmiała się z czyjegoś nieszczęścia. Można również losowo wybrać gracza rozpoczynającego.

PRZEBIEG RUNDY

Rozgrywka w *Schadenfreude* trwa nieokreśloną liczbę rund i toczy się do momentu, aż któryś z graczy przekroczy 40 punktów. Każda runda przebiega według następujących kroków:

1. Gracz rozpoczynający zagrywa dowolną kartę z ręki na środek stołu. Kolor zagranej karty staje się kolorem atutowym dla tej lewy.
2. Pozostali gracze w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara zagrywają na stół po 1 karcie w kolorze atutowym – o ile to możliwe. Jeśli gracz nie ma karty do koloru, może zagrać dowolną kartę z ręki.
3. Gdy wszyscy gracze zagrają po 1 karcie, lewę wygrywa gracz, który zagrał kartę o 2. najwyższej wartości w kolorze atutowym. Jeśli wśród zagranych kart znajduje się tylko 1 karta w kolorze atutowym, gracz, który ją zagrał, wygrywa lewę. Gracz, który wygrał lewę, rozpoczyna kolejną.
4. Runda toczy się dalej zgodnie z powyższymi krokami, aż gracze nie będą mieli kart na ręce.
5. Na koniec rundy gracze przesuwają swoje znaczniki na torze punktacji.



Przykład. Zagrywanie kart w kolorze atutowym

Gracz A jako pierwszy zagrywa czerwoną kartę o wartości „4”. Kolorem atutowym staje się czerwony. Gracze B i C mają czerwone karty na ręce, więc muszą je zagrać. Zagrywają odpowiednio karty o wartościach „7” i „9”. Gracz D nie ma żadnej czerwonej karty na ręce, więc może zagrać dowolną kartę. Wybiera zieloną o wartości „8”. **Gracz B** wygrywa lewę dzięki czerwonej karcie o wartości „7”, czyli 2. najwyższej karcie w kolorze atutowym.



Przykład. 1 karta w kolorze atutowym

Gracz A rozpoczyna czerwoną kartą o wartości „4”. Jest jedynym graczem, który ma kartę w tym kolorze. Gracze B, C i D mogą zagrać dowolną kartę. Gracz A wygrywa lewę, ponieważ jako jedyny zagrał kartę w kolorze atutowym.



KARTY BŁAZNÓW

W talii znajdują się 2 karty błaznów: o wartościach „0” i „10”. Obie zawsze traktuje się jako karty w kolorze atutowym. Mogą zostać zagrane w dowolnej lewie. Gracze nigdy nie są zobowiązani do zagrania karty błazna. Jeśli gracz rozpocznie kartą błazna, kolor atutowy wyznacza kolejna zagrana karta (która nie jest kartą błazna).



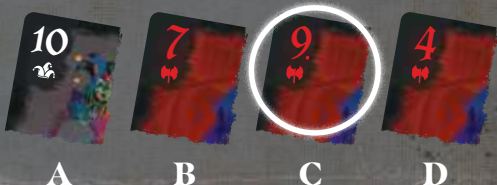
Przykład. Lewa z kartą błazna

Gracz A jako pierwszy zagrywa czerwoną kartę o wartości „4”. Kolorem atutowym staje się czerwony. Gracze B i C mają czerwone karty na ręce, więc muszą je zagrać. Zagrywają odpowiednio karty o wartościach „7” i „9”. Gracz D ma czerwoną kartę na ręce, ale postanawia zagrać kartę błazna o wartości „10”. **Gracz C** wygrywa lewę dzięki czerwonej karcie o wartości „9”, która – ze względu na działanie karty błazna – jest uznawana za kartę o 2. najwyższej wartości w kolorze atutowym.



Przykład. Rozpoczęcie kartą błazna

Gracz A rozpoczyna kartą błazna o wartości „10”. Gracz B może zagrać dowolną kartę, ponieważ kolor atutowy nie został jeszcze ustalony. Zagrywa czerwoną kartę o wartości „7”, tym samym wyznaczając kolor atutowy. Gracze C i D mają czerwone karty na ręce, więc muszą je zagrać. Zagrywają odpowiednio karty o wartościach „4” i „9”. **Gracz C** wygrywa lewę.



WYGRANIE LEWY

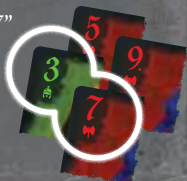
Gracz, który wygrał lewę (zagrał kartę o 2. najwyższej wartości w kolorze atutowym), bierze kartę, którą zagrał, i wszystkie karty niebędące kartami błazna, które nie zostały zagrane do koloru. Zabrane karty kładzie odkryte przed sobą, tworząc swój obszar punktacji widoczny dla wszystkich graczy, a pozostałe karty (jeśli jakieś są) odrzuca zakryte na stos kart odrzuconych.

Przykład. Wygranie lewy

W tym przypadku zwycięzca zabiera czerwoną „7” i odrzuca resztę kart, ponieważ wszystkie są w kolorze atutowym. Należy pamiętać, że karta błazna zawsze jest traktowana jako karta w kolorze atutowym.



Zwycięzca tej lewy zabiera czerwoną „7” i zieloną „3”, a pozostałe karty w kolorze atutowym odrzuca.



ODRZUCANIE DUPLIKATÓW

Jeśli gracz zbierze kartę o takiej samej wartości jak karta znajdująca się już w jego obszarze punktacji, obie karty odrzuca zakryte na stos kart odrzuconych. Jeśli w lewie znajdują się 2 karty o takiej samej wartości, obie należy odrzucić. Jeśli gracz zdobędzie 3 karty o takiej samej wartości, odrzuca 2 z nich, a zachowuje 1. Gracz nigdy nie może mieć w swoim obszarze punktacji więcej niż 1 kartę o danej wartości.

Przykład. Duplikaty

Gracz B właśnie wygrał lewę. Kładzie zieloną „3” i czerwoną „7” w swoim obszarze punktacji. W tym wypadku gracz B ma już kartę o wartości „7” w swoim obszarze, więc odrzuca obie „7”.





PUNKTACJA NA KONIEC RUNDY

Gdy wszyscy gracze zagrają wszystkie karty ze swojej ręki, podlicza się zdobyte punkty. Każdy gracz sumuje wartości kart w swoim obszarze punktacji i przesuwą swój znacznik o tyle pól na torze punktacji. Należy przesunąć znacznik do przodu za punkty dodatnie, a do tyłu – za ujemne. Znacznik punktacji nie może zejść poniżej 0.

NASTĘPNE RUNDY

Jeśli żaden z graczy nie zdobył więcej niż 40 punktów, należy zebrać wszystkie karty, potasować je i rozdać każdemu nowy zestaw, aby rozpocząć kolejną rundę. Gracz z najniższą liczbą punktów rozpoczyna kolejną rundę. Jeśli kilku graczy ma taką samą najniższą liczbę punktów, są pomijani, a nową rundę rozpoczyna gracz z kolejną najniższą liczbą punktów. Jeśli wszyscy gracze mają taką samą liczbę punktów, należy losowo wybrać gracza rozpoczynającego.

KONIEC GRY

Jeśli na koniec rundy któryś z graczy zdobył więcej niż 40 punktów, zostaje zdefenestrowany, a gra się kończy. Gracz, który zdobędzie więcej niż 40 punktów, nie może wygrać rozgrywki.

Zwycięża gracz z największą liczbą punktów, o ile nie przekracza 40.

Jeśli kilku graczy ma taką samą najwyższą liczbę punktów, wszyscy remisujący przegrywają, a zwycięża gracz z kolejną najwyższą liczbą punktów. Może się zdarzyć, że żaden z graczy nie wygra rozgrywki.

Jeśli wszyscy gracze zdobędą więcej niż 40 punktów w tej samej rundzie, wygrywa gracz z największą liczbą punktów.



Twórcy

Projekt gry i oryginalna japońska edycja:



(Yoshiharu Nakahara)

OFFICE DOG GAMES

Kierownik studia: Mike Hummel

Ilustracje: Weberson Santiago

Projekt graficzny: Randy Delven, Zack Marsh,
Tony Mastrangeli

Dyrektor kreatywna: Bree Woodward

Kierownictwo artystyczne: Tony Mastrangeli

Opracowanie angielskiej wersji: Bryan Bornmueller,
Taylor Reiner

Produkcja: Ellie Gentry, Guadalupe Gonzalez

Redakcja: Dan Varrette

Marketing: Britta Fisher, Krystal Rose, Preston Wing

Tłumaczenie: Kacper Podliński

Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel

Zespół Office Dog: Randy Delven, Kevin Ellenburg,
Britta Fisher, Ellie Gentry, Guadalupe Gonzalez,
Mike Hummel, Waleed Ma'arouf, Zack Marsh,
Tony Mastrangeli, Charlie McCarron, Krystal Rose,
Preston Wing, Bree Woodward, Toby the Office Dog

Specjalne podziękowania: Justin Anger, Michael Blomberg,
Bryan Bornmueller, Teresa Dery, Halley Feil, Eric Gajdostik,
Thomas Gallecier, Laura Huls, Ellen Pahr, Luke Peterschmidt,
Alex Schlee, Jacinda Wilson, Madeleine Wright

Office Dog Games dba o różnorodną reprezentację i dostępność
gier dla wszystkich. Jeśli masz jakiegokolwiek uwagi lub sugestie,
skontaktuj się z nami poprzez naszą stronę internetową.

Specjalne podziękowania dla naszych wszystkich testerów!



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

Podsumowanie zasad

Przygotowanie rozgrywki:

- ♦ **Rozgrywka 5-osobowa:** rozdać każdemu z graczy po 10 kart.
- ♦ **Rozgrywka 4-osobowa:** rozdać każdemu z graczy po 12 kart. 2 pozostałe karty odłożyć zakryte na bok.
- ♦ **Rozgrywka 3-osobowa:** usunąć na stałe z talii wszystkie karty o wartościach „-2”, „-1” i „9”. Rozdać każdemu z graczy po 12 kart. 2 pozostałe karty odłożyć zakryte na bok.

Przebieg tury:

1. Gracz rozpoczynający zagrywa kartę z ręki, kładąc ją na stół. Kolor zagranej karty staje się kolorem atutowym dla tej lewy.
2. Pozostali gracze w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara zagrywają na stół karty w kolorze atutowym – o ile to możliwe. Jeśli gracz nie ma karty do koloru, może zagrać dowolną kartę z ręki.
3. Gdy wszyscy gracze zagrają po 1 karcie, lewą wygrywa gracz, który zagrał kartę o 2. najwyższej wartości w kolorze atutowym. Jeśli wśród zagranych kart znajduje się tylko 1 karta w kolorze atutowym, gracz, który ją zagrał, wygrywa lewą. Gracz, który wygrał lewą, rozpoczyna kolejną.
4. Runda toczy się dalej zgodnie z powyższymi krokami, aż gracze nie będą mieli kart na ręce.
5. Na koniec rundy gracze przesuwają swoje znaczniki na torze punktacji.

Skrót zasad:

- ♦ Lewą wygrywa karta o 2. najwyższej wartości w kolorze atutowym.
- ♦ Zebrane duplikaty należy odrzucić.
- ♦ Gra kończy się, gdy któryś z graczy przekroczy 40 punktów. Ten gracz zostaje zdefenestrowany, a zwycięzcą zostaje gracz z najwyższą liczbą punktów spośród pozostałych.