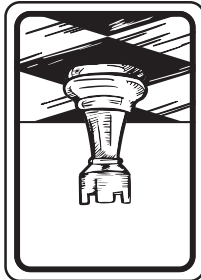
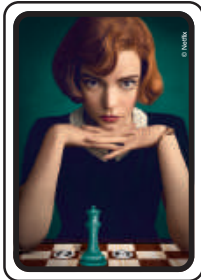
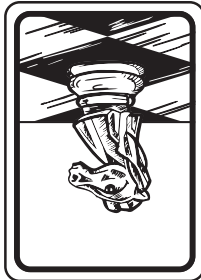
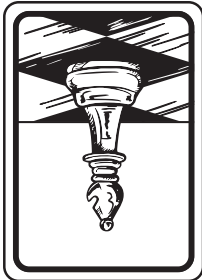
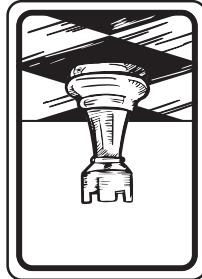
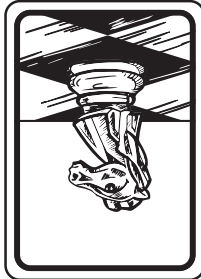
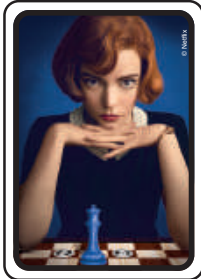
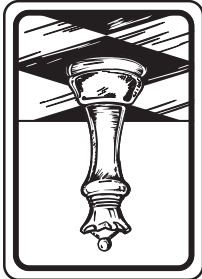
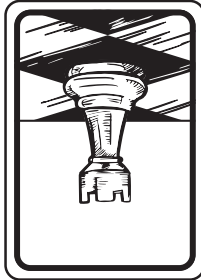
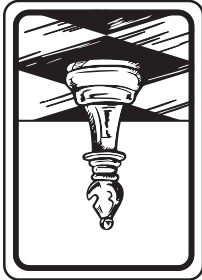
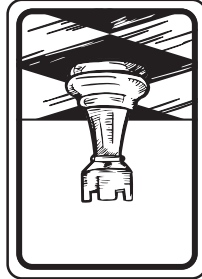
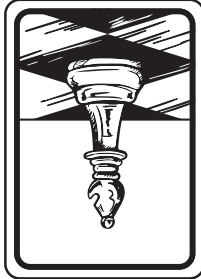
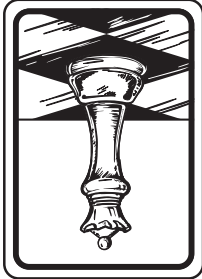


NETFLIX

THE
QUEEN'S GAMBIT
INSTRUKCJA





THE QUEEN'S GAMBIT

Przemysł. Przechytrz. Pokonaj.
2–4 graczy • wiek: 12+ • 15 minut



Zastanawiasz się, jak doświadczała gry w szachy niezwykła **Beth Harmon** z serialu *Gambit królowej*? Gdy Beth patrzyła na sufit, potrafiła sobie wyobrazić kolejne ruchy szachowe, co pozwalało jej pokonywać przeciwników. W grze planszowej *Gambit królowej* starasz się zajmować żetony bierki, zanim zrobią to inni gracze, aby zebrać jak największą liczbę punktów. W każdej turze możesz ruszyć swoim gambitem tak, jakby był inną figurą szachową. Pamiętaj, że aby pokonać przeciwników i wygrać, musisz planować swoje ruchy niczym Beth!

Zawartość:

- ◆ plansza,
- ◆ 4 talie po 12 kart do gry,
- ◆ 4 karty konfiguracji,
- ◆ 4 karty pomocy,
- ◆ 4 gambity,
- ◆ 28 żetonów bierki,
- ◆ 4 żetony startowe,
- ◆ 4 żetony zapasowe (na wszelki wypadek),
- ◆ instrukcja.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

- ◆ Połóżcie planszę na środku stołu. Wybierzcie 1 kartę konfiguracji i ułóżcie żetony bierki i startowe na planszy zgodnie z instrukcją przedstawioną na karcie. Kolor (czarny albo biały) nie ma znaczenia. Na każdym żetonie bierki znajduje się liczba punktów, jaką wart jest na koniec gry.

- ◆ Każdy z graczy wybiera po 1 gambicie (figurka hetmana) i bierze talię 12 kart w tym samym kolorze. Podczas gry gracze mogą dobierać i zagrywać karty jedynie ze swojej talii.



- ◆ Na każdej karcie konfiguracji pokazane są 4 pola startowe.
- ◆ Podczas pierwszego kroku przygotowania do gry umieszcza się tam żetony startowe. Każdy z graczy wybiera 1 pole startowe i umieszcza swój gambit na odpowiednim polu na planszy, odłożywszy na bok żeton startowy.



żeton startowy = pole startowe

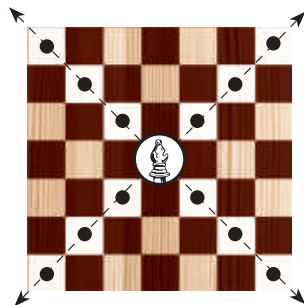
- ◆ Najstarszy z graczy jako pierwszy decyduje, na którym polu startowym chce umieścić swój gambit. Następnie w kolejności **przeciwnej do kierunku ruchu wskazówek zegara** gracze umieszczają swoje gambity na pozostałych polach startowych. Gracz, który umieści swój gambit na planszy jako ostatni, rozpoczyna grę.

Możecie zaczynać.

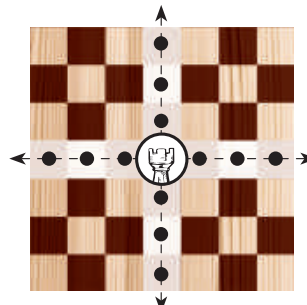


GAMBIT

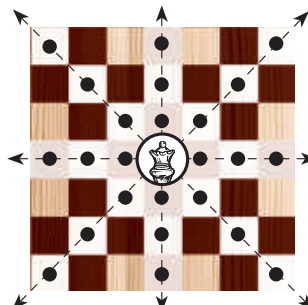
Gambit jest specjalną bierką, która może poruszać się jak **goniec**, **wieża**, **hetman** albo **skoczek** w zależności od zagranej karty.



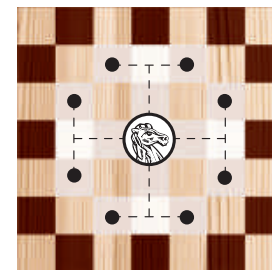
◆ **Goniec:** ruch po przekątnej.



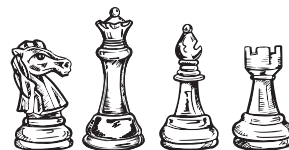
◆ **Wieża:** ruch w linii prostej.



◆ **Hetman:** ruch po przekątnej albo w linii prostej.



◆ **Skoczek:** ruch w kształcie litery „L”. Skoczek jest jedyną figurą, która może przeskakiwać nad innymi żetonami na planszy.



Tak jak podczas prawdziwej partii szachów, jeśli gambit zakończy ruch na polu zajmowanym przez inną bierkę, zbija ją. Należy postawić swój gambit na polu zbitego żetonu bierki. Przeskakiwanie nad żetonami i nad gambitami innych graczy jest możliwe jedynie w przypadku użycia ruchu skoczka.



PLANOWANIE PIERWSZYCH 3 RUCHÓW

Każdy z graczy tasuje swoją talię i dobiera z niej 5 kart. Następnie każdy planuje swoje 3 pierwsze ruchy z wykorzystaniem dobranych kart. Wszyscy gracze kładą przed sobą 3 **ZAKRYTE** karty. Pierwsza karta od lewej zagrywana jest jako pierwsza. Po wykonaniu ruchu należy dobrać kartę, aby mieć na ręce 3 karty.

Gdy wszyscy gracze położą przed sobą 3 karty, rozpoczyna się tura pierwszego gracza. Kolejni gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



Wskazówka. Podczas planowania swoich ruchów weź pod uwagę potencjalne ruchy przeciwników. Postaraj się zdobyć najcenniejsze żetony bierki przed nimi i pokrzyżuj im plany.

WAŻNE!

Podczas gry ruchy wykonują tylko gambity.
Żetony bierki pozostają na swoich polach przez całą grę.



TWOJA TURA

Podczas swojej tury odkryj swoją pierwszą kartę od lewej. Następnie wykonaj ruch swoim gambitem. Rodzaj ruchu zależy od zagranej karty. Jeśli Twój gambit zatrzyma się na polu z żetonem, zbijasz go i zabierasz. Jeśli Twój gambit został zablokowany, nie wykonujesz ruchu. Jeśli jednak masz możliwość wykonania ruchu, musisz to zrobić.

Po wykonaniu swojego ruchu wybierz 1 kartę ze swojej ręki. Następnie połóż ją **ZAKRYTĄ** na prawo od 2 kart leżących przed Tobą. W ten sposób Twój gambit zawsze będzie miał zaplanowane 3 następne ruchy.

Aby zakończyć turę, dobierz kartę ze stosu dobierania, aby mieć na ręce 3 karty. Jeśli skończą Ci się karty do dobierania, potasuj odrzucone karty i stwórz z nich nowy stos kart do dobierania.

ZAKRYTE KARTY

Twoim największym sprzymierzeńcem na drodze do stania się mistrzem szachowym jest pamięć. Nie możesz podglądać leżących przed Tobą kart.

Wyjątek. Można pozwolić młodszym graczom na podglądanie kart leżących przed nimi, ale nie wolno im zmieniać ich kolejności.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, w którym ostatni żeton bierki zostanie zbity. Następnie gracze sumują swoje punkty. Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa!

W rzadkim przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który rozgrywał turę najbliższej końca gry.



NETFLIX

THE
QUEEN'S GAMBIT
INSTRUKCJA



THE QUEEN'S GAMBIT TM/© Netflix. Wykorzystane za zgodą.
Nicholas Cravotta i Rebecca Bleau, BlueMatter Games.
2019 BlueMatter Games na mocy licencji udzielonej przez BlueMatter Games.
Autor gry: Mathieu Lidon
Tłumaczenie: Marta Bulanda i Paweł Bryła
Redakcja: zespół Rebel