



# Trzy życzenia

Chris Castagnetto



## Instrukcja

Gra dla 3–5 graczy na 3–5 minut.

## Zawartość

- \* 18 kart życzeń;
- \* 10 drewnianych znaczników;
- \* 5 kart pomocy gracza;
- \* instrukcja.

## Przygotowanie do gry

- \* Ustalcie, z ilu kart będziecie korzystać. Potasujcie je, a następnie umieśćcie rewersami do gry pośrodku stołu. Resztę kart odłóżcie do pudełka.

- ★ 3 graczy – odrzućcie wszystkie karty dla 4 graczy (*Lot, Statek kosmiczny, Uniwersalny tłumacz*) i 5 graczy (*Nieśmiertelność, Teleportacja, Superkomputer kwantowy*).

- ★ 4 graczy – odrzućcie wszystkie karty dla 5 graczy (*Nieśmiertelność, Teleportacja, Superkomputer kwantowy*).

- ★ 5 graczy – użyjcie wszystkich kart.





*Karty z symbolem 4 graczy.*



*Karty z symbolem 5 graczy.*

- \* Odrzućcie wierzchnią kartę z talii, nie zdradzając nikomu jej treści.
- \* Umieśćcie 2 wierzchnie karty z talii rewersami do góry pośrodku stołu.
- \* Każdy z Was bierze po 3 zakryte karty, ale może zerknąć tylko **na jedną z nich**, a następnie umieszcza je rewersami do góry na stole przed sobą.

*Uwaga! W trakcie rozgrywki nie możesz zdradzić jakichkolwiek informacji dotyczących kart znajdujących się przed Tobą.*



- \* Osoba, której ostatnio spełniło się jakieś marzenie, zostaje pierwszym graczem.
- ★ Jeśli jesteście grupą szczęściarzy i kilku osobom spełniły się marzenia – pierwszym graczem zostaje najmłodszy z Was.
- ★ Jeśli gracie kilka partii z rzędu, zmieniajcie pierwszego gracza co rozgrywkę – zostanie nim osoba po lewej stronie poprzedniego pierwszego gracza.

## Przebieg rozgrywki

- \* Począwszy od pierwszego gracza, a następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozgrywacie swoje tury, wykonując po 2 akcje.

*Nie możecie ogłosić końca gry podczas pierwszych 3 rund rozgrywki.*

### Zerknięcie

- \* Spójrz na dowolną kartę leżącą przed dowolnym graczem albo pośrodku stołu.



### Wymiana

- \* Zamień pozycję 2 dowolnie wybranych kart.
- \* **Wariant.** Możesz wymieniać karty wyłącznie wtedy, gdy jedna z nich należy do Ciebie.

### Tasowanie

- \* Przetasuj swoje 3 karty, a potem zerknij na jedną z nich.



## Ogłoszenie końca gry

- \* Możesz ogłosić koniec gry dopiero od czwartej rundy.
- \* Podczas swojej tury nie możesz wykonać oprócz tej akcji żadnej innej.

## Koniec gry

- \* Gdy któryś z Was ogłosi koniec gry, wszyscy odstawiają swoje karty.
- \* Jeśli gracz *ma* po 1 karcie supermocy (🌍), daru (🍷) i harmonii świata (🌸), zdobywa sumę punktów z kart i bierze pod uwagę znajdujące się na nich specjalne zasady, chyba że z kart wynika inaczej.
- \* Jeśli gracz *nie ma* po 1 karcie supermocy (🌍), daru (🍷) i harmonii świata (🌸), przegrywa grę, nawet jeśli z którejś z jego kart wynika inaczej.
- \* Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.



*Symbol supermocy, daru i harmonii świata.*



W przypadku remisu zwycięża gracz, który ogłosił koniec gry, albo gracz, który znajduje się najbliżej niego (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

## Kilka rozgrywek z rzędu

- \* Jeśli gracze kilka rozgrywek z rzędu, skorzystajcie z drewnianych znaczników, aby przyznawać punkty.
- \* Gracz, który wygra w pierwszej rozgrywce, zdobywa 1 znacz-  
nik zwycięstwa.
- \* W każdej kolejnej rozgrywce zwycięzca dostaje albo 1 znacz-  
nik zwycięstwa, jeśli nie wygrał w poprzedniej rozgrywce, albo  
2 znaczki, jeśli był zwycięzcą również w poprzedniej rozgrywce.
- \* Gdy tylko jeden z graczy zdobędzie 5 znaczników zwycięstwa,  
gra zostaje uznana za zakończoną, a zwycięzca zdobywa tytuł  
wielkiego mistrza *Trzech życzeń*.

## Karty specjalne



### ★ Podróż w czasie

Jeśli masz tę kartę na koniec gry, przegrywasz – niezależnie od innych kart. Warto pozbyć się tej karty przed końcem gry.





## ★ Róg obfitości, Zimna fuzja

Jeśli na koniec gry masz jedną z tych kart i spełniasz warunek zwycięstwa (masz po 1 karcie każdego koloru), podwój punkty z pozostałych 2 kart.

Jeśli na koniec gry masz obydwie te karty i spełniasz warunek zwycięstwa (masz po 1 karcie każdego koloru), automatycznie wygrasz i nie ma tu miejsca na żadną dyskusję.



## Często zadawane pytania

*P: Czy mogę ogłosić koniec gry po wykonaniu innej akcji?*

*O: Nie. Możesz ogłosić koniec gry wyłącznie wtedy, gdy jest to Twoja jedyna akcja podczas tury.*



# Opracowanie

Projekt gry: Chris Castagnetto

Prowadzenie projektu: Andrei Novac i Błażej Kubacki

Szata graficzna: Magdalena Markowska

Angielskie zasady: Chris Castagnetto i Andrei Novac

Ilustracje w instrukcji i na pudełku: Agnieszka Kopera

Tłumaczenie: Martyna Skowron

Redakcja zasad polskich: Zespół REBEL



© Passport Game Studios™ – 2397 NW Kings Blvd, Suite #124, Corvallis, OR 97330, USA. Wszystkie prawa zastrzeżone. Gra *Trzy życzenia* jest znakiem towarowym i własnością Strawberry Studio i Passport Game Studios. Gra ani żadne jej elementy nie mogą być powielane bez pisemnej zgody Strawberry Studio.

Aby uzyskać więcej informacji na temat *Trzech życzeń*, odwiedź stronę: [www.strawberry.studio](http://www.strawberry.studio) lub [www.passportgamesstudios.com](http://www.passportgamesstudios.com). Jeśli w Twoim egzemplarzu *Trzech życzeń* brakuje komponentów albo któreś z nich mają defekty, skontaktuj się z naszą obsługą klienta: [www.rebel.pl](http://www.rebel.pl)