



Artus

Król Artur i Rycerze Okrągłego Stołu



Zarys gry

Gracze kierują grupą Rycerzy na dworze Króla Artura. Przez całą grę starają się oni zwiększyć prestiż swojej grupy, stojąc jak najbliżej za Królem przy okrągłym stole, oraz wykonując różne zadania. Lecz strzeż się! Ci, którzy nie zareagują wystarczająco szybko, mogą niespodziewanie stracić swoją pozycję i trafić na mniej pożądane miejsca przy stole. Łatwo w ten sposób stracić cenne punkty prestiżu. Król stale zmienia pozycję przy stole, a co jakiś czas nowy Król zostaje koronowany, dlatego gracze zmuszeni są wciąż zmieniać usadowanie Rycerzy przy stole.

Niech rozpocznie się pojedynek o najlepsze miejsce przy okrągłym stole!

Zwycięzcą zostaje gracz z największą ilością punktów zwycięstwa na końcu gry.

Komponenty

1 plansza do gry (w trzech częściach)
1 okrągła plansza ("blat stołu")
1 żeton prosiaka
12 żetonów z punktami (o wartości "50")
28 pionków do gry (6 "Rycerzy" w czterech kolorach, oraz 2 "Książąt" srebrnych i brązowych)
10 złotych pierścieni
88 kart (22 dla każdego koloru gracza)
1 przezroczysta plastikowa podstawa
Przed pierwszą grą, ostrożnie wyjmij wszystkie komponenty z kartonowych wyprasek. Włóż plastikową podstawkę w dziurę w środku okrągłej planszy i wsuń żeton prosiaka w podstawkę. Te elementy mogą pozostać połączone po rozegraniu gry.



ZARYS GRY

Gracze kierują grupą Rycerzy, której celem jest zdobycie jak największego prestiżu na dworze Króla Artura.

Aby to osiągnąć starają się oni usadować swoich Rycerzy na najkorzystniejszych miejscach wokół stołu.

Gracz z największą ilością punktów prestiżu zostaje zwycięzcą.

Jeśli czytasz zasady po raz pierwszy, zignoruj **pogrubiony opis** zasad w kolumnie, po prawej na każdej stronie. Ten tekst stanowi podsumowanie zasad i pomaga w szybki sposób przypomnieć zasady, po dłuższym rozstaniu z grą.

ARTUS zawiera zasady dla początkujących, a także dla zaawansowanych graczy. Zasady dla gry podstawowej opisane są poniżej. Dodatkowe zasady, dla graczy zaawansowanych, opisane są na końcu (strona 6). Pierwszą partią najlepiej jest rozegrać na zasadach podstawowych. Doświadczeni gracze mogą rozpocząć grę korzystając z zasad zaawansowanych.

Gra podstawowa (9 lat i więcej - gra bez kart punktów)

Przygotowanie gry

Położ **planszę do gry** na środku stołu, odpowiednio łącząc jej trzy części.

Położ **srebrne i brązowe pionki** („Książąt”) na czterech fotelach oznaczonych koroną, w taki sposób, aby pionki o tych samych kolorach stały naprzeciwko siebie.

Cztery fotele z koronami nie mają żadnej specjalnej funkcji przez resztę gry.

Położ **3 pierścienie** na księcia siedzącego na fotelu z *większą* koroną. Staje się on **Królem Arturem**. Położ tylko po **1 pierścieniu** na pozostałych trzech Książętach.

(Nie ma znaczenia, czy Król Artur jest brązowym, czy srebrnym pionkiem.)

Położ **okrągłą planszę** („blat stołu”) w taki sposób, aby okrągła część plastikowej podstawki leżała w otworze na środku planszy. Następnie, korzystając z żetonu prosiaka, obróć stół tak, aby talerz z koroną znajdował się **tuż przed Królem Arturem**. Talerz pozostanie tak do końca gry. Jeśli Król się poruszy, albo nowy Król zostanie koronowany, plansza zostaje *od razu* obrócona, aby pasować do nowej pozycji Króla.

Położ **12 żetonów z punktami** (o wartości „50”), oraz pozostałe 4 pierścienie obok planszy do gry.

Każdy gracz otrzymuje, w kolorze, który wybrał:

- **6 Rycerzy** (w grze 2- i 3-osobowej) lub 5 Rycerzy (w grze 4-osobowej). Każdy gracz kładzie jednego Rycerza na polu 0/50 toru prestiżu. Pozostałych Rycerzy kładzie przed sobą.
- **1 zestaw kart**: Każdy gracz dzieli karty zgodnie z ich rewersami na trzy stosy: **karty Rycerzy** (helm), **karty Króla** (korona) i **karty punktacji** (zwój). Każdy gracz odkłada karty punktacji do pudełka, ponieważ są one wykorzystywane tylko w *grze zaawansowanej*. Gracze tasują dwa pozostałe stosy osobno i kładą je przed sobą: *zakryty* stos kart Rycerzy po lewej i *zakryty* stos kart Króla po prawej.

Każdy gracz losuje dwie karty z obu stosów i bierze je do ręki. Gracze powinni rozpocząć grę z **4 kartami na ręce**.

Zasady zawierają wariant podstawowy i zaawansowany

PRZYGOTOWANIE GRY

Rozłóż planszę do gry

Położ książąt na polach z koronami

Król Artur: 3 Pierścienie

pozostali Książęta: 1 Pierścień każdy

Położ okrągłą planszę:
Korona zawsze przed Królem

Kafelki punktów i pozostałe pierścienie obok planszy

Każdy gracz otrzymuje:

- 5 Rycerzy (4 graczy)
- 6 Rycerzy (2-3 graczy)
- (jeden z nich na polu 0/50)
- 8 kart Rycerzy
- 8 kart Króla

2 x 2 karty w ręce

Gdy wszyscy gracze obejrzą karty w swojej ręce, ustawiają oni Rycerzy na pustych fotelach przy stole. Najstarszy gracz zostaje graczem rozpoczynającym. Gracz po jego prawej zaczyna, stawiając Rycerza na dowolny pusty fotel (na przykład na **10**). Następnie, w kierunku przeciwnym do wskazówek zegara, kolejny gracz robi to samo (na przykład stawiając Rycerza na **8**), i tak dalej, do momentu, w którym każdy gracz postawi rycerza. W zależności od tego, ilu graczy uczestniczy w grze, będzie pięć (2-3 graczy) rund lub cztery (4 graczy) rundy stawiania Rycerzy. Następnie gracz rozpoczynający zaczyna grę zasadniczą, wykonując tury w kolejności **zgodnej z ruchem wskazówek zegara**.

Rozgrywka

Gra trwa 16 rund. W swojej turze, gracz zagrywa *jedną* kartę z ręki, wykonuje odpowiednią akcję, a następnie odkłada kartę na bok (jest ona poza grą). Na koniec swojej tury, gracz dobiera nową kartę z *jednego, dowolnie wybranego* stosu. Następnie kolejny gracz wykonuje swoją akcję.

Każda karta pozwala na *jedną* akcję. W grze podstawowej są trzy różne akcje:

Ruch Rycerza (jedną z ośmiu kart Rycerzy)

Ruch Księcia lub Króla (jedną z czterech kart Króla)

Dodanie pierścienia (jedną z czterech pozostałych kart Króla)

► Ruch Rycerza

Gdy gracz zagrywa jedną ze swoich kart Rycerza, musi poruszyć jednym z *swoich* Rycerzy, *zgodnie z ruchem wskazówek zegara*, o tyle foteli (zwanych w dalszej części tej instrukcji „*polami*”), ile wskazuje karta. Liczby na zagranej karcie dają mu wybór, jak daleko poruszyć Rycerza.



Przykład: Za pomocą karty „3-6”, gracz może zdecydować się na poruszenie Rycerza o 3, 4, 5 lub 6 pól. (Zobacz również Przykład A na stronie 8.)



Ważne: Ta karta jest wyjątkowa. Za jej pomocą, gracz może poruszyć Rycerza do przodu o 1-5 pól do przodu, tak jak normalnie, ale może on również poruszyć Rycerza 1-5 pól do tyłu (czyli w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara). To jest jedyna karta pozwalająca specjalnie przesunąć Rycerza do tyłu (Zobacz również Przykład B na stronie 8).

Punkty prestiżu

Gdy gracz rusza jednego ze swoich Rycerzy, otrzymuje lub traci punkty prestiżu. Wartość pola, które Rycerz opuszcza (*nie to, na którym ruch kończy*) określa, ile punktów prestiżu gracz zdobywa/traci. Następnie gracz przesuwa swój pionek, na torze punktów prestiżu, do przodu, lub do tyłu, o odpowiednią ilość pól. (Zobacz również szczegółowe przykłady na stronie 8).



Nie zapomnij!

Wybierzcie gracza startowego, a następnie rozstawcie Rycerzy na pustych polach w odwrotnej kolejności

ROZGRYWKA

Gra trwa 16 rund

W każdej rundzie, każdy gracz zagrywa kartę z ręki i wykonuje akcję:




- Ruch Rycerza
- Ruch Księcia lub Króla
- Dodanie pierścienia

► **Ruch Rycerza:** Gracz rusza własnego Rycerza do przodu o tyle pól, na ile pozwala karta

To jedyna karta Rycerza pozwalająca na ruch do tyłu



Gracz otrzymuje (lub traci) ilość punktów prestiżu zaznaczoną na polu, które opuścił

Jeśli pionek gracza przekroczy pole 50 na torze punktów prestiżu   , otrzymuje jeden z żetonów punktów i kładzie go przed sobą. Jeśli wynik gracza zostanie zredukowany poniżej 50 punktów, musi on odłożyć żeton punktów.

Może się zdarzyć, że gracz ma mniej niż 0 punktów prestiżu. W takiej sytuacji, gracz przesuwa swój pionek do tyłu o odpowiednią ilość pól i kładzie go na boku. Pionek, którym oznaczone są punkty, pozostaje na boku do momentu, gdy gracz ma 0 lub więcej punktów.

Jeśli Rycerz skończył swój ruch na zajęтым polu, wówczas „przemieszcza” ten pionek. Więcej informacji na ten temat znajduje się na następnej stronie (w akapicie „Przemieszczenie”) (a także w szczegółowych przykładach na stronie 8).

► Ruch Księcia lub Króla

Książęta i Król są „neutralnymi” pionkami, które mogą być przesuwane przez wszystkich graczy. Jeśli gracz zagra jedną ze swoich kart Króla, z wartościami liczbowymi na niej, musi on poruszyć Księcia, lub Króla odpowiedniego koloru, o tyle pól *do przodu*, na ile pozwala karta. Liczby na zagranej karcie dają graczowi wybór, jak daleko przesunąć może Księcia lub Króla. Kolor tła karty wskazuje jaki kolor pionka można poruszyć.



Przykłady:

- *Za pomocą kart srebrno-brązowych „4-8” gracz może poruszyć dowolnego Księcia lub Króla o 4, 5, 6, 7 lub 8 pól do przodu.*

- *Za pomocą srebrnej karty „1-7”, gracz może przesunąć jeden, z dwóch srebrnych pionków pomiędzy 1 a 7 polami do przodu (niezależnie czy jest to Król czy Książę), ale nie może przesunąć żadnego pionka w kolorze brązowym!*



Ważne: Ta karta jest wyjątkowa. Za jej pomocą, gracz może poruszyć Księcia lub Króla do przodu o 1-5 pól do przodu, tak jak normalnie, ale może on również poruszyć ich o 1-5 pól do tyłu (czyli w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara). To jest jedyna karta pozwalająca specjalnie przesunąć Księcia lub Króla do tyłu.

Gdy Król zostaje ruszony, wówczas blat stołu jest obracany, tak, aby korona była tuż przed Królem przez cały czas.

Punkty prestiżu

Gdy gracz rusza jednego z *Książąt*, wówczas otrzymuje lub traci punkty w wysokości oznaczonej na polu, które Książę właśnie opuścił. Następnie gracz przesuwa pionka na torze punktów prestiżu o odpowiednią ilość pól.

Gdy gracz rusza Króla, to nie otrzymuje, ani nie traci żadnych punktów prestiżu, ponieważ Król zawsze stoi przy polu z koroną (które liczy się za 0 punktów).

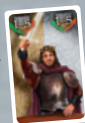
Jeśli Książę lub Król kończy ruch na zajęтым polu, wówczas „przemieszcza” pionek, który się tam do tej pory znajdował. (Zobacz „Przemieszczenie” na następnej stronie.)

Gdy gracz osiągnie 50 punktów bierze odpowiedni żeton

Pionek na zajęтым polu zostaje “przemieszczony, jeśli gracz zakończy tam ruch”

► Ruch Księcia lub Króla: Przesuń Księcia lub Króla do przodu o ilość pól oznaczoną na karcie (uważaj na restrykcje kolorystyczne!)

To jest jedyna karta Króla, która pozwala na ruch do tyłu, zarówno Księcia jak i Króla



Gracz otrzymuje, (lub traci) punkty prestiżu, które są zaznaczone na polu, które Książę opuścił (Król zawsze daje 0 punktów)


Pionek na zajęтым polu zakończonego ruchu jest “przemieszczony”

„Przemieszczenie”

W żadnym momencie gry, na poszczególnym polu nie może stać więcej niż *jeden* pionek. Jeśli pionek (niezależnie od tego, czy jest to Rycerz, Książę, czy Król) skończy ruch na zajęтым polu, to pionek (niezależnie od tego, czy jest to Rycerz, Książę, czy Król), który na danym polu się aktualnie znajduje, zostaje „przemieszczony”. Oznacza to, że zostaje on przestawiony na pierwsze *puste* pole, w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara (które może być polem, z którego zabrany został właśnie ruszany pionek).

Gdy Król zostaje „przemieszczony”, okrągła plansza zostaje od razu obrócona, tak, aby korona była przed Królem.

Uwagi:

- Przemieszczone pionki nie zdobywają żadnych punktów!
- Jeśli figurka zostaje przemieszczona z powodu ruchu innej figurki do tyłu (za pomocą karty 1-5 )¹, nadal zostaje na pierwsze puste pole, w kierunku przeciwnym wskazówek zegara.

B na stronie 8.)

► Dodanie pierścienia

bierze jeden wolny pierścień i kładzie go na (*nie* na Królu!). Zagrana karta wskazuje, pierścień może być dodany do srebrnego Księcia, Księcia, czy do dowolnego Księcia kolor tła na karcie!).

W momencie, gdy Książę otrzymuje *trzeci pierścień*, wówczas je on, *od razu*, koronowany na nowego Króla. Poprzedni zostaje Księciem, tracąc wszystkie pierścienie, jednego, które zostają odłożone obok planszy. Następnie okrągła plansza zostaje obrócona, tak aby korona była przed nowym Królem.

Punkty prestiżu


Za dodanie pierścienia (*nawet trzeciego*), gracz otrzymuje, lub traci punkty prestiżu równe wartości pola, na którym stoi Książę. Książęta nigdy nie są poruszani po wykonaniu akcji pierścienia.

Dobieranie karty

Po zagranie karty i wykonaniu odpowiedniej akcji, gracz odkłada kartę na bok (jest ona poza grą) i dobiera nową kartę z wierzchu *jednego* ze swoich dwóch stosów. Cztery karty w ręce muszą składać się z dwóch kart Rycerzy i dwóch kart Króla tylko na początku gry; później cztery karty w ręku gracza mogą być dowolną kombinacją dwóch typów kart. Gdy jeden ze stosów gracza się skończy, może on dobierać karty tylko z drugiego stosu. Gdy oba stosy są puste, gracz nie może dobierać żadnych kart. Gracze kontynuują grę, dopóki wszystkie karty w ręce nie będą zagrane.

Koniec gry

Po 16 rundach, gdy wszyscy gracze zagrają wszystkie karty z ręki, gra dobiega końca. Gracz, który zdobył najwięcej punktów prestiżu zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu, gracze dzielą się zwycięstwem.

Gdy pionek zaończy ruch na zajęтым polu, to figurka, która tam stoi zostaje przemieszczona do tyłu, na pierwsze puste pole (również działa dla karty 1-5 )



(Zwróć uwagę na kolor tła na karcie!)
Zostaje Król!
Nie zapomnij!

► Dodanie pierścienia:

Dodaj pierścień do Księcia (nigdy do Króla!)

(zważ na kolor tła karty!)

Trzeci pierścień=nowy Król:

- stary Król traci wszystkie oprócz jednego pierścienia i znów zostaje Księciem
- okrągły stół zostaje odpowiednio obrócony

Gracz otrzymuje lub traci punkty prestiżu zgodnie z polem, na którym stoi dany Książę

Gracz po ruchu dobiera kartę z wierzchu *dowolnego* stosu

KONIEC GRY

Gracz z największą ilością punktów prestiżu wygrywa

Gra zaawansowana

(12 lat i więcej - z użyciem kart punktów)

Wszystkie podstawowe zasady obowiązują z poniższymi wyjątkami:

Przygotowanie gry

Każdy gracz tasuje swoje **6 kart punktowych** i kładzie je zakryte po prawej stronie dwóch pozostałych stosów.

Każdy gracz dobiera **3 karty Rycerzy i 3 karty Króla** na początku gry; podczas gry **ręka składa się z 6 kart**.

Karty punktów mogą być dobierane do ręki od pierwszej rundy.

Rozgrywka

Każdy gracz w swojej turze, musi najpierw zagrać **2 karty z ręki** (w dowolnej kolejności). Gracz zagrywa pierwszą kartę, wykonuje akcję i przemieszcza pionka (jeśli musi), a następnie odkłada kartę na bok.

Zaraz po zagranium pierwszej karty, zagrywa on drugą, wykonuje akcję i przemieszczenie (jeśli musi) i również ją odkłada na bok.

Następnie gracz bierze jedną kartę z *dowolnego z trzech stosów*. Po obejrzeniu tej karty, dobiera on drugą kartę, znów z *wybranego* przez siebie stosu. Po tym, kolejny gracz wykonuje swoje dwie akcje, itd.

Koniec gry

Po 11 rundach, po których wszyscy gracze zegrali wszystkie swoje karty, gra dobiega końca. Gracz z największą ilością punktów prestiżu wygrywa.

Karty punktów

Podstawowa zasada: jeśli karta punktów odnosi się do Rycerzy, zawsze chodzi o *własnych Rycerzy gracza*.

Punktowanie wszystkich Rycerzy

Gracz, który zagrywa tę kartę *musi* punktować wszystkimi swoimi Rycerzami (wszystkimi czterema w grze 4-osobowej, lub wszystkimi pięcioma w grze 2- lub 3-osobowej). Gracz otrzymuje, lub traci punkty prestiżu równe wartościom pól, na których w danym momencie stoją jego Rycerze, a następnie przesuwa pionek na torze punktów o odpowiednią ilość pól. (Zobacz Przykład D na stronie 8.)

Punktowanie wszystkich Rycerzy (przeciwnie znaki!)

Gracz, który zagrywa tę kartę *musi* punktować wszystkimi swoimi Rycerzami (wszystkimi czterema w grze 4-osobowej, lub wszystkimi pięcioma w grze 2- lub 3-osobowej). Otrzymuje on, lub traci punkty prestiżu *przeciwnie* do wartości pól, na których stoją jego Rycerze – dodatnie pola dają punkty ujemne, a ujemne pola dają punkty dodatnie. Następnie gracz przesuwa pionka na torze punktów prestiżu do przodu, lub do tyłu o odpowiednią ilość pól. (Zobacz również Przykład na stronie 8.)

**Dodatkowy trzeci stos:
6 kart punktowych**

6 kart w ręce

**Kady gracz zagrywa 2
karty i wykonuje 2 akcje**

**Gra kończy się po 11
rundach**



Punktuj po jednym Rycerzu na zielonym, żółtym i czerwonym polu lub -15 punktów prestiżu

Gracz, który zagrywa tę kartę, musi wybrać *jednego* własnego Rycerza na zielonym (1 do 10) polu, *jednego* na żółtym (3 x 0) polu i *jednego* na czerwonym (-1 do -15) polu i punktować wszystkich trzech, przesuając swój pionek na torze punktów, do przodu, lub do tyłu o odpowiednią ilość pól.

Jeśli gracz nie ma, przynajmniej po jednym pionku na zielonych, żółtych i czerwonych polach, może zagrać tę kartę i otrzymać -15 punktów (ignorując pozycję swoich pionków Rycerzy). Może się tak wydarzyć pod koniec gry, gdy gracz jest zmuszony zagrać tę kartę, nie spełniając jej warunków, z braku innych opcji. (Zobacz przykład E na następnej stronie.)



Punktuj dwóch rycerzy na dywanie lub -25 punktów prestiżu

Gracz, który zagrywa tę kartę, *musi* wybrać *dwóch* swoich Rycerzy ulokowanych na dwóch dowolnych fotelach (spośród sześciu foteli na dywanie - zobacz obrazek po prawej) i punktować ich, przesuując swój pionek na torze punktów, do przodu lub do tyłu o odpowiednią ilość pól.

Jeśli gracz ma mniej niż dwóch Rycerzy na dywanie, może zagrać tę kartę i otrzymać -25 punktów (ignorując pozycję swoich pionków Rycerzy). Sytuacja taka może zaistnieć pod koniec gry, kiedy gracz będzie zmuszony zagrać tę kartę, nie spełniając jej warunków, z braku innych opcji. (Zobacz przykład F na następnej stronie.)



Punktuj trzech Rycerzy na czerwonych polach lub -50 punktów prestiżu

Gracz, który zagrywa tę kartę, *musi* wybrać *trzech* swoich Rycerzy ulokowanych na czerwonych polach (-1 do -15) i punktować ich, przesuując swój pionek na torze punktów, do przodu lub do tyłu o odpowiednią ilość pól.

Jeśli gracz ma mniej niż trzech Rycerzy na czerwonych polach, może zagrać tę kartę i otrzymać -50 punktów (ignorując pozycję swoich pionków Rycerzy). Sytuacja taka może zaistnieć pod koniec gry, kiedy gracz będzie zmuszony zagrać tę kartę, nie spełniając jej warunków, z braku innych opcji. (Zobacz przykład F na następnej stronie.)



Rusz pionka 1-3 pól do przodu lub dodaj pierścień lub punktuj Rycerza

Gracz, który zagrywa tę kartę *musi* wybrać *jedną* z trzech opcji: Rusza on jednego ze swoich Rycerzy, wybranego Księcia, lub Króla, o 1-3 pól *do przodu*, z wszystkimi normalnymi konsekwencjami (punkty prestiżu i przemieszczenie) LUB

Dodaje on pierścień do wybranego przez siebie Księcia (nie do Króla!), z wszystkimi normalnymi konsekwencjami (punkty prestiżu i ewentualnie nowy Król) LUB

Punktuje on swojego najlepszego Rycerza i rusza pion na torze punktów prestiżu w przód (lub do tyłu) o odpowiednią ilość pól.



Przykład A:

Jeśli Czerwony poruszy swojego Rycerza na polu 5, o 5 pól do przodu, otrzymuje on 5 punktów prestiżu (PP) i przemieszcza Króla na pole 8 (obracany zostaje okrągły stół!).

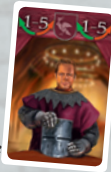
Jeśli Czerwony poruszy swojego Rycerza tylko o 4 pola, otrzymuje 5 PP i przemieszcza czarnego Rycerza na pole 8.

Jeśli Czerwony poruszy swojego Rycerza tylko 3 pola do przodu, otrzyma 5 PP i nie przemieszcza żadnego Rycerza.



Przykład B:

Jeśli Czerwony poruszy swojego Rycerza na polu 5, o 3 pola do tyłu (może to tylko uczynić tą kartą!) otrzymuje 5 PP i przemieszcza niebieskiego Rycerza z pola 2 do tyłu, na pole -6. (Czerwony liczy, że srebrny Książę na polu 3 zostanie Królem, i wówczas jego Rycerz będzie stał tuż za nim (na polu 10).)



Przykład C:

Jeśli którykolwiek z graczy doda pierścien na Księcia na polu 3, otrzymuje on 3 PP. Natychmiast po tym, ten Książę zostaje nowym Królem, a poprzedni Król zostaje zwykłym Księciem (z jednym pierścieniem). Należy obrócić okrągłą planszę! Od tego momentu, dodawanie nowego pierścienia do srebrnego Księcia na polu -12, kosztuje graczy 12 PP, czego najprawdopodobniej będą unikać...□



Przykład D:

Jeśli Czarny gracz zagra tę kartę punktów, otrzymuje on 2 PP (10-3-5+0). Jeśli inni gracze zagrałiby tę kartę: Niebieski otrzymałby 14 PP (7+6+2-1), Czerwony otrzymałby 1PP(5+4+1-9), a Beżowy straciłby 13PP (-2-4-7+0). Jeśli Beżowy gracz zagra kartę „Punktowanie wszystkich Rycerzy (przeciwne znaki!)”, otrzymałby 13PP (2+4+7+0).



Uwaga: Każdy przykład powinien być rozpatrywany osobno.

Przykład E:

Czarny jest jedynym graczem, który może zagrać tę kartę punktów: otrzymałby 7PP (10-3+0).

Wszyscy pozostali gracze musieliby stracić 15PP zagrywając tę kartę, ponieważ żaden z nich nie spełnia wymagań.



Przykład F:

Jeśli Czarny gracz zagra tę kartę punktów, straciłby tylko 3PP (-3+0) zamiast 25! Ignoruje on trzeciego Rycerza na dywanie (na polu -5).

Gracze Niebieski i Czerwony straciłby 25PP zagrywając tę kartę, ponieważ żaden z nich nie spełnia warunków karty, ale Beżowy straciłby tylko 4PP.



Przykład G:

Beżowy jest jedynym graczem, w tym momencie gry, który może zagrać główną cechę tej karty punktów i straci on wówczas „tylko” 13PP(-2-4-7) zamiast 50!

Wszyscy pozostali gracze musieliby stracić 50PP zagrywając tę kartę, jako że żaden z nich nie spełnia jej warunków!



W razie jakichkolwiek pytań lub uwag do gry, prosimi skontaktować się z:

alea | Postfach 1150 | 83233 Bernau am Chiemsee
Fon: 0049 8051 970720 | Fax: 0049 8051 970722 | E-Mail: info@aleaspiele.de

Odwiedź naszą stronę internetową: www.aleaspiele.de

Translations by Patrick Korner © 2010

Michael Kiesling / Wolfgang Kramer
© 2011 Ravensburger Spieleverlag

**Tłumaczenie i skład:
Łukasz Woźniak**

229185

