



GANG OF FOUR™

DAYS OF
WONDER





ZASADY

Gang of Four to wywodząca się z serca orientu ekscytująca gra karciana, która oddaje pełne tajemnic i intryg realia starożytnych Chin. Będąc następcą Choh Dai Di, najbardziej znanej gry hazardowej ulic Hong Kongu, Gang of Four to najbardziej popularna gra karciana ostatnich dekad, wywodząca się z Azji.

Popczęta w trakcie rewolucji kulturowej gra Gang of Four, oddaje realia nigdy nie kończącej się walki o władzę - gdzie słabsi giną a silniejsi rządzą. Dobry gracze, podobnie jak dobrzy politycy, muszą wykazać się sprytem, łatwością przystosowywania się i agresywnością.

Wypełniona nieskończoną ilością strategii i taktyk gra Gang of Four zapewnia dużą dozę dobrej zabawy i niespodzianek, będąc jednocześnie łatwą do nauczenia i zagrania.

CEL GRY

Celem gry jest pozbycie się wszystkich kart na ręce, zanim zrobią to pozostali gracze. Po tym jak jeden gracz nie posiada już kart, rozdanie (runda) się kończy i podliczane są punkty, poprzez zsumowania kart pozostałych w rękach innych graczy. Rozgrywka toczy się do momentu, w którym jeden lub więcej graczy osiągnie sumę 100 punktów. Gracz z najmniejszą ilością punktów zostaje zwycięzcą.

ZAWRTOŚĆ

- talia 64 kart
- instrukcja
- notes punktowy

Talia składa się z następujących 64 kart:

- sześćdziesięciu kart o wartości 1-10 (po dwie każdej wartości w trzech kolorach: zielonym, żółtym i czerwonym)
- jednej wielokolorowej 1
- dwóch kart feniksów (jeden zielony i jeden żółty)
- jednej karty czerwonego smoka

ROZGRYWKA

Czterech graczy

Rozdaj całą talię pomiędzy wszystkich graczy (16 kart na osobę). Zaleca się uporządkowanie kart na ręce według rangi (1-10, feniks, smok) i koloru (zielony, żółty, czerwony) w każdej randze, przed rozpoczęciem gry.

Trzech graczy

W rozgrywce trzyosobowej rozdaj 16 kart każdemu graczowi, a pozostałe oddaj na bok jako "dziadka", który nie bierze udziału w grze. Po zakończeniu rozdania, wtasuj karty "dziadka" z powrotem do talii i ponownie rozdaj wszystkim po 16 kart.

Na początku gry, jeśli żaden z graczy nie posiada wielokolorowej 1, rozgrywkę rozpoczyna gracz na prawo od rozdającego.

Wszystkie pozostałe zasady są takie same jak w rozgrywce czteroosobowej, jednakże strategię mogą się nieco różnić ze względu na to, że nie wszystkie karty biorą udział w rozdaniu.

Początek gry

Na początku gry rozdanie (rundę) rozpoczyna gracz posiadający wielokolorową 1, przez zagranie kombinacji jednej do pięciu kart, która musi zawierać ową wielokolorową 1. (Jest to warunek konieczny jedynie przy pierwszym rozdaniu w grze. W kolejnych rozpoczyna zwycięzca poprzedniego rozdania.)

Następnie każdy gracz w swojej turze może zagrać kombinację kart stworzoną z tej samej liczby kart co kombinacja otwierająca, ale o wyższej randze niż ta poprzednio zagrana, lub może spasować.

Dopuszczalne kombinacje kart w Gang of Four:

🐉 **POJEDYNCZE KARTY** (np. żółta 3 lub czerwony smok)

🦅 **PARY** (np. czerwona 1 i czerwona 1 lub zielony feniks i żółty feniks)

🐉 **TRÓJKI** (np. zielona 2, żółta 2 i czerwona 2 lub żółta 4, czerwona 4 i czerwona 4)

🐉 PIĘCIOKARTOWE KOMBINACJE

- **Strit** (5 kart o kolejnych rangach w dowolnym kolorze, jak np. 1, 2, 3, 4, 5 z wyjątkiem feniksa lub smoka)
- **Kolor** (5 kart dowolnej rangi z wyjątkiem feniksa lub smoka, w tym samym kolorze)
- **Ful** (para plus trójka)
- **Strit w kolorze** (5 kart o kolejnych rangach w tym samym kolorze, z wyjątkiem smoka lub feniksa)

🐉 **KARETA** ((np. zielona 10, zielona 10, żółta 10 i czerwona 10) tzw. Gang of Four czyli Gang czterech

Kombinacja ma wyższą rangę jeśli:

- Wartość numeryczna zagrzanych kart jest wyższa (zielona 10 > czerwona 8);
- Lub wartość numeryczna jest równa ale wartość koloru jest wyższa (czerwona 3 > żółta 3 > zielona 3);
- Lub jest to silniejsza kombinacja pięciu kart (strit w kolorze > ful > kolor > strit);
- Lub jest to Gang czterech (kareta), który jest zawsze dzokerem i pokonuje kartę o dowolnej randze lub kombinację dowolnych kart w każdym momencie.

Jedynie wyższy rangą Gang czterech lub Gang pięciu, sześciu lub siedmiu (siedem 1) może być zagrany na Gang czterech.

Nie można zagrywać takich samych kart (o tej samej randze i kolorze) ani takich samych kombinacji na siebie (np. zielona i żółta 2 na zieloną i żółtą 2).



Gracz może zdecydować się na spasowanie, nawet jeżeli posiada karty, które mógłby zagrać. Zagranie kart jest opcjonalne powodując, że trzymanie kart do odpowiedniego momentu jest ważne ze strategicznego punktu widzenia.

Schodzenie z kart jest kontynuowane do momentu, w którym wszyscy gracze spasują. Zagrane karty są odkładane na bok, a zwycięzca (tj. gracz który jako ostatni zagrał kombinację kart) rozpoczyna nowy cykl schodzenia z kart, zagrywając nową dowolną kombinację kart.

Proces ten jest kontynuowany do momentu, w którym jakiś gracz zagra swoją ostatnią kartę. Gra jest natychmiastowo zatrzymywana a pozostałe na rękach innych graczy karty są liczone. Punkty przydzielane są według ilości kart pozostałych w rękach graczy. Jeśli gracz posiada dużą ilość kart, może otrzymać dodatkowe punkty karne według tabeli punktowej poniżej.

Tabela punktowa

1 – 7 kart	- jeden punkt za kartę
8 – 10 kart	- podwójne punkty za kartę (2x)
11 – 13 kart	- potrójne punkty za kartę (3x)
14 – 15 kart	- poczwórne punkty za kartę (4x)
16 kart	- punkty x5 za kartę (80 punktów)

Na przykład: jeśli gracz pierwszy posiada 5 kart otrzymuje 5 punktów (1x5). Jeśli gracz drugi posiada 9 kart otrzymuje 18 (2x9). Jeśli gracz trzeci posiada 15 kart to jego wynik wynosi 60 (4x15).

Użyj notosu do zapisania punktów z każdego rozdania. Na dole notosu dla ułatwienia, również znajduje się tabela punktowa. Tak jak widać, kluczem do sukcesu w Gang of Four jest unikanie dużych kar, a jednocześnie zakończenie rozdania w momencie kiedy przeciwnicy posiadają ich dużo.

Po tym jak wyniki zostaną zapisane, należy potasować wszystkie karty i rozdać każdemu nowe. Gra toczy się dopóki ktoś nie osiągnie 100 punktów. W tym momencie wygrywa gracz posiadający najniższy wynik.

SZCZEGÓŁY ROZGRYWKI

Wymiana kart - silni stają się silniejsi a słabi stają słabsi

Na początku każdego rozdania (z wyjątkiem pierwszego) przed jego rozpoczęciem i po otrzymaniu 16 kart, przegrany z poprzedniego rozdania (gracz który pozostał z największą liczbą kart na ręce) musi oddać najwyższą swoją kartę na ręce, zwycięzcy poprzedniego rozdania (graczowi który jako pierwszy pozbył się wszystkich swoich kart).

Nauka gry - nowi gracze

Kiedy po raz pierwszy uczysz się zasad gry lub kiedy przedstawiasz ją nowym graczom, rozdaj dwie karty podsumowujące aby przypominały o dozwolonych kombinacjach i rangach kart. Zalecamy również odwiedzenie naszej strony: www.gangoffour.com w celu zapoznania się z samouczkiem online orazi przejrzenia sekcji porad i strategii dla lepszego zrozumienia gry. Możesz nawet zagrać przeciwko innym graczom, używając kodu dostępu Days of Wonder, znajdującego się na tyle oryginalnej instrukcji.

Po otrzymaniu karty, zwycięzca oddaje swoją jedną dowolną kartę przegranemu. Obie wymieniane karty są pokazane pozostałym graczom.

W przypadku remisu co do ilości pozostałych na ręce kart, gracz z większą sumą punktów w grze musi oddać swoją najlepszą kartę. Jeśli obaj gracze mają tę samą ilość punktów, ten siedzący najbliższe zwycięzcy (w przeciwnym do ruchu wskazówek kierunku) zostaje wybrany.

Ostatnia karta

Kiedy graczowi pozostanie ostatnia karta na ręce, musi oznajmić to wszystkim graczom przez zawołanie "Ostatnia karta!". Jeśli tego nie uczyni to nie może wygrać rozdania. Oznacza to, że rozdanie będzie kontynuowane do momentu, w którym zostanie wyłoniony inny zwycięzca. Gracz który zapomni oznajmić posiadanie ostatniej karty dodaje jeden punkt za to rozdanie do swojej sumy punktów.

Jeśli gracz pozbędzie się wszystkich kart zagrywając kombinację inną niż pojedyncza karta (np. parę lub kolor) nie jest wymagana deklaracja "ostatniej karty". Jednakże, gracze mogą dowiadywać się o ilość pozostałych na ręce kart innych graczy.

Gracz siedzący tuż przed graczem z "ostatnią kartą", **musi** zagrać swoją najwyższą pojedynczą kartę na ręce, jeśli schodzi się z pojedynczych kart. Ponadto, gracz siedzący tuż przed graczem z "ostatnią kartą" i zaczynający nowy cykl schodzenia z kart, **musi** zejść z kombinacji innej niż pojedyncza karta (np. z pary, trójki itd.) jeśli jest w stanie. Zapewnia to próbę zablokowania gracza, który zadeklarował "ostatnią kartę" przed wygraną. Zasady te nie dotyczą pozostałych graczy chyba, że gracz będący zaraz po nich również zadeklaruje "ostatnią kartę".

Kolejność gry

W przeciwieństwie do większości zachodnich gier, kolejność w Gang of Four zmienia się po każdym rozdaniu. W pierwszym rozdaniu gra toczy się w kierunku odwrotnym do ruchu wskazówek zegara (na prawo), a w kolejnych na przemian z ruchem zgodnym z kierunkiem ruchu wskazówek (na lewo), co zaznaczono również w notesie. Dzięki temu żaden gracz nie jest zmuszony do ciągłego zagrywania po najsilniejszym (lub najsłabszym) graczem.



Smok

Smok jest pojedynczą kartą o najwyższej randzie i może być zagrywany tylko jako pojedyncza karta, nie jako część kombinacji kilku kart (takiej jak strit czy kolor).



Feniks

Obie karty feniksa są drugimi najwyższymi po smoku pojedynczymi kartami, przy czym żółty posiada wyższą rangę od zielonego. Karty te można zagrać razem jako parę o najwyższej randzie lub jako parę tworzącą fula, ale nie można ich zagrywać w pozostałych kombinacjach pięciokartowych (takich jak strit, kolor czy strit w kolorze).



Wielokolorowa 1

Wielokolorowa 1 jest najwyższą rangą 1 i może być zagrana na wierzch dowolnej innej 1. Ponieważ karta ta zawiera wszystkie kolory, gracz może określić go dowolnie, zagrywając ją jako część kombinacji 5 kart w jednym kolorze.



CHIŃSKI STYL GRY

Wybór rozdającego

W Chinach tradycją jest, że najstarszy gracz zostaje rozdającym pierwszego rozdania. Po pierwszym rozdaniu, zwycięzca poprzedniego rozdania zostaje nowym rozdającym.

Rozdawanie kart

Rozdający tasuje karty a gracz na prawo od niego robi przełożenie. Następnie rozdający ponownie robi przełożenie aby spojrzeć na kartę, która określi gracza od którego rozpocznie rozdawanie kart. Licząc siebie jako pierwszą i kontynuując w przeciwnym kierunku do ruchu wskazówek wokół stołu, rozdający odliczą liczbę którą pokazała karta. Następnie rozdaje karty od osoby na którą wypadnie.

Pasowanie

Aby zapobiec przeciąganiu się rozgrywki, ważne jest aby pamiętać o spasowaniu jeśli zamierza się nie zagrywać kart, ponieważ gracz na prawo musi zaczekać na twoją reakcję zanim będzie mógł zagrać. W Chinach, gra toczy się szybko i gwałtownie, powodując że pasowanie jest kluczem.

Stos kart odrzuconych

W przeciwieństwie do zachodnich gier, stos kart odrzuconych nie jest zabierany. Nikt nie wygrywa i nie zatrzymuje odrzuconych kart bądź lew; celem gry jest jak najszybsze pozbycie się kart. Dlatego też wszystkie zagrane karty pozostają odkryte na środku stołu. Oczywiście nie jest dozwolone ich przegłądanie!



GRANIE ONLINE WGANG OF FOUR

Jeśli lubisz grać w Gang of Four ale czasem nie masz z kim, możesz dołączyć do pozostałych graczy Gang of Four online. Na tyle instrukcji znajduje się numer dostępu online DoW, który stanowi twój osobisty kod do zapisania się do gry online. Aby go wykorzystać po prostu odwiedź naszą stronę www.gangoffour.com i kliknij na przycisk "New player signup". Następnie podajaj za instrukcją aby dowiedzieć się jak zagrać online.

Nasza strona jest pełna informacji na temat gry, posiada samouczek, porady strategiczne, więcej na temat historii samej gry oraz forum, gdzie można znaleźć najnowsze informacje oraz warianty zasad i więcej.

Szczegóły na temat pozostałych gier Days of Wander znajdziesz na stronie www.daysofwander.com.



ANEKS I: STARSZEŃSTWO KART

Rangi karty są podzielone według liczby, koloru i kombinacji

1. Liczba karty - kolejność rangi



2. Kolor karty - kolejność rangi

ZIEŁONY < ŻÓŁTY < CZERWONY

3. Kombinacja pięciu kart - kolejność rangi

Strit < Kolor < Ful < Strit w kolorze (poker)

4. Gang czterech jest jedyną kombinacją - dzokerem

Dowolna kombinacja < Gang czterech

ANEKS II: KLUCZOWE ZASADY

1. Liczba zagrywanych kart musi odpowiadać liczbie kart zagranej już kombinacji.
2. Jedynie Gang czterech (lub Gang pięciu lub sześciu) może być zagrany na inną kombinację (pojedynczą kartę, parę itd.).
3. W momencie ustalania rangi karty, numer ma pierwszeństwo nad kolorem.
4. Smok jest najwyższą pojedynczą kartą i musi być zagrany jako pojedyncza karta.
5. Wielokolorowa 1 jest najsilniejszą 1 i może być zagrana jako dowolny kolor w kombinacji 5 kart.



KOMBINACJE KART

Pojedyncza karta



Para



Trójka



Kombinacje z 5 kart

Strit



Kolor



Ful



Strit w kolorze



GANG...

GANG CZTERECH



GANG PIĘCIU



GANG SZESZCIU



GANG SIEMIU



COMBINATIES VAN KAARTEN • COMBINACIONES DE CARTAS • COMBINAZIONI DI CARTE

Losse kaart
Suelta
Singola



Paar
Pareja
Coppia



Trits
Trio
Tris



Combinatie van 5 kaarten • Combinaciones de 5 cartas Combinazioni di 5 carte

Reeks
Escalera
Scala



Kleur
Color
Colore



Full
Full
Full



Kleurenreeks
Escalera de color
Scala Reale



GANG OF...

GANG OF FOUR



GANG OF FIVE



GANG OF SIX



GANG OF SEVEN

