

Kabale und Fiebe

Trzask ognia, parujący kotł. Wyszeptana prośba o pomoc i przerażający uśmiech na znak zgody. Audyencja na dworze króla. Spojrzenie, pocałunek złożony na dłoni królowej. Życzenie niech zostanie spełnione. Błądząc po zakamarkach i ciemnych uliczkach starówki. Nareszcie! Zakapturzony! Sakwa złota znika w pelerynie, potwierdzające kiwnięcie głową i znów samotność pośród uliczek.

Sprzymierzeńcy, którzy są potrzebni księciu, by ten utwierdził swoją władzę i polepszył własną reputację nie mogli być bardziej różnorodni. Jedni - wysoko urodzeni, drudzy - niestawni i zepsuci, jeszcze inni sięją grozę i postrach. W rękach księcia są jedynie pionkami w grze, którą jedynie on zna i którą tylko on opanował.

Zawartość:

150 kart wpływów (sojusznicy/sprzymierzeńcy) w 6 kolorach graczy.



36 kart celu, po 6 każdej dziedziny: Alchemia, Fechtunek, Uprawa roli, Handel, Religia i Muzyka o wartości od 1, 2, 3, 3, 4, 5.



Przygotowanie do gry:

Każdy z graczy wybiera zestaw 25 kart wpływu (sprzymierzeńcy) w jednym kolorze. Tasuje swoje karty i układa przed sobą w zakrytym stosie. Następnie ciągnie 3 karty ze swojego stosu, nie pokazując innym. Potem zostają wymieszane wszystkie karty celu, odliczając 6 na każdego gracza. Odkłada się je jako zakryty stos (przy 3 graczach używa się 18 kart, przy 5 – 30). Pozostałe karty celu odkłada się do pudełka, nie mają one znaczenia w grze.

Przebieg gry:

Gra toczy się przez sześć rund. Na początku każdej z nich odkrywa się tyle kart celu, ilu graczy bierze udział w grze (np. 4 przy 4 graczach). Pod kartami celu pozostawia się miejsce na karty wpływu.



Grę zaczyna najmłodszy z graczy.

Gracz, do którego należy ruch musi wyłożyć kartę wpływu w wybranym rzędzie tak, by była zakryta. Jeżeli powyżej położonej karty znajduje się już karta zakryta, zostaje ona odwrócona, niezależnie od koloru. Jeżeli karta odwracana posiada jakąś specjalną zdolność, to wynikająca z niej akcja zostaje przeprowadzona natychmiast lub na końcu tury.

Następnie gracz dobiera kartę ze swojego stosu. Jeżeli już wszystkie jego karty zostały wykorzystane, tasuje je i kładzie zakryte jako nowy stos.

Następny ruch należy do kolejnego gracza – według ruchu wskazówek zegara, aż do końca rundy.

Koniec rundy:

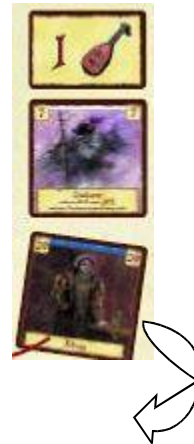
Runda kończy się w momencie, gdy wszystkie karty celu zostają wypełnione. Kartę celu uznaje się za wypełnioną, kiedy w rzędzie pod nią znajduje się co najmniej tyle kart wpływu, ile punktów zdobywa się za tę kartę (patrz przykład powyżej). Można dokładać karty tak długo, aż nie zostanie wypełniona ostatnia karta celu. Po wypełnieniu wszystkich kart kończy się runda gry. Odwraca się wtedy wszystkie karty, które są zakryte. Akcje, które muszą zostać wykonane natychmiast tracą wtedy swoją siłę sprawczą.

Teraz rozdaje się karty celu. Każdy rząd zostaje podliczony, a kartę celu z niego otrzymuje gracz, który osiągnął najwyższą liczbę. W wypadku remisu kartę celu otrzymuje gracz, który ma kartę bliżej karty celu. Każdy odkłada zdobyte karty celu, zakryte, przed sobą. Następnie odkłada zużyte karty wpływu na stos odrzuconych. Potem odkrywa się karty celu, zgodnie z liczbą graczy, tym samym rozpoczyna się kolejna runda. Zaczyna ją gracz po lewej ręce od rozpoczynającego poprzednią kolejkę. Szczególne zdolności specjalne mogą mieć wpływ na rozdanie kart celu, co widać na przykładzie obok.

Przykład: niebieski i biały mają remis przy wyniku 16. Niebieski wygrywa, bo jego karta leży bliżej karty celu.



Przykład: biały czarodziej odrzuca poprzez swoją zdolność specjalną niebieskiego króla i tym samym zdobywa kartę celu



Koniec gry:

Gra kończy się po 6 rundach, po rozdaniu wszystkich kart celu. Każdy z graczy oblicza punkty zdobytych kart celu. Są na to dwa sposoby:

- gracz dodaje punkty uzbieranych kart celu
- gracz, gdy ma karty z każdej dziedziny, może je obliczyć w szczególny sposób: punkty 6 różnych kart podwaja się. Od nich odejmuje się każdą kartę, którą gracz ma oprócz tego. Wygrywa gracz z najwyższą liczbą punktów.

<i>Leonardo</i>	3	+	2	+	2	+	3	+	1	+	2	= 15
												$15 \times 2 = 26$
<i>Sarab</i>	4	+	3					+	4	+	4	= 20
	5											
<i>Isabelle</i>	1	+	4	+	5	+	2	+	2	+	1	= 15
					(3)							$15 \times 2 = 30$
												$30 - 1 = 29$

Karty wpływów

Są trzy rodzaje kart wpływów:

- karty posiadające tylko liczby
- karty posiadające oprócz liczby również specjalną zdolność działającą natychmiast
- karty posiadające oprócz liczby również specjalną zdolność działającą na końcu rundy (wpływającą na rozdanie kart celu).

1. Karty mające tylko liczbę



König
Król – 20



Königin
Królowa – 16



Julia
Julia – 14



Alchemist, Fechtmeister, Gutsherr, Händler, Kardinal, Minnesänger

Alchemik, Fechtmistrz, Pan na włościach, Handlarz, Kardynał, Śpiewak – wyższa liczba liczy się, gdy karta leży w rzędzie z odpowiednią kartą celu, tzn. symbol obok liczby jest zgodny z tym na karcie celu. Gdy ta karta jest w rzędzie z innym symbolem, liczy się niższa liczba. To NIE JEST zdolność specjalna.

2. Karty wywołujące akcję w trakcie kolejki

Akcja następuje natychmiast po odkryciu karty przez inną. NIE następuje, gdy karta zostaje odkryta na końcu kolejki



Entdecker/Odkrywca – odkryty przenosi się natychmiast do kolejnego rzędu na prawo (jak wskazuje strzałka). Jeśli leży w skrajnym prawym rzędzie, przenosi się do pierwszego rzędu po lewej. W rzędzie, do którego się przeniósł zostaje położony zakryty na końcu rzędu, odkrywając kartę nad nim, jeśli się taka tam znajduje. Dzieje się tak ZA KAŻDYM RAZEM, kiedy Odkrywca zostaje odwrócony.



Meuchler/Skrytobójca – karta, która odkrywa Skrytobójcę natychmiast wraca na stos kart odrzuconych właściciela. Karcie położonej POD Skrytobójcą nic nie grozi.



Sturm/Burza – kiedy zostanie odkryta, w danym rzędzie NIE MOŻNA już dokładać kart. Karta celu tego rzędu uważana jest za wypełnioną nawet, jeśli leży na niej mniej kart wpływów, niż to wymagane. Gdyby Odkrywca trafił do rzędu z Burzą – przenosi się do następnego.



Tarnkappe/Czapka-niewidka – gdy zostanie odkryta, jej właściciel MOŻE jedną z kart w ręku wsunąć pod Czapkę-niewidkę i natychmiast dociągnąć kolejną kartę. Karta pod Czapką-Niewidką zostaje odkryta dopiero na końcu kolejki. Gdy ta karta ma działanie wpływające na rozdanie kart celu – uaktywnia się.



Verräter/ Zdrajca – gdy zostaje odkryty jego właściciel MOŻE wymienić kartę celu z rzędu, w którym leży zdrajca na kartę innego rzędu. Jeżeli przez tę zamianę wszystkie karty celu zostają wypełnione, kolejka zostaje zakończona.

3. Karty mające wpływ na rozdanie kart celu

Te zdolności specjalne uaktywniają się na końcu kolejki, gdy karty celu zostały wypełnione i podlicza się kolejne rzędy. Następujące 5 kart podlicza się jakoe pierwsze w następującej, ustalonej kolejności:



- I. **Musketiere**/Muszkietierowie – zdolności specjalne wszystkich pozostałych kart w tym rzędzie zostają zniesione. Karty posiadają TYLKO swoją liczbę. Sobowtór w tym wypadku nie ma żadnej liczby.



- II. **Zauberer**/Czarodziej – wszystkie karty z liczbą 10 i więcej zostają usunięte z danego rzędu. Dotyczy to kart, które są wspólne z kartą celu (patrz p.1) oraz: Królewicza, Eremity, Smoka i Sobowtóra. Dotyczy to również karty leżącej pod Czapką-niewidką. Gdy w rzędzie pojawia się 2 lub więcej Czarodziejów ich zdolności się znoszą.



- III. **Hexe**/Wiedźma – wszystkie karty z liczbą 9 i mniej zostają z rzędu usunięte, co nie dotyczy samej



Wiedźmy. Wiedźma usuwa zatem wszystkie karty z p.1, oraz: Burzę, Czapkę-niewidkę, Czarodzieja, Pazią, Małego Giganta, Romea, Żebra i Sobowtóra, który dotyczy jednej z wcześniej wymienionych kart. Zdolność działa, również, gdy Wiedźma leżała pod Czapką-niewidką. Gdy w rzędzie jest więcej niż jedna Wiedźma – ich zdolności się znoszą.

- IV. **Prinz & Knappe**/Królewicz i Paź – gdy obie z tych kart leżą w tym samym rzędzie, automatycznie wygrywają kartę celu. Gdy więcej graczy ma w tym samym rzędzie Królewicza i Pazią, wygrywa ten, którego karta jest bliżej celu. To połączenie może zostać rozbite poprzez którąś z poprzednich kart.

Przy pozostałych kartach kolejność jest bez znaczenia.



Eremit/Eremita – każda kolejna karta w tym rzędzie (nieważne do kogo należy), obniża wartość Eremity o 1.



Kleiner Riese/Mały Gigant – każda kolejna karta w tym rzędzie (niezależnie od właściciela), podwyższa wartość Małego Giganta o 3.



Doppelgänger/Sobowtór – przyjmuje liczbę karty, która leży poniżej. Gdy ta zostanie usunięta – kolejnej pod nim. Gdy nie ma pod nim karty – Sobowtór nie ma żadnej

wartości. Gdy pod nim znajduje się kolejny Sobowtór, górny przyjmuje liczbę dolnego, pod warunkiem że ten będzie w stanie przejąć jakąkolwiek liczbę z karty pod nim. W innym wypadku obie karty nie posiadają żadnej liczby. Sobowtór kopiuje tylko liczbę, a nie zdolność specjalną.



Drache/Smok – obniża liczbę wszystkich kart w danym rzędzie o 2. Wyjątkiem są karty właściciela Smoka. Gdy w danym rzędzie leży więcej smoków, każdy z nich obniża wartość obcych kart o 2.



Romeo/Romeo – ma liczbę 5. Gdy w tym samym rzędzie leży Julia tego samego koloru, Romeo posiada liczbę 15.



Bettler/Żebrak – w tym rzędzie wygrywa gracz, który uzyskał swoimi kartami najniższą liczbę punktów. Gdy dwóch graczy ma taki sam wynik, wygrywa ten, którego karty są dalej od karty celu. Gracz, który w rzędzie ma tylko Sobowtóra bez liczby – nie bierze udziału w tym rozdaniu karty. Gdy gracz posiada tylko Czapkę-niewidkę, wtedy to ona, z liczbą 0, jest najniższą sumą.

Karty wywołujące akcję natychmiast	Karty mające wpływ na rozdanie kart celu
 Entdecker/Odkrywca – odkryty przynosi się natychmiast do kolejnego rzędu na prawo (jak wskazuje strzałka).	I. Musketiere/Muszkietierowie - zdolności specjalne wszystkich pozostałych kart w tym rzędzie zostają zniesione. 
 Meuchler/Skrytobójca – karta, która odkrywa Skrytobójcę natychmiast wraca na stos kart odrzuconych.	II. Zauberer/Czarodziej - wszystkie karty z liczbą 10 i więcej zostają usunięte z danego rzędu. 
 Sturm/Burza – kiedy zostanie odkryta, w danym rzędzie NIE MOŻNA już dokładać kart.	III. Hexe/Wiedźma - wszystkie karty z liczbą 9 i mniej zostają z rzędu usunięte. 
 Tarnkappe/Czapka-niewidka – gdy zostanie odkryta, jej właściciel MOŻE jedną z kart w ręku wsunąć pod Czapkę-niewidkę i natychmiast dociągnąć kolejną kartę.	IV. Prinz & Knappe/ Królewicz i Paż - gdy obie z tych kart leżą w tym samym rzędzie, automatycznie wygrywają kartę celu 
 Verräter/ Zdrajca – gdy zostaje odkryty jego właściciel MOŻE wymienić kartę celu z rzędu, w którym leży zdrajca na kartę innego rzędu.	<p style="text-align: center;">Inne zdolności specjalne kart:</p>
<p style="text-align: center;">Cele pasują do:</p>	
Kociotek (Alchemist/ Alchemik = 12 pts) Szpady (Fechtmeister/ Fechmistrz = 12 pts) Kukurydza (Gutsherr/ Pan na włościach = 12 pts) Złoto (Händler/ Handlarz = 12 pts) Czerwona czapka (Kardinal/ Kardynał = 12 pts) Lutnia (Minnesänger/ Śpiewak = 12 pts)	 Eremit/Eremita – każda kolejna karta w tym rzędzie (nieważne do kogo należy), obniża wartość Eremity o 1.
	 Kleiner Riese/Mały Gigant – każda kolejna karta w tym rzędzie (niezależnie od właściciela), podwyższa wartość Małego Giganta o 3.
	 Doppelgänger/Sobowtór – przyjmuje liczbę karty, która leży poniżej.
	 Drache/Smok – obniża liczbę wszystkich kart w danym rzędzie o 2. Wyjątkiem są karty właściciela Smoka.
	 Romeo/Romeo – ma liczbę 5. Gdy w tym samym rzędzie leży Julia tego samego koloru, Romeo posiada liczbę 15.
	 Bettler/ Żebrak – w tym rzędzie wygrywa gracz, który uzyskał swoimi kartami najniższą liczbę punktów.

Tłumaczenie: Karolina Kucharczyk
 Przepisywanie i redakcja: Andrzej „Andre” Świech