

# KAMIENIE W KIESZENIE

Gra **YOSHITERU SHINOHARY**  
Ilustracje wykonała **CHARLÈNE LE SCANFF**

**W** królestwie Gdzieniegdzie ludzie, gobliny, elfy, krasnoludy i inne rasy żyły w doskonałej harmonii...

**D**ni miały lekko i przyjemnie do czasu, gdy w trakcie letniego przesilenia na ogromnych grzybach otaczających miasteczko Rozdroża pojawiły się kamienie życia.

**A**by je zdobyć, każda z ras przysłała do miasteczka swojego przedstawiciela i to właśnie Wy, gracze, wcielacie się w ich role.

**K**lejnoty są cenne, więc nie będzie łatwo się nimi podzielić z konkurentami!

**W**szystkie ruchy są dozwolone, włączając w to podkradanie kamieni zebranych przez innych śmiątków, więc miejcie się na baczności...



## Zawartość

- 6 płytek postaci
- 5 płytek grzybów
- 60 kamieni życia:
  - ♦ 18 czerwonych
  - ♦ 18 niebieskich
  - ♦ 18 żółtych
  - ♦ 6 białych
- 1 sakiewka
- 1 instrukcja

## Cel gry

Grę wygrywa osoba, która zdobędzie najwięcej punktów, kolekcjonując kamienie życia.

## Przygotowanie

Wybór postaci

Każdy z graczy wybiera płytkę postaci i umieszcza ją przed sobą (stroną z białymi krawędziami do góry). Gdy graczy jest mniej niż 6, pozostałe płytki wracają do pudełka.



Rozkładanie płytek grzybów

Płytki grzybów umieszcza się na środku stołu według poniższego wzoru:

- 3 graczy 2 płytki grzybów
- 4 graczy 3 płytki grzybów
- 5 graczy 4 płytki grzybów
- 6 graczy 5 płytek grzybów



Rozmieszczenie kamieni

Wszystkie kamienie życia należy umieścić w sakiewce.

Należy wybrać osobę, która będzie odpowiedzialna za rozmieszczanie kamieni. Jeśli wśród graczy znajduje się pracownik banku, to ten obowiązek spada na niego. W innym wypadku kamienie rozmieszcza osoba nosząca najpiękniejszą biżuterię.

Gracz **losuje kamienie** z sakiewki, kładąc **po dwa na każdej płytce grzyba**.

Można rozpocząć grę.



## Pierwsza runda

Policz  
i wskaż

Gracze wspólnie liczą do trzech. Na „trzy” jednocześnie wskazują palcem wybraną przez siebie płytkę grzyba.

Przykład:



Pojedyncza  
osoba  
wskazująca  
grzyb

☞ Gdy **tylko jeden gracz** wskaże na konkretny grzyb, to **zbiera wszystkie kamienie życia**, które się na nim znajdują i kładzie je na swojej płytce postaci.

Kilka osób  
wskazujących  
grzyb

☞ Gdy **dwóch lub więcej graczy** wskaże ten sam grzyb, **nic się nie dzieje**, a kamienie życia pozostają na miejscu.

Koniec rundy.

Przykład powyżej:



**Niebieski człowiek** zbiera kamienie z grzyba.



Więcej niż jedna postać wskazała ten sam grzyb, zatem wszyscy wskazujący na niego odchodzą z niczym!

## Uzupełnianie kamieni życia na grzybach

Rozmieszczanie kamieni

Gracz odpowiedzialny za rozmieszczanie kamieni losuje je z sakiewki.

◆ Gdy na płytce grzyba znajduje się choć jeden kamień, gracz dokłada kolejny.

◆◆ Gdy płytka grzyba jest pusta, gracz kładzie na niej dwa kamienie.

**UWAGA!** Operację tę przeprowadza się przed każdą rundą, dopóki w sakiewce nie zabraknie kamieni życia (co rozpoczyna finałową rundę).

Jeśli w sakiewce nie ma wystarczającej liczby kamieni, aby uzupełnić wszystkie grzyby, gracz odpowiedzialny za ich rozmieszczanie rozkłada je według własnego upodobania, choć wciąż zgodnie z powyższymi zasadami (część grzybów może pozostać pusta).

## Początek drugiej rundy

Kolejne rundy rozgrywa się podobnie jak pierwszą, ale graczom dochodzą dwie nowe możliwości.

### 1 PODKRADANIE KAMIENI

Zamiast grzyba, gracz może wskazać płytkę postaci innego gracza.

☞ Gdy **tylko jeden gracz** wskazuje tę płytkę, **kradnie wszystkie kamienie życia**, które się na niej znajdują i kładzie je na swojej płytce postaci.

☞ Gdy **dwóch lub więcej graczy** wskazuje tę samą płytkę, **wszyscy muszą obejść się smakiem** – kamienie pozostają na miejscu.

Pojedyncza osoba wskazująca postać

Kilka osób wskazujących postać

**Uwaga!** - Nie obowiązuje żadna kolejność rozgrywki!  
- Wszyscy gracze wykonują akcje jednocześnie!



Przykład:

The diagram shows a central scene where a blue elf (Niebieski człowiek) is stealing a yellow gem (Żółty elf) from a blue elf's collection. The blue elf is shown in a circular portrait with a blue gem and a yellow gem. The yellow elf is shown in a circular portrait with a yellow gem and a blue gem. The blue elf is shown in a rectangular frame with a blue gem and a yellow gem. The yellow elf is shown in a rectangular frame with a yellow gem and a blue gem. The blue elf is shown in a circular portrait with a blue gem and a yellow gem. The yellow elf is shown in a circular portrait with a yellow gem and a blue gem. The blue elf is shown in a rectangular frame with a blue gem and a yellow gem. The yellow elf is shown in a rectangular frame with a yellow gem and a blue gem.

Niebieski człowiek podkrada kamienie **żółtemu** elfowi.

**Żółty elf** podkrada kamienie niebieskiemu człowiekowi.

Przykład:

The diagram shows a central scene where a blue elf (Niebieski człowiek) is stealing a blue gem (Zielony chochlik) from a green mushroom's collection. The blue elf is shown in a circular portrait with a blue gem and a yellow gem. The yellow elf is shown in a circular portrait with a yellow gem and a blue gem. The green mushroom is shown in a circular portrait with a green gem and a blue gem. The blue elf is shown in a rectangular frame with a blue gem and a yellow gem. The yellow elf is shown in a rectangular frame with a yellow gem and a blue gem. The green mushroom is shown in a rectangular frame with a green gem and a blue gem.

Niebieski człowiek podkrada kamienie **zielonemu** chochlikowi.

**Żółty elf** podkrada kamienie niebieskiemu człowiekowi.

**Zielony chochlik** zabiera kamienie z grzyba.

## 2 OCHRONA KAMIENI

Chronić  
i przenieść

Wskazanie  
chronionej  
płytki

Zamiast wskazać grzyb lub inną postać, gracz może ochronić swoje kamienie życia i przenieść je do skarbcza, gdzie będą bezpieczne. Aby tego dokonać, **należy zakryć dłonią płytkę swojej postaci.**

Gdy któryś z graczy wskaże tak chronioną płytkę, cóż... dostaje figę z makiem!



**Żółty elf** chroni swoje kamienie i przenosi je do skarbcza..

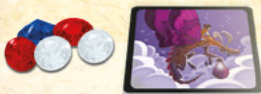


**Niebieski człowiek** niczego nie zdobył!

Gracz zdejmuje chronione kamienie życia z płytki i umieszcza je w skarbczu (czyli obok siebie). Przeniesione kamienie są bezpieczne i **nie można ich już ukraść.**

Gracze, którzy przenoszą kamienie życia, obracają swoje płytki postaci na stronę z czarnymi krawędziami i nie biorą udziału w następnej rundzie. **Mają przerwę aż do kolejnej rundy.** Na początku kolejnej rundy znów obracają płytki postaci na stronę z białymi krawędziami.

Obowiązkowa  
przerwa



**Żółty elf** ma w tej rundzie przerwę.



**Niebieski człowiek** zbiera kamienie.



## Koniec gry

### Podliczanie punktów

Gra kończy się wraz z rundą, w której zostaną rozmieszczone **ostatnie** znajdujące się w sakiewce kamienie życia. Pora podliczyć punkty!

Każdy z graczy zbiera razem kamienie, te przeniesione do skarbca i te, które aktualnie posiada na płycie postaci. Kamienie należy pogrupować w zestawy (zobacz poniżej).



Każdy zestaw trzech kamieni w różnych kolorach jest wart **5 punktów zwycięstwa**.



Każdy biały (przezroczysty) kamień życia jest wart **2 punkty zwycięstwa**.



Każdy pojedynczy kamień, który nie zmieścił się w zestawie, jest wart **1 punkt zwycięstwa**.

UWAGA! Z kamieni, które pozostały na grzybach, nikt nie ma pożytku.

### Zwycięzca

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył największą liczbę punktów zwycięstwa. W przypadku remisu, wygrywa ten, kto ma najwięcej białych kamieni. Jeśli remis się utrzymuje, cóż, zagrajcie raz jeszcze!

**Wskazówka od autora.** Nikt nie zabrania graczom rozmawiać przed lub w trakcie odliczania i umawiać się, kto wskaże który grzyb. Jednak każdą obietnicę można złamać... Bawcie się dobrze!

Wyprodukowane przez

