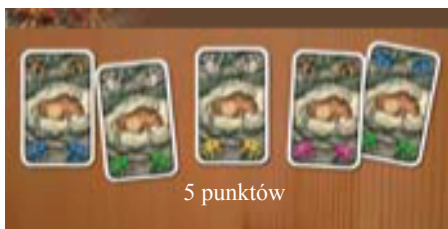


## 5.0 Zwycięstwo

Gra kończy się kiedy wszystkie karty rozstana rozdzielone. Gracze otrzymują punkty jeżeli posiada największą ilość zwierząt danego typu.

Jeżeli gracz ma największą ilość zwierząt danego typu, to otrzymuje tyle punktów, ile ma kart. Pozostali gracze nie otrzymują punktów za karty przedstawiające to zwierzę.

**Przykład:** Daniel ma najwięcej bizonów – pięć kart. Otrzymuje pięć punktów.



Punkty za pozostałe pięć typów zwierząt przyznaje się w ten sam sposób.

Jeżeli dwóch lub większa ilość graczy remisuje pod względem liczby posiadanych kart danego typu zwierzęcia, to wszyscy otrzymują tyle punktów, ile posiadają kart tego typu.

Dodatkowo każdy gracz otrzymuje punkt za każde sześć kamieni, które wciąż posiada (zaokrąglając w dół).

**Przykład:** Jarek ma osiem kamieni, więc otrzymuje jeden punkt. Jan ma 14 kamieni, więc otrzymuje dwa punkty.

Zwycięża gracz z największą ilością punktów.

## 6.0 Zasady specjalne

- Jeżeli podczas licytacji gracz nie ma już kamieni i na środku stołu nie ma kamieni, to musi położyć swój żeton obok kart i nie otrzymuje żadnych kamieni.

- Pod koniec gry możliwe jest, że w talii nie będzie dość kart, by wypełnić limit sześciu kolorów czy siedmiu kart na stole. W takim wypadku należy po prostu położyć pozostałe karty na środku stołu i normalnie rozpocząć licytację.

- Gracze mogą zdecydować się na kilka rozgrywek pod rząd i liczenie punktów (np. liczba rozgrywek równa liczbie graczy). W takim przypadku zalecane jest, aby co rozgrywkę zmieniać kierunek, w którym idzie runda. Każdą nową rozgrywkę powinien zaczynać inny pierwszy gracz.

- **Wariant:** Na początku rozgrywki gracze mogą zdecydować, by gra toczyła się z kamieniami niewidocznymi dla przeciwników.



Rebel Centrum Gier  
ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk  
tel. (058) 347 02 04

Sprzedaż hurtowa:  
tel. 0502 352 454

Wersja polska na zlecenie sklepu Rebel  
Rebel.pl - największy sklep z grami.  
Strona dla odbiorców hurtowych  
<http://hurt.rebel.pl>  
Tłumaczenie i skład: Szymon Szweda

# LASCAUX

Twórcy: Dominique Ehrhard i Michel Lalet  
Dla 3 do 5 graczy w wieku od 8 lat

## Spis treści

- 1.0 Wstęp
- 2.0 Elementy
- 3.0 Rozpoczęcie gry
- 4.0 Zasady
- 5.0 Zwycięstwo
- 6.0 Zasady specjalne

### 1.0 Wstęp

W roku 1940 czworo nastolatków odkryło system jaskiń w południowozachodniej Francji w Lascaux. W jaskiniach tych znaleźli niesamowite i realistyczne malunki zwierząt dziś nie występujących już w tym kraju. Naukowcy, którzy potem przebadali te malunki, datują je na późną erę Paleolitu, między XVII a XII tysiącleciem p.n.e. Skamieniałości z tego obszaru wskazują, że uwiecznione na malowidłach zwierzęta żyły wtedy we Francji.

W grze Lascaux gracze zbierają te malowidła. Każda karta przedstawia zwierzę i dwa kolory. Gracze w tajemnicy przed innymi licytują kolory, w nadziei, że wygrają karty w tych barwach poprzez przelicytowanie przeciwników. Na końcu rozgrywki gracze otrzymują punkty za typy zwierząt, z których posiadają większość. Gracz z największą ilością punktów wygrywa.

### 2.0 Elementy

Każda kopia Lascaux zawiera:

- 54 karty (zwierząt)
- 50 kamieni
- 30 tekturowych żetonów (5 zestawów po 6)

## • zasady

Jeżeli któregoś z tych elementów brakuje lub jest zniszczony, przepraszamy za tą niedogodność. W celu otrzymania zamienników należy zwrócić się do:

### 2.1 Karty

Lascaux zawiera 54 karty. Każda karta przedstawia jedno z sześciu zwierząt (bizon, jeleń, koń, baran, mamut lub nosorożec) oraz oznaczona jest dwoma kolorami. Gracze powinni się starać zebrać jak najwięcej kart.



### 2.2 Kartonowe żetony

Gra zawiera pięć zestawów po 6 kolorowych żetonów (po zestawie na każdego z graczy). Jedna strona żetonów przedstawia konkretny symbol (przypisany do gracza). Druga strona zawiera jeden z sześciu występujących w grze kolorów. Kolory odpowiadają tym pojawiającym się na kartach.



Jeden zestaw żetonów (tył i przód)

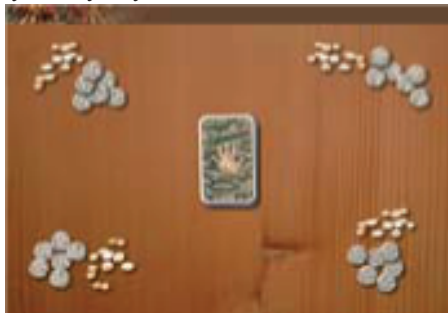
## 2.3 Kamienie

Kamienie są walutą w grze. Podczas rozgrywki gracze umieszczają kolejno swoje kamienie jeden po drugim na środku stołu by „wykazać zainteresowanie” kartami.



## 3.0 Rozpoczęcie gry

- Przetasuj talię i ułóż ją zakrytą na środku stołu.
- Każdy gracz otrzymuje zestaw żetonów z tym samym symbolem.



- Każdy gracz otrzymuje 12 kamieni (10 w grze pięciosobowej).
- Wszystkie niewykorzystane żetony i kamienie należy włożyć z powrotem do pudełka. Nie będą używane w tej rozgrywce.
- Pierwszą turę rozpoczyna najmłodszy z graczy.

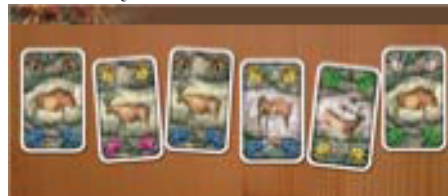
## 4.0 Zasady

Lascaux rozgrywane jest przez ciąg tur. Każdą rozpoczyna pierwszy gracz, po czym jest ona kontynuowana zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Wybór żetonów odbywa się jednocześnie (patrz 4.2).

## 4.1 Ciągnięcie kart

Pierwszy gracz ciągnie górną kartę z talii i umieszcza ją odkrytą na środku stołu. Następnie ciągnie kolejną kartę i umieszcza ją obok pierwszej. Kontynuuje on dociągnię dopóki nie zdarzy się jedna z poniższych sytuacji:

- na kartach znajdujących się na stole będzie widoczne 6 **różnych** kolorów
- na stole będzie 7 kart.

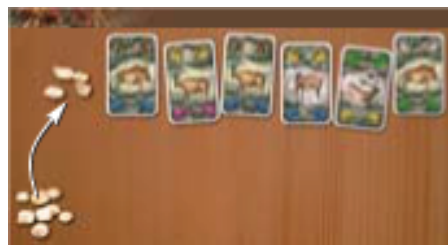


## 4.2 Wybór żetonów

Następnie gracze w tajemnicy wybierają jeden ze swoich żetonów i umieszczają go zakrytego przed sobą. Określa on kolor kart, które dany gracz chciałby zdobyć. Pozostałe żetony pozostają zakryte, ale nie biorą udziału w tej turze.

## 4.3 Licytacja i zabieranie kamieni i kart

Pierwszy gracz może położyć jeden ze swoich kamieni na środku stołu. Gracze w kolejności ruchu wskazówek zegara także mogą dodać po kamieniu. Kiedy znów przychodzi kolej pierwszego gracza, może on znów położyć jeden kamień, to samo mogą zrobić kolejni gracze.



**Wskazówka:** Zamiast kłaść kamienie na stół, można je wrzucać do jakiegoś pojemnika albo do wypraski w pudełku Lascaux.

**Uwaga:** Kamienie graczy powinny być widoczne dla wszystkich innych uczestników

rozgrywki. Nie można ukrywać swoich kamieni.

Kiedy gracz nie chce dodać kolejnego kamienia na stół (lub nie może tego zrobić, bo skończyły mu się kamienie), to może spasować. Można spasować w dowolnym momencie, nawet podczas pierwszej rundy dokładania kamieni. Po spasowaniu gracz otrzymuje **wszystkie** zebrane dotąd na stole kamienie. Następnie kładzie wybrany przez siebie na początku tej tury zakryty żeton obok licytowanych kart.

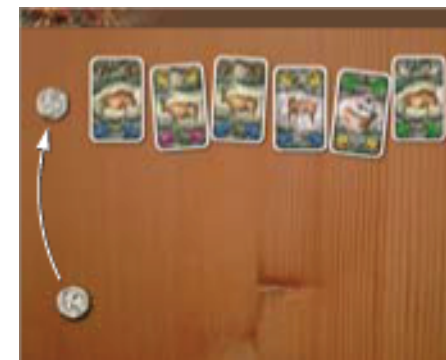


**Przykład:** Daniel jest pierwszym graczem i układa na środku stołu kamień. Jarek jest kolejny i także dorzuca swój kamień. Jan i Michał robią to samo i kolejka wraca do Daniela. Decyduje się on zabrać wszystkie kamienie, dodając je do już posiadanych. Kładzie swój zakryty żeton obok kart.

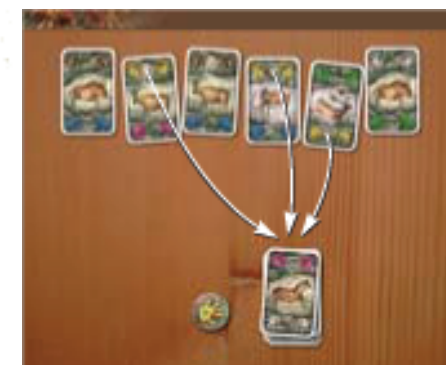
Pozostali gracze kontynuują dodawanie kamieni. Jeżeli kolejny gracz zdecyduje się spasować, to otrzymuje zebrane na stole kamienie i układa swój zakryty znacznik na znaczniku graczy, którzy spasowali przed nim.

**Przykład:** Po dwóch kolejnych rundach Michał zdecydował się spasować. Bierze on zebrane na środku kamienie i umieszcza swój znacznik na znaczniku Daniela. Jan i Jarek kontynuują licytację.

Na końcu licytacji pozostanie jeden gracz ze znacznikiem przed sobą - natychmiast go odsłania i zabiera **wszystkie** karty, które mają na sobie ten sam kolor, co odwrócony żeton. Zebrane karty układa odkryte przed sobą.



Następnie właściciel żetonu znajdującego się na szczycie stosu żetonów obok kart odwraca go i zabiera wszystkie leżące jeszcze na stole karty oznaczone kolorem przedstawionym na żetonie. Odsłania się tak kolejne żetony (od góry do dołu), aż wszystkie karty pasujące do kolorów na żetonach zostaną zabrane.



Nie wybrane karty (żaden z żetonów nie wskazywał ich kolorów) pozostaną na stole. W kolejnej rundzie dodaje się do nich nowe karty, ale stare karty też liczą się do limitu szczęściu kolorów albo siedmiu kart na stole. Na końcu gracze otrzymują z powrotem swoje żetony.

## 4.4 Następna tura

Gracz, którego żeton znajdował się na *spodzie* stosu żetonów w poprzedniej turze, zostaje pierwszym graczem.

Dociąga on karty tak jak zostało to opisane w 4.1 (do momentu, aż na stole znajduje się 6 kolorów albo 7 kart) i układa na stole pierwszy kamień.