

SOBEK

Bruno Cathala

Gra dla 2 do 4 graczy
W wieku 13 i więcej lat
Okolo 40 min.



**GAME
WORKS**

WSTĘP I CEL GRY

Budowa świątyni poświęconej Sobkowi idzie pełną parą. Cała gospodarka zorganizowała się obok miejsca pod budowę: znajduje się tu nowy rynek a łodzie żeglują w górę i w dół Nilu, nieustannie przywożąc różnego rodzaju dobra. Rywalizacja pomiędzy kupcami jest naturalnie zacięta, a niektórzy gotowi są do skorumpowania ponad miarę w celu zgromadzenia chwały i bogactwa. Głównie bogactwa w rzeczy samej...

Ty też jesteś częścią lokalnego kupieckiego cechu, przygotowany do zrobienie wszystkiego co potrzeba by pokonać swoich rywali...

Masz **3 rundy** na to, by zdobyć więcej pieniędzy niż przeciwnicy a jednocześnie nie stać się zbyt skorumpowanym.

ZAWARTOŚĆ

1 plansza



4 znaczniki punktowania

12 żetonów wydarzeń

Rewers

4 płytki korupcji



54 karty dóbr

6x Kość słoniowa

7x Heban

7x Marmur

9x Bydło

10x Ryby

10x Pszenica



5x Amulety

Rewers



9 kart dóbr posiada inne rewersy. Stanowią one początkowe rozdanie dla każdej rundy.



9 kart postaci

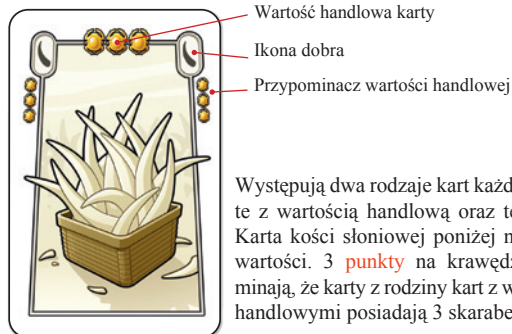


Rewers



SZCZEGÓŁY KART

Szczegóły karty dóbr:



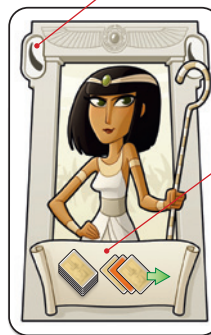
Występują dwa rodzaje kart każdego dobra: te z wartością handlową oraz te bez niej. Karta kości słoniowej poniżej nie posiada wartości. **3 punkty** na krawędzi przypominają, że karty z rodziny kart z wartościami handlowymi posiadają 3 skarabeusze.



Amulety używane są jako jokery, dlatego też posiadają ikony wszystkich dóbr.

Szczegóły karty postaci:

Każda karta postaci również przynależy do rodziny kart dóbr. Dodatkowo poza kolorem brzegu karty, pokazane jest to również za pomocą odpowiedniej ikony (tutaj kości słoniowej).



Każda postać posiada specjalną zdolność, której efekty są wyjaśnione szczegółowo na końcu instrukcji.

Zdolność pokazana jest na papirusie na dole karty.

W trakcie rundy, karta postaci może być zagrana albo jako karta dobra albo jako postać używająca swojej specjalnej zdolności, ale nigdy jako obie.

Postać nie ma wartości handlowej.

PRZYGOTOWANIE

1 Umieść planszę na środku stołu.

2 Gracze wybierają kolor i biorą odpowiedni znacznik, umieszczając go na polu z zerem toru punktowego...



3 ...jak również biorą płytkę korupcji z pieczęcią w tym samym kolorze i umieszczają przed sobą.



plansza



Stos kart odrzuconych

7 Pomieszaj 12 zetonów wydarzeń. Wybierz losowo 5 z nich i ulóż w stos obok planszy. Pozostałe zetyony nie są używane w bieżącej rundzie i mogą być odłożone do pudełka.

**Losowo wybierzcie kto rozpocznie pierwszą rundę.
Jesteście teraz gotowi by zacząć grę.**

4 Potasuj karty z zielonym rewersem i rozdaj każdemu graczowi po 2. Formują one startową rękę. Pozostałe zielone karty nie są używane w aktualnej rundzie i można je odłożyć do pudełka.



5 Potasuj razem karty dóbr i postaci i umieść je obok toru punktowego jako zakrytą talię. W grze dla **2 graczy** usuń pierwsze 9 kart ze stosu. Karty te nie będą używane w danej rundzie i można je odłożyć do pudełka.

6 Wypełni 9 miejsc wzdłuż Nilu (nabrzeża) zawsze podążając z następującymi 3 zasadami:
1. rozpocznij od pola obok świątyni;
2. karty dóbr (beżowe rewersy) umieszczane są odsłonięte;
3. karty postaci (pomarańczowe rewersy) **zawsze umieszczane są zasłonięte.**

TURA GRY

3 różne możliwe akcje to:

WZIĘCIE KARTY

LUB

ZAGRANIE POSTACI

ZAGRANIE UKŁADU

W swoim turze możesz wybrać jedną (i tylko jedną) z 3 akcji pokazanych obok.

Po niej twój ruch się kończy i następuje kolej gracza po lewej, który wybiera jedną z 3 akcji itd.

WZIĘCIE KARTY

- Kiedy bierzesz kartę musisz wybrać jedną z 4 dostępnych kart i dodać do tych na ręce.
- Przez dostępne karty rozumie się jedną z pierwszych 4 licząc od karty najbliższej pola "0". Przykład:



- Uwaga: wybór jest bardziej ograniczony kiedy są mniej niż 4 karty:



KORUPCJA

- Wzięcie pierwszej dostępnej karty nie niesie za sobą konsekwencji ponieważ kolejność przybycia łodzi jest przestrzegana. Jednakże wzięcie jednej z pozostałych kart wiąże się z ceną...korupcji.
- Zasada korupcji jest prosta: wszystkie karty, które pominiesz trafiają pod twoją płytkę korupcji.



Zasada korupcji obowiązuje bez względu na typ wziętej karty (dobro lub postać).

ZAGRANIE POSTACI

- Zagraj jedną (i tylko jedną) postać. By to uczynić zagraj odkrytą kartę na stos kart odrzuconych (obok talii) i zastosuj zdolność pokazaną na papierusie.
- Wszystkie zdolności postaci są szczegółowo wyjaśnione na ostatniej stronie zasad.

ZAGRANIE UKŁADU

- Układ to grupa kart dóbr tego samego rodzaju.
- By zagrać układ musisz umieścić przynajmniej 3 karty dobra przed sobą. (**Możesz oczywiście więcej!**)
- **Kilka uwag:**
 - Układ może zawierać jeden lub więcej amuletów (joker).
 - Każda postać związana z rodzajem dobra może być zagrana w układzie tego samego rodzaju dobra.

Zwróć uwagę, że kiedy zagrywasz postać jako część układu jej zdolność jest **ignorowana!**

- Możliwe jest dodawanie kart do układów wcześniej zagranych (w celu zdobycia większej ilości punktów w trakcie punktowania) ale te same zasady wciąż obowiązują: musisz dodać przynajmniej 3 nowe karty.



ŻETONY WYDARZEŃ

Tak długo jak przynajmniej 1 z 5 żetonów nie był jeszcze zagrany, wyłożenie układu **natychniastowo** rozpoczyna wydarzenie:

- Kiedy zagrasz układ weź wszystkie pozostałe żetony, wybierz jeden i natychmiastowo zastosuj jego efekt. Potem żeton jest odrzucaj.
- W celu przeszkodzenia innemu graczowi w skorzystaniu z żetonu możesz wybrać żeton, którego efekt nie może być użyty lub który nie ma wpływu na ciebie. W takim wypadku po prostu go odrzucaj.
- Wszystkie żetony są objaśnione na ostatniej stronie zasad.

DOSTAWY DÓBR

■ Kiedy gracz weźmie ostatnią kartę wzdłuż Nilu musi przygotować nowy zestaw kart dla następnego gracza: dobiera 9 kart z wierzchu stosu i umieszcza je według zasad z przygotowania gry.

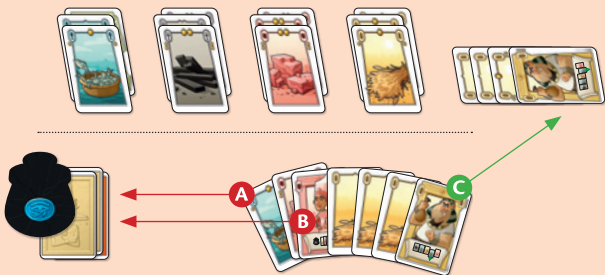
■ Tak więc w trakcie rundy będzie 6 dostaw dóbr i postaci (5 w grze 2 osobowej).

KONIEC RUNDY

■ Tak szybko jak gracz weźmie ostatnią kartę ostatniej dostawy runda kończy się **natychmiastowo**.

■ Gracze z układami 3 i więcej kart na ręce mogą je zagrać, lecz muszą być one zagrane poziomo (dostarczają mniej punktów). Uwaga: w trakcie tej fazy karty nie mogą być dodawane do istniejących już układów na stole.

■ Uwaga, wszystkie karty na ręce, których nie możesz zagrać są dodawane do twojego stosu korupcji.



Runda się skończyła i wciąż posiadasz na ręce 7 kart.

A Karta ryb dodawana jest do stosu korupcji ponieważ jest pojedynczą kartą.

B Tak samo karty marmuru, ponieważ 2 to za mało by stworzyć układ. Postać nie może być zagrana ponieważ runda jest skończona.

C 3 karty pszenicy i postać z pszenicą nie mogą być dodane do układu na stole. Jednak ponieważ są to przynajmniej 3 karty, mogą być zagrane jako nowy układ **poziomo** (w celu odróżnienia ich od układów zagranych w trakcie rundy).

Runda jest teraz punktowana.

PUNKTOWANIE

Każdy układ jest punktowany osobno. Każdy układ dostarcza następujących punktów:

Liczba skarabeuszy x liczba kart

W poziomych układach skarabeusze są dodawane zamiast mnożone.

Suma punktów jest twoim wynikiem z danej rundy, który oznacza się na torze punktowym.



W tym przykładzie otrzymujesz 23 punkty

KARA ZA KORUPCJĘ

Teraz jest czas na uregulowanie długów: każdy gracz sumuje liczbę kart pod swoją płytką korupcji.

Gracz który ma ich najwięcej straci jakieś punkty:

Za każde 10 punktów otrzymane **w tej rundzie** gracz przemieszcza się w tył na torze punktowym do następnego symbolu tego samego rodzaju, na którym wylądował właśnie jego znacznik.

Grasz niebieskim. Miałeś 38 punktów przed punktowaniem w tej rundzie i posiadasz najwięcej kart korupcji.

Twoje układy dały ci 23 punkty i tak twój obecny wynik to 61.

Ponieważ zapunktowałeś 2-krotność 10 (reszta jest ignorowana) poruszasz się o 2 symbole Ankh w tył i kończysz z 52 punktami.

Twój nadmiar korupcji kosztował cię 9 z 23 uzyskanych punktów w tej rundzie. Nie powtarzaj tego zbyt często!



NOWA RUNDA

- W nowej rundzie użyj wszystkich kart (włącznie z tymi pod płytkami korupcji) i żetonów.
- Przygotuj grę tak samo jak na jej początku.
- Po tym jak runda zostanie przygotowana gracz z najniższym wynikiem decyduje kto będzie graczem startowym. Może wybrać sam siebie jeśli sobie życzy.

KONIEC GRY

- Gra kończy się po punktowaniu w 3 rundzie. Gracz z największą ilością punktów wygrywa.
- W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.
- Gra kończy się wcześniej jeśli któryś z graczy posiada więcej niż 100 punktów na końcu 2 rundy (po uwzględnieniu kary za korupcję).

UWAGI I PRZYPOMNIENIA

- Jeśli jest remis w korupcji policz ilość skarabeuszy na kartach. Gracz z największą ich ilością jest uważany za najbardziej skorumpowanego. Jeśli wciąż jest remis wszyscy remisujący gracze są najbardziej skorumpowani.
 - Dopuszcza się zagranie postaci, której zdolność nie ma efektu w danej chwili w celu, na przykład posiadania mniejszej ilości kart na końcu rundy lub by pominąć turę bez potrzeby brania karty ponieważ aktualnie nie ma nic interesującego na stole.
 - Nie zapomnij, że postać może być użyta zarówno dla swojej zdolności lub jako część układu, ale nie jako obie!
 - Kiedy gracz bierze ostatnią kartę ostatniej dostawy runda kończy się **natychmiastowo**. Jest to często dobrym sposobem na popsucie planów rywala jeśli posiadają sporo kart na ręce, które mogą
 - kończyć w ich stosie korupcji.
- Jeśli gracz posiada więcej niż 100 punktów użyj pola 0 jako 100 i tak dalej (1=101, 2=102, etc.)

POSTACI



Królowa Sobek Neferou: dobierz 3 karty z talii. Jeśli królowa Sobek jest zagrana w trakcie rundy, ostatnia dostawa będzie zawierać tylko 6 kart.



Arcykapłan/kapłanka: odrzuć wszystkie karty jednego rodzaju dobra ze **swojego** stosu korupcji. Postaci danego rodzaju mogą być odrzucone ale nie amulety.



Złodziej: ukradnij kartę z ręki gracza przez ciebie wybranego. Karta jest brana losowo ale z rewersami odsłoniętymi tak, by widać kolory.



Skryba: twoi rywale redukują karty na ręce do 6. Nadmiar kart jest dodawany do ich stosu korupcji.



Wezyr: dodaj kartę do swojej ręki ze stosu korupcyjnego przeciwnika. Możesz przejrzeć stos by dokonać wyboru.



Kurtyzana: dodaj 1 lub 2 karty ze swojej ręki do zagrane go już układu. Dodawane karty muszą być z tej samej rodziny co układ.



Kwiecie: dodaj dowolną kartę do ręki z tych pozostałych na stole bez otrzymania korupcji i odrzucania zignorowanych kart.

ZANACZNIKI WYDARZEŃ



4x

Bractwo: porusz swój znacznik punktowy na następne pole z tym symbolem ORAZ przemieść znacznik rywala odpowiednio w tył.



2x

Wylew rzeki: ponownie wykonaj kolejną turę.



2x

Kłątwa: jest "ofiarowana" przeciwnikowi. Liczy się jako 2 dodatkowa karty do liczenia korupcji na końcu rundy. Dlatego też znacznik ten nie jest usuwany po zagraniu tylko trzymany przez przeciwnika na stosie korupcji do końca rundy.



2x

Dobrobyt: dodaj ten żeton do układu kart z pszenicy, ryb lub bydła znajdującego się **już** przed tobą. Wartość układu wzrasta o 2 skarabeusze.



1x

Balsamowanie: dodaj **wszystkie swoje** karty w stosie korupcyjnym do tych na ręce.



1x

Oszustwo: odsłoń karty w swoim stosie korupcji i otrzymaj tyle punktów ile ich jest. Następnie włóż je z powrotem pod płytkę korupcji.



SÖBEK

Tłumaczenie i skład na zlecenie



Remigiusz Bajor

A game by
Bruno Cathala

Illustrations
Mathieu Beaulieu
(www.mathieu-beaulieu.blogspot.com)

Photolitho and layout
Samuel Rouge

GameWorks Sàrl
Rue du Collège 14
1800 Vevey - Suisse



All our games on:

www.gameworks.ch