

# SZMAL

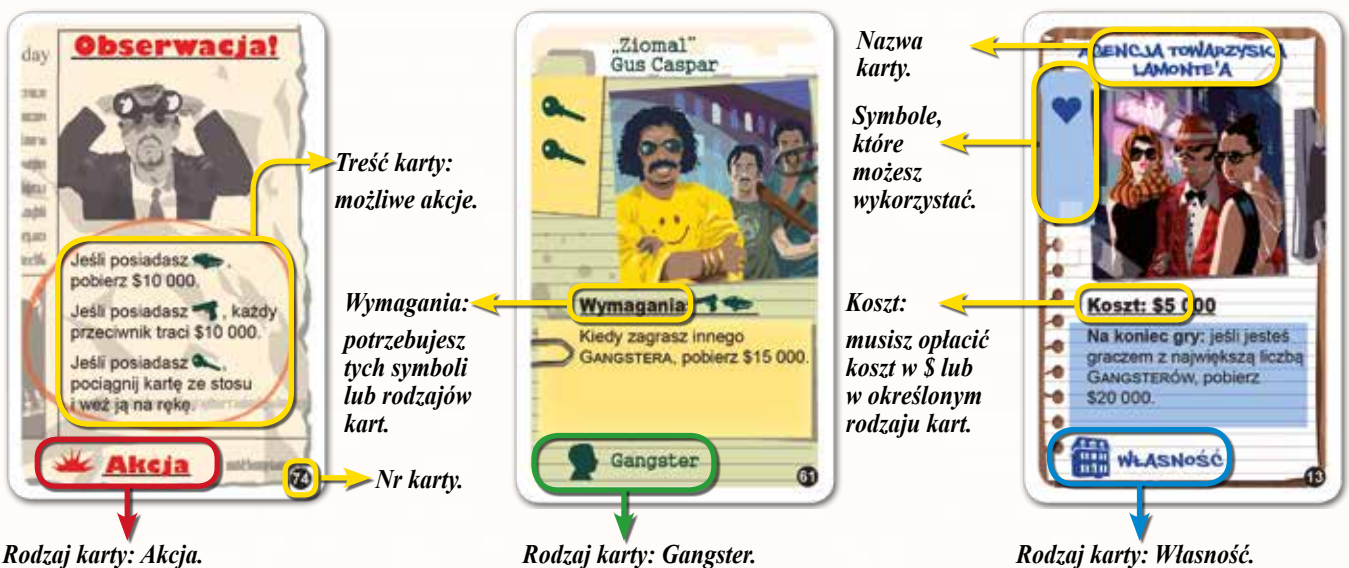
Gra karciana „Szmal” przeniesie Was do USA lat 60. Wcielicie się w gotowych na wszystko szefów gangów, którzy mają tylko jeden cel – zdobyć największe wpływy w mieście. Alkohol, nocne kluby, broń automatyczna – aby sięgnąć po władzę i pieniądze, nie wolno cofać się przed niczym. Od legalnych interesów, prowadzonych tylko dla przykrywki, po ostre wycinanie konkurencji – wszystko jest dozwolone!

„Szmal” to dynamiczna i pełna emocji gra, w której przyjaźnie nie istnieją, a każdy obmyśla strategię zwycięstwa w wojnie gangów.

Pamiętajcie! Stawka jest wysoka, liczy się tylko Szmal!

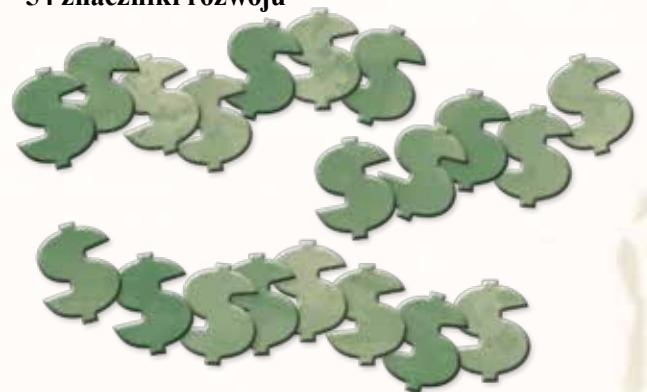
## Zawartość gry

- 80 kart – 30 kart Akcji, 25 kart Gangsterów, 25 kart Własności.



- Kasa (\$) – 29 × \$ 5 000, 32 × \$ 10 000, 13 × \$ 25 000, 11 × \$ 50 000.

- 54 znaczniki rozwoju



## Cel gry

Upewnij się, że zgarniesz największą działkę, niezależnie czy zgodnie z prawem, czy nie.

Na koniec gry wygrywa gracz, który zgromadził największy majątek!

## Przygotowanie do gry

Dokładnie potasuj wszystkie karty. Rozdaj każdemu z graczy po 12 kart. Karty należy położyć po swojej prawej stronie awerssem do dołu. Pozostałe karty ułóż w stos na środku stołu.

Obok stosu ułóż znaczki rozwoju i kasę według nominalów w taki sposób, aby każdy z graczy miał do nich łatwy dostęp. Gracze zaczynają grę bez kasy i znaczników rozwoju.



## Rozgrywka

Gra trwa 12 rund. Podczas pierwszych dwóch gracze mogą wykonywać tylko **Pierwsza Faza**. Podczas następnych 10 rund gracze wykonują wszystkie pozostałe fazy w poniższej kolejności.

1. Wybierz jedną kartę ze swojej talii kart i dodaj ją do swojej ręki.
2. Zagraj jedną kartę z ręki.
3. Wykonaj akcję.
4. Rozlicz zdolności „Co tuż?”.

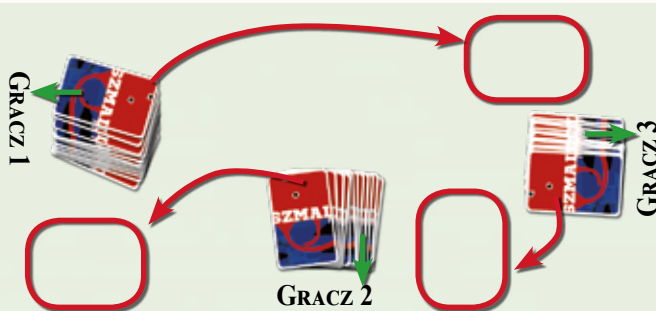
### Porada

W celu odliczania rund proponujemy użycie 12 znaczników rozwoju, z których jeden powinniście odrzucać do głównej puli po zakończeniu każdej rundy.

Wyszczególnione fazy gry:

1. Wybierz jedną kartę.

Wszyscy gracze jednocześnie biorą talię kart leżącą po ich prawej stronie i wybierają z niej jedną kartę, dodając ją do swojej ręki. Pozostałe karty odkładają zakryte po swojej lewej stronie, dla następnego gracza.



2. Zagraj jedną kartę z ręki.

Każdy gracz decyduje, którą kartę z ręki chce zagrać. Następnie gracze kładą wybraną kartę przed sobą awerssem do dołu. Gdy wszyscy zagrają swoje karty, są one jednocześnie odwracane.

### Terytorium

Tak nazywamy przestrzeń przed graczem, w której znajdują się zagrane przez niego karty.

### 3. Wykonywanie akcji.

Gracze porównują między sobą liczby na zagryanych kartach. Gracz z najniższą liczbą na karcie zaczyna i sprawdza, które z poniższych warunków zaistnieją.



Kolejność graczy w tej rundzie:

Natalia – Gangster (21), Krzysiek – Gangster (25), na końcu Łukasz – Akcja (43).

#### A) Zagrana karta posiada pewien Koszt.

Gracz odrzuca odpowiednie karty z Terytorium albo płaci gotówką. Jeżeli gracz nie chce ponosić wydatków lub nie może ich opłacić, zagrana karta jest odrzucana bez żadnych konsekwencji.



Przykład:

Natalia zagrywa Gangstera (21). Może odrzucić Gangstera lub kartę Własności ze swojego Terytorium albo zapłacić \$10 000. Płaci \$10 000 (z powrotem do puli na środku stołu) i w ten sposób płaci Koszt.

#### B) Zagrana karta posiada pewne Wymagania.

Jeżeli karta posiada Wymagania, gracz sprawdza, czy je spełnia. Aby je spełnić, gracz musi mieć na swoim Terytorium wymagane symbole. Te karty pozostają w grze, a symbole mogą być użyte ponownie podczas następnych rund gry.

Jeśli choć jedno wymaganie nie jest spełnione, zagrana karta jest odrzucana bez żadnych konsekwencji.



Przykład:

Łukasz zagrywa kartę akcji (43). Wymaganiem tej karty jest:  $1 \times$  [key] i  $1 \times$  [wrench]. Jego Terytorium zawiera karty z tymi symbolami i w ten sposób spełnia wszystkie Wymagania.

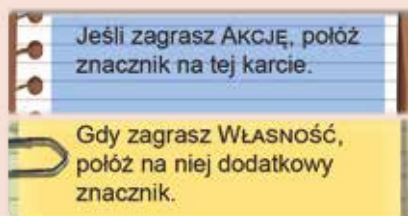
#### C) Zagrana karta nie ma kosztów ani wymagań.

Gracz może ją dodać bezpośrednio do swoich zasobów.

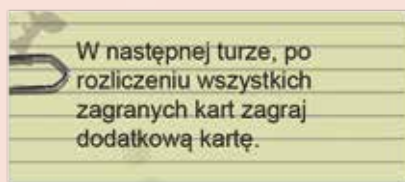
**W momencie w którym gracz spełni wszystkie Wymagania albo Koszty, może wykonać polecenia zawarte na karcie.**

**Uwaga!** Zagrana karta od razu staje się częścią Terytorium, a jej ikony są natychmiast brane pod uwagę w trakcie rozliczania poleceń.

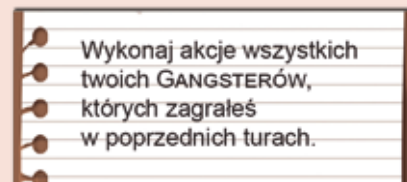
Zdolności na **kolorowym tle** mogą być używane **wielokrotnie** w trakcie gry, w określonym momencie.



Zdolności „W następnej turze” sprawiają, że coś się stanie podczas **następnej tury**, w określonym momencie lub momentach.



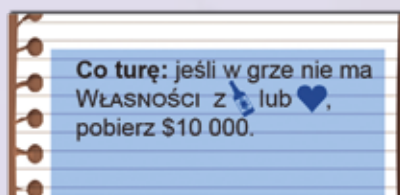
Wszystkie pozostałe zdolności mogą być użyte **tylko raz, natychmiast lub w konkretnym momencie** (w zależności od tekstu na karcie).



Po wykonaniu danej akcji przez gracza, swoją turę rozpoczyna gracz z kolejną najniższą wartością zagryanej karty.

### 4. Rozliczanie zdolności „Co turę”.

Następnie każdy gracz musi wykonać wszystkie swoje zdolności „Co turę” z kart ze swojego Terytorium. Kolejność ich wykonywania jest dowolna. Każda z tych zdolności może być użyta tylko raz na turę. Inne zdolności mogą mieć wpływ na wydarzenia w trakcie gry, wskazana obok zdolność działa raz na turę.



## Rodzaje kart

### Karty Akcji

Karty Akcji są odrzucane z Terytorium po ich rozegraniu. Jeśli karta Akcji ma zostać użyta w następnej turze, należy ją zachować do końca trwania tury, a następnie odrzucić.



Przykład:

Krzysiek zagrywa kartę Akcji (56).

Karta Własności Natalii ma najwięcej znaczników rozwoju (4). Krzysiek również kładzie 4 znaczniki rozwoju na jednej ze swoich Własności. Następnie karta Akcji jest odrzucana.

### Gangsterzy

Gangsterzy pozwalają graczom zdobywać kasę, wykonywać dodatkowe akcje lub pobierać dodatkowe znaczniki rozwoju. Karty Gangsterów są dodawane do Terytorium gracza. Symbole na nich mogą być wykorzystane podczas trwania gry.



Przykład:

Natalia zagrywa kartę Gangstera (25), pobierając \$10 000 za każdą którą posiada.

Ma 2 × na swoim Terytorium, więc pobiera \$20 000 z puli kasy na środku stołu.

### Własności

Gracz może wziąć kasę od przedsiębiorstwa zajmującego się legalnym biznesem. Gdy tak się dzieje, kładzie swoje znaczniki rozwoju na tej karcie. Każdy znacznik wart jest \$10 000 na koniec gry.

Za każdym razem, gdy zagrywana jest karta Własności, gracz natychmiast kładzie na niej znaczniki rozwoju – jeden znacznik za każdy symbol (🍷 ♥️ 🛠️) nadrukowany na karcie. Ponadto kładzie na niej jeden znacznik za każdy symbol z własnie zagranej karty, który powtarza się na pozostałych kartach w jego Terytorium.



Przykład:

Łukasz zagrywa kartę Własności (8) i kładzie na niej 4 znaczniki rozwoju:

- 2 znaczniki za dwa symbole na tej karcie,
- po 1 znaczniku za dwa dodatkowe symbole na innych kartach, które posiada na swoim Terytorium.

## Koniec gry

Gra kończy się po 12 rundach.

**Uwaga!** Ponieważ podczas pierwszych dwóch rund karty nie są zagrywane, oznacza to, że każdy gracz w trakcie rozgrywki zagrywa co najmniej dziesięć kart i pod koniec gry na ręce zwykle pozostają mu dwie karty (lub mniej, jeśli tak wynika z przebiegu gry).

Każdy znacznik rozwoju jest wart na koniec gry \$10 000. Każdy gracz dodaje swoją kasę do wartości znaczników rozwoju. Najbogatszy z nich staje się nowym bossem w mieście. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.